

W prostocie tkwi siła

Minecraft

DLA

BYSTRZAKÓW™

Naucz się:

- budować z bloków własny świat i bronić się przed potworami
- grać w różnych trybach
- podróżować przez biomy i pokonywać Smoka Kresu

W KOLORZE!

septem
septem.pl

Jesse Stay
Thomas Stay
Jacob Cordeiro



Tytuł oryginału: Minecraft® For Dummies®

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

ISBN: 978-83-283-1475-7

Original English language edition Copyright © 2015 by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part any form. This translation published by arrangement with John Wiley & Sons, Inc.

Oryginalne angielskie wydanie Copyright © 2015 by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey. Wszelkie prawa, włączając prawo do reprodukcji całości lub części w jakiejkolwiek formie, zarezerwowane. Tłumaczenie opublikowane na mocy porozumienia z John Wiley & Sons, Inc.

Translation copyright © 2015 by Helion S.A.

Wiley, For Dummies, the Dummies Man logo, Dummies.com, Making Everything Easier, and related trade dress are trademarks or registered trademarks of John Wiley and Sons, Inc. and/or its affiliates in the United States and/or the other countries. Used by permission.

Wiley, For Dummies, the Dummies Man logo, Dummies.com, Making Everything Easier, i związana z tym szata graficzna są markami handlowymi John Wiley and Sons, Inc. i/lub firm stowarzyszonych w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Wykorzystywane na podstawie licencji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl

WWW: <http://dlabystrzakow.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://dlabystrzakow.pl/user/opinie/mineby>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- Kup książkę
- Poleć książkę
- Oceń książkę

- Księgarnia internetowa
- Lubię to! » Nasza społeczność

Spis treści

0 autorze	13
------------------------	-----------

Podziękowania	15
----------------------------	-----------

Wstęp	17
--------------------	-----------

O książce	18
Konwencje zastosowane w książce	18
Naiwne założenia	18
Jak podzielona jest książka	19
Część I: Początki w Minecrafcie	19
Część II: Podstawowe umiejętności	19
Część III: Umiejętności zaawansowane	19
Część IV: Jak wyciągnąć więcej z Minecrafta	19
Część V: Minecraft w gronie rodzinnym	20
Część VI: Dekalogi	20
Ikony użyte w książce	20
Co dalej	21

<i>Część I: Początki w Minecrafcie</i>	23
---	-----------

Rozdział 1: Jak zacząć	25
-------------------------------------	-----------

Czym jest Minecraft	25
Rejestracja konta	26
Zakup i instalacja Minecrafta	27
Gra w Minecrafta	28
Logowanie i menu główne	28
Rozpoczęcie pierwszej gry w trybie jednoosobowym	29
Podstawowe sterowanie	30
Wskaźniki HUD-a	32
Minecraft PE	33
Zakup PE	33
Uruchomienie PE	34
HUD w PE	36

Rozdział 2: Jak przeżyć pierwszą noc 39

Przygotowania do pierwszej nocy	39
Opracowanie planu działania	40
Korzystanie z ekwipunku	40
Zarządzanie ekwipunkiem	42
Co zrobić przed zmrokiem	42
Zbieranie drewna	43
Budowa stołu rzemieślniczego i schronienia	43
Konstruowanie patyków i drewnianych narzędzi	47
Dodatkowe zadania na pierwszy dzień	48
Budowa skrzyni	48
Wydobywanie bruku i węgla	49
Budowa łóżka	50
Przetrawianie nocy	50
Przełączanie poziomów trudności	51
Przetrawianie pierwszej nocy — trzy strategie	52
Przetrawianie pierwszej nocy — wersja PE	55
Strategia przetrwania pierwszej nocy w PE	55

Część II: Podstawowe umiejętności 59**Rozdział 3: Walka z głodem 61**

Głód — czym jest i jak go uniknąć	61
Pozyskiwanie żywności	62
Spożywanie żywności	65
Poziom nasycenia — jak się żywić	65
Ograniczanie wysiłku	67
Jedzenie w Minecraft PE	68
Atak i obrona	68
Konstrukcja broni	69
Miecz	69
Łuk	69
Zbroja	70
Skóra	72
Helm	72
Napierśnik	72
Nogawice	72
Buty	72
Przechowywanie zbroi	72

Rozdział 4: Bloki i przedmioty 73

Epoka drewna	73
Epoka łupów	77
Epoka kamienia	80

Piec	82
Przycinarka w Minecraft PE	84
Budowa domu	85
Od domu do bazy	86

Część III: Umiejętności zaawansowane 87

Rozdział 5: Biomy i farmy 89

Biomy	89
Generowanie świata	90
Uprawa kwiatów	90
Biomy ośnieżone	90
Biomy zimne	90
Biomy umiarkowane	92
Biomy ciepłe	96
Biomy neutralne	98
Budowa idealnej farmy	99
Uprawa roli	99
Inne rośliny	101
Rolnictwo w Minecraft PE	105
Rodzaje mobów	106
Moby pasywne	106
Moby agresywne	107
Moby neutralne i przyjazne	110
Zwierzęta domowe	111
Moby w PE	112

Rozdział 6: Kopalnie 113

Wydajne górnictwo	113
Górnictwo jaskiniowe	113
Kopalnie rozgałęzione	115
Szyb górniczy	118
Kamieniołom	119
Kopalnia odkrywkowa	120
Ekspresowe wydobycie	121
Górnictwo w PE — czysta losowość	121

Rozdział 7: Osady i skarby 123

Handel w osadach	123
Atrakcje w osadach	124
Wymiana za szmaragdy	125
Ataki zombiaków	127
Eksploracja osad w PE	129

Eksploracja budowli i innych konstrukcji	129
Eksploracja piramidy	129
Dżunglowa świątynia	130
Lochy	130
Chatka wiedźmy	131
Opuszczona kopalnia	132
Twierdza	132
Forteca Netheru	133
Podwodna świątynia	134
Zwiedzanie budowli w Minecraft PE	135
Rozdział 8: Czerwony pył	137
Gra w trybie kreatywnym	137
Podstawy korzystania z czerwonego pyłu	138
Przewody czerwonopyłowe	139
Inne mechanizmy czerwonopyłowe	140
Obwody czerwonopyłowe	147
Zaawansowane obwody czerwonopyłowe	148
Ticki w Minecraftcie	153
Aktywacja bloków poleceń	154
Automatyczne farmy	155
Rozdział 9: Kolejne epoki rozwoju	157
Epoka żelaza	157
Narzędzia w epoce żelaza	157
Dynamika cieczy	160
Epoka rolnictwa	161
Epoka bogactwa	162
Nether i Kres	166
Barwniki	169
Inne ciekawe rzeczy	171
Poważne przedsięwzięcia	172
Farmy wrogich mobów	173
Farmy golemów	174
Podróż przez epoki w Minecraft PE	176
Transport	176
Łódki	176
Jazda na koniach i świniach	177
Wagony	178
Transport w PE	179
Obrona bazy	179
Rozdział 10: Zaklęcia, mikstury i czary	181
Zaklinanie broni, narzędzi i zbroi	181
Zaklinanie przedmiotu	182
Zaklęcia	183
Naprawa przedmiotów na kowadle	185

Warzenie mikstur	187
Podstawowe mikstury	187
Używanie mikstur	189
Modyfikowanie mikstur	189
Mikstury negatywne	190
Mikstury miotane	190
Neutralizowanie mikstur	191
Kolejność warzenia	191
Walka z wiedźmami i mikstury	191
Magiczna latarnia	192
Rozdział 11: Do Netheru, Kresu i jeszcze dalej	195
Nether	195
Budowa portalu	196
Życie w Netherze	197
Twierdza	198
Nether w Minecraft PE	200
Kres	201
Co zrobić, gdy Kres już był	203
Tryb Hardcore	203
Część IV: Jak wyciągnąć więcej z Minecrafta	207
Rozdział 12: Multiplayer i komendy	209
Założenie gry multiplayer lub dołączenie do niej	209
Serwer LAN	210
Dołączenie do publicznego serwera	211
Dołączanie do zwykłych serwerów i serwerów bukkit	212
Multiplayer na PE	212
Czat i komendy	213
Komendy dostępne dla wszystkich graczy	214
Komendy dostępne tylko dla operatorów	214
Komendy dostępne tylko dla operatorów na serwerach publicznych	216
Selektory	217
Minigry	218
Rozdział 13: Dostosowanie gry do własnych potrzeb	221
Dodatkowe opcje generowania świata	221
Ziarna	222
Świat superpłaski	223
Wielkie biomy i światy powiększone	224
Świat dostosowany	225
Tryb debugowania	226
Typ Old World w PE	227
Edytor profilu	227

Folder .minecraft	227
Korzystanie z foldera .minecraft	228
Odzyskiwanie foldera .minecraft	229
Tryb przygody	229
Mapy autorskie	230
Mapy CTM	230
Mapy przygód	230
Mapy gier	230
Menu gry	231
Osiągnięcia	231
Ustawienia gry	235
Personalizacja skórek	236
Paczki zasobów	236
Instalacja modów	238
Instalacja modpacków	239
Ulepszanie gry za pomocą aplikacji	240
Rozdział 14: Minecraft w wielkim świecie	241
Strony internetowe i inne zasoby	241
YouTube	242
Majsterkowicze na YouTube	243
Grupy graczy Minecrafta na YouTube	244
Kanały o budowaniu	245
Kanały o wtyczkach	245
Twórcy map	245
Minecraftowa muzyka	246
Poza YouTube'em	246
Minecon	247
Część V: Minecraft w gronie rodzinnym	249
Rozdział 15: Wybór najlepszej platformy	251
Minecraft PC	251
Minecraft PE	253
Minecraft Xbox 360, Xbox One i PS3	255
Minecraft na Raspberry Pi	255
Przyszłe wydania Minecrafta	255
Rozdział 16: Tryby gry w Minecraftcie	257
Tryb przetrwania	257
Tryb kreatywny	259
Tryb przygody	260
Tryb Hardcore	260
Tryb obserwatora	261

Śmierć i odradzanie się	263
Śmierć w trybie Hardcore i na pokojowym poziomie trudności	264
Kody	264
Tryby gry w Minecraft PE	265

Rozdział 17: Co każdy rodzic powinien wiedzieć o Minecraftcie 267

Minecraft a nauka	268
Gdzie kupić Minecrafta	270
Wersje gry	270
Założenie pierwszego konta	272
Rejestracja konta	272
Zakup i instalacja Minecrafta	273
Bezpieczeństwo dziecka	274
Z kim grają Twoje dzieci?	274
Czym są kanały minecraftowe na YouTube?	275
Jakie zabezpieczenia zainstalować?	276
Etykieta w Minecraftcie	278
Zapobieganie zawieszaniu się serwera	278
Nie wolno kraść	278
Należy pytać o zgodę	279
Granie z dziećmi	279
Podstawy	279
Tryb kreatywny	280
Jak przejść grę	281

Część VI: Dekalogi 283

Rozdział 18: Dziesięć wskazówek ułatwiających przetrwanie 285

Wydobywaj ostrożnie	285
Używaj pieca efektywnie	286
Szybko zgromadź obsydian i zbuduj portal	287
Wydobywaj we właściwych miejscach	288
Unikaj przemęczenia	288
Walcz z mobami	289
Zdobywaj punkty doświadczenia	290
Twórz przedmioty masowo	291
Sprawdzaj swój ekwipunek	292
Znajdź schronienie	293

Rozdział 19: Dziesięć wskazówek ułatwiających przetrwanie 295

Stylizacja pierwszego domu	295
Trzy sposoby na urozmaicenie projektu	296
Ukrywanie oświetlenia	297
Kompozycje z bloków	299
Koła, kule i kopuły	300

Projektowanie wnętrza	301
Stoły	302
Krzesła	302
Łóżka piętrowe	302
Kominiek	302
Piasek i żwir	302
Dachy	303
Terraformowanie terenu	305
Płyty naciskowe	305
Rozdział 20: Dziesięć pomysłów na wykorzystanie czerwonego pyłu	307
Pstryczek z T-Flip-Flopem	307
Projekt A	307
Projekt B	308
Projekt C	309
Wykorzystanie lejów	310
Przełącznik BUD	312
Przerzutnik RS-NOR	312
Podwójny tłok	314
Obwód monostabilny	315
Wydłużacz impulsu	315
Ukryte drzwi	316
Ukryty włącznik	319
Mechanizmy z TNT	320
Skorowidz	323

Walka z głodem

W tym rozdziale:

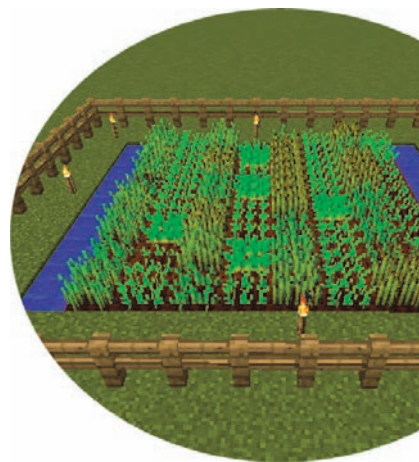
- ▶ dowiesz się, jak walczyć z głodem,
- ▶ poznasz, jak działa żywność w Minecraft PE,
- ▶ nauczysz się atakować i bronić,
- ▶ dowiesz się, jak konstruować broń,
- ▶ dobierzesz sobie zbroję.

Po przetrwaniu pierwszej nocy musisz znaleźć żywność i posilić się, aby wziąć się za kolejny wybrany aspekt gry — budowanie, uprawę roli lub wydobywanie surowców. W tym rozdziale dowiesz się, jak w Minecraftcie działa jedzenie, dzięki czemu będziesz mógł zadbać o swoje wyżywienie w dalszej części gry.

Głód — czym jest i jak go uniknąć

Głód jest stałym zagrożeniem. Musisz mu stawiać czoła jak najsprawniej, co ostatecznie sprowadza się do zebrania jak największej liczby zwierząt w miejscu, które kontrolujesz jako swoją farmę. Musisz jednak jeść już podczas tworzenia swojej farmy i stawiania czoła wyzwaniom przedstawionym w rozdziale 4., nie mówiąc już o odpieraniu ataków mobów w nocy. Jak wskazuje pasek głodu u dołu ekranu, z upływem czasu stajesz się coraz głodniejszy, więc musisz czasem coś zjeść, aby rozwiązać ten problem. (W rozdziale 1. przeczytasz więcej na temat paska głodu).

W trybie pokojowym (o którym przeczytasz więcej w rozdziale 16.) nie tracisz zdrowia w wyniku głodu, więc możesz od razu przejść do kolejnych zadań i nie przejmować się jedzeniem. Pamiętaj jednak, że nie możesz biegać, gdy jesteś głodny.



Jedzenie przywraca postaci zdrowie (widoczne jako serca w pasku zdrowia) pośrednio, wraz z upływem czasu, więc staraj się utrzymywać przynajmniej dziewięć z dziesięciu ikonek najedzenia w pasku. Choć Twoja postać nie może umrzeć z głodu (chyba że grasz na najwyższym poziomie trudności), głód zwiększa jej podatność na obrażenia, w tym dość nieznaczne, wynikające na przykład z otarcia się o kaktusa, upadku z wysokości czterech bloków czy nawet ataków neutralnych mobów (rozdział 5.).



Jeśli głód znacząco utrudnia Ci grę, zmień poziom trudności na łatwy lub pokojowy na czas, gdy będziesz zajęty budowaniem swojej farmy (rozdział 5.).

Oznaki głodu różnią się w zależności od poziomu trudności. Poza trybem pokojowym postać robi się głodna od wykonywania czynności: bieganie (czyli dwukrotne naciśnięcie i przytrzymanie klawisza *W*) jest najprostszym sposobem na wyczerpanie paska głodu, choć skakanie i przyjmowanie obrażeń też zwiększa głód postaci.



Nie możesz biegać, jeśli w pasku głodu znajdują się tylko trzy ikonki lub mniej.

Skutki zagłodzenia (następującego wtedy, kiedy pasek głodu jest całkowicie wyczerpany) zależne są od bieżącego poziomu trudności (tabela 3.1).

Tabela 3.1. Wpływ zagłodzenia na postać

Poziom trudności	Co się dzieje z paskiem zdrowia
Pokojowy	Nie wyczerpuje się
Łatwy	O ile jest co najmniej w połowie pełny, pomału wyczerpuje się, aż zmaleje do połowy
Średni	Pomału wyczerpuje się, ale nie może doprowadzić postaci do śmierci
Trudny	Wyczerpuje się aż do śmierci postaci; musisz coś szybko zjeść!

Aby uzupełnić pasek głodu, musisz zdobyć żywność i ją zjeść, tak jak opisujemy to poniżej w punkcie „Pozyskiwanie żywności”.

W Minecraft PE nie ma paska głodu. Aby odzyskać zdrowie, możesz coś zjeść lub przespać się w łóżku. Ponadto w PE nie ma jedzenia, którym można by się zatruć.



Pozyskiwanie żywności

Jeśli zacząłeś nową grę, powinieneś starać się zdobyć przedmioty znajdujące się u góry tabeli 3.2, ponieważ najłatwiej je znaleźć lub stworzyć. W tabeli 3.2 znajdują się instrukcje, jak pozyskać różne przydatne potrawy. (W rozdziale 4. opowiemy więcej o samych opisanych tu przedmiotach).



Każde udko w pasku głodu przedstawia 2 jednostki głodu.

Zauważ, że pieczone mięso regeneruje 2 – 3 razy więcej punktów głodu niż mięso surowe, ale przyrządzenie go wymaga zastosowania pieca (rozdział 2.) lub zabicia zwierzęcia ogniem, np. z lawy.

Tabela 3.2. Przydatne posiłki

Ikona	Potrawa	Opis
	Surowy schab lub befszyk	Ubicie świni lub krowy zapewnia Ci 1 – 3 sztuki tego przedmiotu. Ta potrawa jest jednak efektywniejsza po upieczeniu.
	Pieczony schab lub befszyk	Upiecz surowe mięso w piecu, aby pozyskać przedmiot regenerujący 4 punkty głodu.
	Surowy kurczak	Unikaj jedzenia surowego kurczaka, chyba że już naprawdę nie masz innego wyjścia. Zjedzenie surowego kurczaka wiąże się z 30-procentowym prawdopodobieństwem zatrucia pokarmowego, które prowadzi do wyczerpywania paska głodu.
	Pieczony kurczak	Działa tak samo jak pieczony schab i befszyk, z tym że regeneruje tylko 3 punkty głodu.
	Potrawka grzybowa	Ten przedmiot regeneruje 3 punkty głodu; w pojedynczym polu ekwipunku można przechowywać tylko jedną sztukę potrawy.
	Chleb	Chleb nie jest tak sycący jak mięso, ale po zbudowaniu uprawy pszenicy (którą opiszemy w rozdziale 5.) zyskasz solidne i pewne źródło pożywienia. Jeden chleb regeneruje 2½ punktów głodu.
	Ciastko	Do stworzenia ciastek potrzebujesz pszenicy i ziaren kakao. Pojedyncze ciastko regeneruje zaledwie jeden punkt głodu, więc nie jest to szczególnie sycący posiłek, ale za to możesz produkować ciastka hurtowo.
	Marchewka	Marchewki upuszczane są przez ubite zombiaki, a także rosną w osadach (które omówimy w rozdziale 8.). Marchewka regeneruje 2 punkty głodu.
	Ziemniak	Na ziemniaki też trafia się przypadkowo. Surowe ziemniaki nie są szczególnie przydatne, ale za to można je upiec.
	Pieczony ziemniak	Upiecz ziemniaka w piecu, aby uzyskać ten przedmiot. Pieczony ziemniak regeneruje 3 punkty głodu.
	Kawałek arbuza	Choć jeden kawałek przywraca zaledwie 1 punkt głodu, kawałki arbuza można skutecznie produkować masowo.
	Jabłko	Owoc ten spada ze ścinanych drzew i regeneruje 2 punkty głodu.
	Złote jabłko	Obydwa rodzaje złotego jabłka regenerują 2 jednostki głodu. Pierwszy z nich, tworzony z samorodków złota, przywraca zdrowie i zmniejsza głód. Drugi, tworzony z bloków złota, wywołuje szybką regenerację zdrowia przez 30 sekund oraz 5 minut odporności na obrażenia i ogień.

Tabela 3.2. Przydatne posiłki — ciąg dalszy

Ikona	Potrawa	Opis
	Surowa ryba	Łowienie ryb omówimy w rozdziale 4.
	Pieczona ryba	Upiecz rybę w piecu, aby uzyskać ten przedmiot. Regeneruje on 2½ punktów zdrowia i jest dobrym źródłem pożywienia, jeśli możesz poświęcić czas na jego produkcję.
	Placek dyniowy	Zbierz jajka (upuszczane przez kurczaki), cukier (z trzciny cukrowej) i dynie, aby stworzyć placek regenerujący 4 punkty głodu.
	Ciasto	Do stworzenia ciasta potrzeba 3 wiader mleka, 2 grudek cukru, 3 sztuk pszenicy i jajka. Ciasto należy najpierw położyć na jakiejś powierzchni, aby je zjeść — kliknij je prawym przyciskiem myszy, aby odzyskać punkt głodu. Ciasto znika po zjedzeniu 6 kawałków.
	Zgniłe mięso	Jedząc zgniłe mięso, które upuszczają ubite zombiaki, musisz się liczyć z 80-procentowym prawdopodobieństwem zatrucia pokarmowego.
	Oko pająka	Zjedzenie oka pająka, które upuszcza zabity pajak, zatrzuwa Twoją postać. Przedmiot ten służy głównie do tworzenia mikstur.
	Łosoś	Łososa można złowić w wodzie; jest dobrym źródłem pożywienia i przydaje się do osławiania ocelotów.
	Upieczony łosoś	Wystarczy zjeść łososa upieczonego w piecu, aby odzyskać 3 punkty głodu.
	Trujący ziemniak	Regeneruje 2 punkty głodu, ale zjedzenie go wiąże się z 60-procentowym prawdopodobieństwem zatrucia się na 4 sekundy. W odróżnieniu od zwykłego ziemniaka nie można go posadzić ani upiec.
	Baranina	Ubite owce upuszczają 1 – 2 sztuki baraniny; zjedzenie surowej baraniny przywraca 2 punkty głodu.
	Pieczona baranina	Baranina upieczona w piecu regeneruje 6 punktów głodu — więcej niż kurczak, ale mniej niż schab lub befszytk.
	Surowy królik	Ubity królik upuszcza czasami jedną sztukę dziczyzny, której zjedzenie przywraca 3 punkty głodu (czyli więcej niż większość innych rodzajów surowego mięsa). Upieczony królik przywraca 5 punktów głodu, czyli zaledwie odrobinę mniej niż pieczona baranina.
	Gulasz z królika	Do przygotowania tej skomplikowanej potrawy potrzeba miski, marchewki, pieczonego ziemniaka, grzyba i upieczonego królika. Zjedzenie jej przywraca aż 10 punktów głodu.



Zjedzenie trującego posiłku może mieć znaczny wpływ na stan paska zdrowia i głodu. Nie możesz wprowadzić zginąć bezpośrednio z powodu zatrucia (chyba że grasz na najwyższym poziomie trudności), ale zwiększa ono skrajnie Twoją podatność na wszelkie uszkodzenia i ogranicza zdolność do wykonywania wielu czynności. Wypicie mleka usuwa wszelkie skutki spożycia zatrutej żywności. Mleko można jednak pozyskać dopiero na dalszym etapie gry, gdy będziesz już dysponować surowcami pozwalającymi na skonstruowanie wiadra.

Spożywanie żywności

Aby zjeść potrawę, weź ją do ręki i przytrzymaj przez chwilę prawy przycisk myszy. Gdy postać skończy jeść, pasek głodu częściowo się wypełni. W Minecraft PE wystarczy jedynie wybrać potrawę, a następnie dotknąć ekranu i przytrzymać przez chwilę.



Gdy zjadasz coś trującego, trucizna działa tylko przez krótką chwilę, co widać na ekranie. Przez ten czas tracisz wiele punktów głodu i zdrowia, choć wielu graczom udaje się od czasu do czasu przeżyć taką sytuację. Niektórzy lubią eksperymentować z trującym jedzeniem, a zwłaszcza z rozdymką (rysunek 3.1), od której obraz robi się zielony i zaczyna falować.



Rysunek 3.1. Zjedzenie rozdyмки wprowadzi Cię nie zabije, ale wywoła efekt falującego krajobrazu i zielonkawego dymu

Poziom nasycenia — jak się żywić

Poza regenerowaniem paska głodu jedzenie sprawia też, że pasek głodu przez jakiś czas nie maleje. Kiedy pasek głodu zaczyna się trząść, oznacza to, że znowu robisz się głodny — pasek zaczyna się wtedy pomału kurczyć.

Różne rodzaje żywności wydłużają lub skracają czas, jaki upłynie, nim pasek głodu znowu zacznie się kurczyć. (W tabeli 3.3 widnieje porównanie wartości nasycenia). Im wyższy jest poziom **nasycenia**, tym dłużej pasek głodu Twojej postaci pozostanie niezmieniony i tym dłużej nie będziesz musiał jeść.

Tabela 3.3. Porównanie wartości nasycenia potraw

Potrawa	Wartość nasycenia
Befsztyk	12,8
Błazenek	0,2
Chleb	6
Ciastko	0,4
Ciasto (całe)	2,4
Ciasto (kawalek)	0,2
Gulasz z królika	12
Jabłko	2,4
Kawalek arbuza	1,2
Marchewka	4,8
Oko pająka	3,2
Pieczona baranina	9,6
Pieczona ryba	6
Pieczony królik	6
Pieczony kurczak	7,2
Pieczony łosoś	9,6
Pieczony schab	12,8
Pieczony ziemniak	7,2
Placek dyniowy	4,8
Potrawka grzybowa	7,2
Rozdymka	0,2
Surowa baranina	1,2
Surowa ryba	0,4
Surowa wołowina	1,8
Surowy królik	1,8
Surowy kurczak	1,2
Surowy łosoś	0,4
Surowy schab	1,8
Trujący ziemniak	1,2
Zgniłe mięso	0,8
Ziemniak	0,6
Złote jabłko/zakłete jabłko	9,6
Złota marchewka	14,5

Niestety potrawy o najwyższej wartości nasycenia, takie jak złote jabłka i złote marchewki, trafiają się rzadko, a stworzenie ich wymaga dużego nakładu. Podobnie jak sushi w prawdziwym świecie, tak i surowe mięso (z wyjątkiem surowego kurczaka!) jest bardzo sycące i obniża poziom głodu, a ponadto łatwo je znaleźć w niemal każdym biomie. (Z tego zresztą względu zaleciliśmy w rozdziale 2., by w ciągu pierwszego dnia dodatkowo usidlić parę zwierząt).

Ponieważ pieczone mięso jest najlepszym źródłem pożywienia na wczesnym etapie gry, skonstruuj piec (rozdział 2.), zanim założysz farmę (rozdział 5.).

Schab, nawet surowy, jest naszym ulubionym jedzeniem na początku nowej gry, bo świnie łatwo znaleźć i jest dużo zabawy przy ich łapaniu!

Jeśli trafiłeś do jednego z niewielu biomów, w których nie ma pożywienia (np. jesteś na pustyni lub mesie), musisz czym prędzej wydobyć surowce, znaleźć osadę, założyć farmę albo przełączyć poziom trudności na najniższy, żeby nie umrzeć z głodu.

Ograniczanie wysiłku

Kolejnym sposobem na utrzymanie punktów głodu jak najdłużej jest ograniczenie wysiłku. Nie biegaj, nie skacz i unikaj obrażeń.

Nie powinieneś się jednak za bardzo martwić punktami wyczerpania i nasycenia. Większość graczy podejmuje się zadań opisanych w kolejnych rozdziałach i po prostu regularnie jada to, co jest pod ręką.

W tabeli 3.4 widać, jak różne zajęcia w grze wpływają na poziom wyczerpania.

Tabela 3.4. Poziomy wyczerpania

Czynność	Wzrost poziomu wyczerpania
Chodzenie i skradanie się (na metr)	0,01
Pływanie (na metr)	0,015
Rozbicie bloku	0,025
Bieganie (na metr)	0,1
Skakanie	0,2
Atakowanie wroga	0,3
Odnoszenie jakichkolwiek obrażeń	0,3
Znoszenie efektów zatrucia	0,5 na sekundę (łącznie 15) po zjedzeniu surowego kurczaka lub zgnitego mięsa; 1,5 na sekundę (łącznie 22,5) po zjedzeniu rozdymki
Skakanie w biegu	0,8
Regeneracja punktu zdrowia poprzez zgromadzenie 18 punktów głodu	3,0

Jeśli nie chcesz ciągle wracać do domu, żeby zjeść posiłek, powinieneś nosić ze sobą prowiant, np. befsztyki lub chleb.



Jedzenie w Minecraft PE

W Minecraft PE widoczny jest jedynie pasek zdrowia, a nie głodu. Spożycie posiłku regeneruje zdrowie bezpośrednio. W tej wersji gry z jedzenia dostępne są tylko surowe i pieczone mięsa, jabłka, potrawka grzybowa, buraki ćwikłowe, barszcz czerwony, ziemniaki oraz ciasto. W tabeli 3.2 widnieją informacje o większości z tych potraw, a w tabeli 3.5 znajduje się omówienie potraw dostępnych jedynie w Minecraft PE.

Tabela 3.5. Jedzenie dostępne wyłącznie w Minecraft PE

Potrawa	Nazwa	Opis
	Burak ćwikłowy	Dostępny wyłącznie w Minecraft PE; zjedzenie go przywraca 1 punkt zdrowia.
	Barszcz czerwony	Dostępny wyłącznie w Minecraft PE, gdzie tworzy się go z miski i 6 buraków. Zjedzenie go regeneruje bezpośrednio 4 punkty zdrowia (a nie głodu).

Paski głodu i zdrowia Twojej postaci powinny już być pełne, a w swoim ekwipunku powinieneś mieć duży zapas żywności. Jesteś gotów, by uzbroić się w podstawową broń i pancerz, aby stawić czoła mobom.

Atak i obrona

Jak wspomnieliśmy w rozdziale 2., o ile nie grasz w trybie pokojowym, musisz walczyć z powszechnie występującymi wrogimi mobami już w ciągu pierwszych dni gry. Nawet jeśli złożysz sobie łóżko, to i tak pewnie zdarzą Ci się noce, w których moby znajdować się będą za blisko, abyś mógł się w nim przespać. Dlatego stanowczo zalecamy, aby skonstruować sobie drewniany miecz już pierwszego dnia, tak by potem ulepszać swoje uzbrojenie wraz z pozyskiwaniem coraz lepszych materiałów.

Resztę tego rozdziału poświęcimy tworzeniu broni i zbroi. Gracze zazwyczaj muszą trochę poczekać z tworzeniem bardziej zaawansowanego uzbrojenia, aż już się zajmą uprawą roli i wydobywaniem surowców, które omówimy w rozdziałach 5. i 6. Zachęcamy, by w miarę zdobywania coraz to nowych surowców ulepszać swoje miecze i części pancerza, w tym także poprzez zaklinanie, które omówimy w rozdziale 10.

Konstrukcja broni

Na początku gry warto przygotować sobie broń na wypadek ataku mobów. Wiedza o tym, jaka broń jest Ci potrzebna, znacznie przyspieszy Twoją pracę górniczą.

Miecz

Miecz to broń, która zadaje w Minecraftie największe obrażenia, przez co jest zdecydowanie najcenniejsza. Poza ubijaniem mobów miecza można także używać jako narzędzia do szybszego rozbijania bloków. Podobnie jak kilof (omówiony w rozdziale 2.) miecz występuje w pięciu formach, które podajemy poniżej w kolejności od najsłabszej do najmocniejszej:

- ✓ drewniany miecz,
- ✓ złoty miecz,
- ✓ kamienny miecz,
- ✓ żelazny miecz,
- ✓ diamentowy miecz.

Używając miecza, czy to do walki, czy do rozbijania bloków, obniżasz jego trwałość. Miecz należy z czasem naprawić, używając właściwych składników na siatce konstrukcyjnej lub kowadła. (Kowadła omówimy w rozdziale 10.). Mieczy nie trzeba jednak tak często naprawiać jak kilofów i łopat. Ponadto diamentowy miecz jest tak trwały, że niemal zawsze wytrzyma do końca gry bez konieczności naprawy.



Jak widać na powyższej liście, złoto jest mniej wytrzymałe od kamienia i żelaza. Ponieważ jest to rzadki surowiec i potrzebny jest do innych receptur, zwłaszcza mikstur, nie warto na ogół tworzyć złotego miecza. Wyjątkiem jest sytuacja, w której chcesz uzyskać zaklęty miecz, ponieważ złoto zaklina się najlepiej ze wszystkich materiałów (rozdział 10.).

Łuk

Strzały z łuku w Minecraftie zadają różne obrażenia w zależności od tego, jak silnie łuk jest naciągnięty. Do strzelania z niego potrzebne są strzały. Im bardziej łuk jest naciągnięty, tym dalej strzała polec i tym mocniej uderzy; jednocześnie postać chodzi tym wolniej, a cel coraz bardziej przybliża się na ekranie. Strzały z mocniej naciągniętego łuku są też celniejsze.

Strzał z maksymalnie naciągniętego łuku odbiera $4\frac{1}{2}$ serca, a niekiedy nawet 5. Gdy łuk jest naciągnięty najsłabiej, strzał odbiera tylko pół serca. Broń ta jest szczególnie efektywna przy walce ze szkieletami i creeperami (i innymi mobami na dalszym etapie gry). Koniecznie tylko pamiętaj o tym, że potrzebujesz strzał.

Łuk może posłużyć za składnik przy budowie mechanizmów z czerwonego pyłu, np. dozownika (rozdział 8.). Umożliwia to walczenie z mobami przy użyciu rozbudowanych pułapek, a także tworzenie farm mobów.

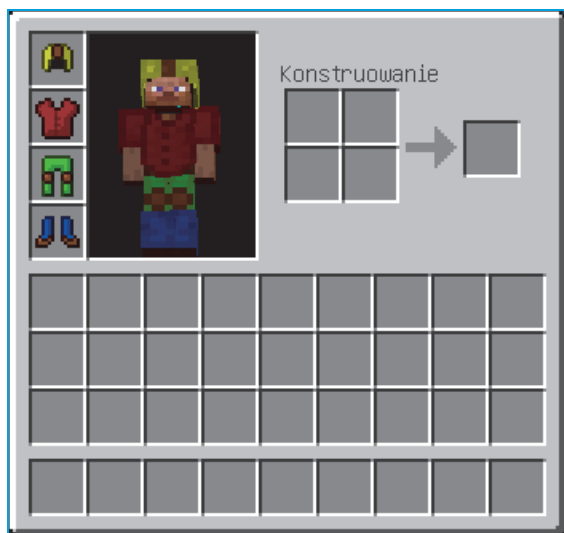


Strzała wystrzelona z łuku zadaje mobom poważne obrażenia w walce dystansowej (podczas gdy miecz sprawdza się tylko w zwarcie). Odpowiednio nachylony i w pełni naciągnięty łuk może z kolei wystrzelić strzałę na odległość 120 bloków — to dużo! Strzała leci po łuku, a zużyte strzały możesz podnieść i wykorzystać jeszcze raz. Nie można jednak podnosić strzał szkieletów ani takich, które zostały wystrzelone z łuku zaklętego na nieskończoną liczbę pocisków. (Do zaklęć wrócimy w rozdziale 10.).

Zbroja

W górnym lewym rogu ekwipunku znajdują się pola pancerza (rysunek 3.2) oznaczające następujące kategorie:

- ✓ hełm,
- ✓ napierśnik,
- ✓ nogawice,
- ✓ buty.



Rysunek 3.2. Pola pancerza znajdują się w lewym górnym rogu ekwipunku

Podobnie jak miecze części pancerza można tworzyć z różnych materiałów, które podajemy niżej w kolejności od najsłabszego do najwytrzymalszego:

- ✓ skóra,
- ✓ złoto,
- ✓ kolczuga,
- ✓ żelazo,
- ✓ diament.

Kolczugi nie da się stworzyć samemu, ale można ją uzyskać poprzez handel z osadnikami lub zabicie moba, który sam ją nosi. Można ją samodzielnie naprawiać tak samo jak inne rodzaje przedmiotów, których wytrzymałość spada.

Pancerz chroni nie tylko przed obrażeniami zadawanymi przez wrogie moby (i innych graczy), ale także przez inne przedmioty i zjawiska, takie jak jajka, spadające kowadła, pioruny, kaktusy czy wybuchy. Nie chroni jednak przed takimi rzeczami jak spadnięcie w otchłań, duszenie się czy topienie.

Choć skórzane i złote pancerze chronią najsłabiej, to najłatwiej się je zaklina.

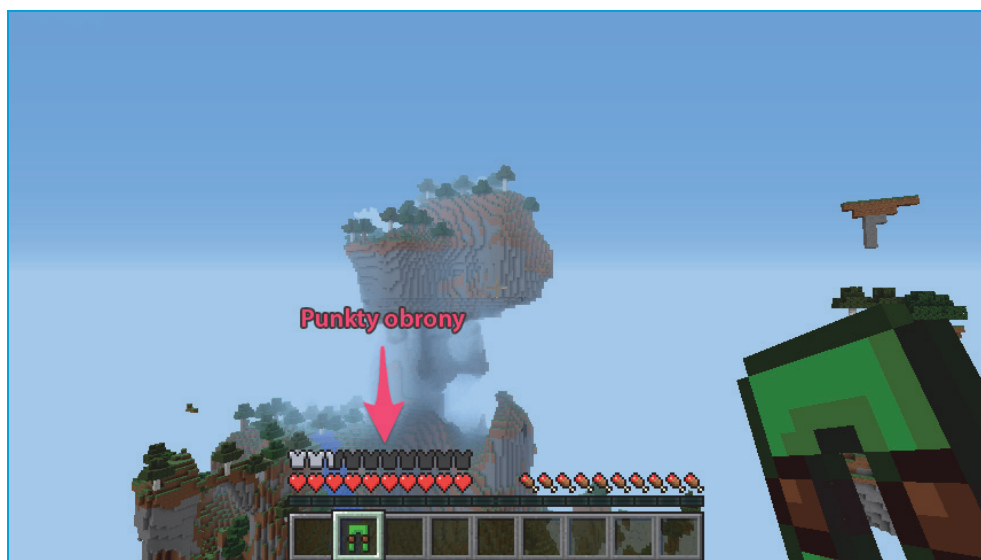
Podobnie jak kilof czy miecz zbroja traci z czasem trwałość i trzeba ją reperować na siatce konstrukcyjnej lub kowadle.

Nowo utworzony w wyniku naprawy przedmiot ma nieco większą trwałość od elementów składowych, ale traci wszelkie zaklęcia, chyba że reperujesz go na kowadle.

Zaczynij konstruować zbroję, kiedy tylko uzyskasz dostęp do jakichś surowców, a następnie sukcesywnie ulepszaj swój pancerz z wykorzystaniem wytrzymalszych materiałów.

Pancerz nie musi się składać z części stworzonych z jednakowego materiału. Gdy już uzyskasz odrobinę rzadkiego surowca, takiego jak diament, ulepszenie choćby jednego elementu zbroi będzie bardzo korzystne. Możesz na przykład nosić skórzaną czapkę, diamentowy napierśnik i żelazne nogawice.

Zbroja daje punkty obrony, które liczy się w połówkach zbroi, widocznych w pasku pancerza nad paskiem zdrowia (rysunek 3.3). Im wyższa jest liczba punktów obrony, tym mniejsze obrażenia postać odnosi w wyniku ataku. Gracze często tworzą sobie lub w inny sposób pozyskują pełną zbroję na początku gry, aby uzyskać jak najwięcej punktów obrony.



Rysunek 3.3. Punkty obrony widoczne są nad paskiem zdrowia w formie połowki zbroi

Skóra

Skóra jest najmniej wytrzymałym, ale najłatwiejszym do zdobycia materiałem na zbroję. Pozyskuje się ją zwykle z zabitych krów, ale można ją też uzyskać ze skóry króliczej.

Elementy pancerza skórzanego można barwić, do czego wrócimy jeszcze w rozdziale 11. Służy to głównie do celów dekoracyjnych, żeby wyróżnić swoją postać spośród innych.

Hełm

Hełm (zwany też **czapką**, jeśli jest ze skóry) chroni głowę postaci przed obrażeniami. Hełm zapewnia na ogół większą ochronę niż buty. Skóra dodaje tylko 1 punkt obrony (widoczny jako pół zbroi), a diament 3. Zakłęty hełm może wydłużyć czas, przez jaki można wstrzymać oddech pod wodą, a także przyspieszyć rozbijanie bloków pod wodą.

Napierśnik

Napierśnik (zwany też **tuniką**, jeśli jest ze skóry) umieszcza się w drugim polu pancerza i chroni on górną część ciała postaci. Ten element zbroi zapewnia dużo większą ochronę niż hełm, wobec czego należy go skonstruować najpierw, jeśli starczy Ci materiału, a następnie ulepszyć najszybciej, jak to możliwe.

Nogawice

Nogawice (zwane też **spodniami**, jeśli są ze skóry) zapewniają drugą największą po napierśniku ochronę i umieszcza się je w trzecim polu pancerza. Ten element pancerza również należy jak najprędzej stworzyć i ulepszyć, gdy odpowiednie materiały staną się dostępne.

Buty

Buty, najsłabszy element zbroi, przechowuje się w dolnym polu pancerza. Nie należy jednak sądzić, że nie są istotną częścią uzbrojenia. Stworzenie ich wymaga jedynie 4 sztuk materiału, a dodają one punkty obrony i można je dodatkowo zakłąć, np. tak, by przyspieszały poruszanie się pod wodą lub zmniejszały obrażenia odnoszone w wyniku upadku z wysokości (rozdział 10.).

Choć wszystkie przedmioty można zaklinać, buty i hełmy mają własne, dedykowane zaklęcia, dzięki którym są ważnymi elementami zbroi, pomimo że dodają mało punktów obrony.

Przechowywanie zbroi

Poza noszeniem zbroję możesz też przechowywać na stojaku na zbroję. W trybie przetrwania możesz na razie wieszać na stojaku jedynie elementy zbroi i głowy mobów. Wystarczy kliknąć stojak prawym przyciskiem myszy, aby umieścić na nim pancerz lub go usunąć.

Inną ciekawą właściwością stojaka na zbroję jest to, że jest on bytem: podlega on prawom ciążenia, można go transportować wagonem, a także przesuwają za pomocą tłoków.



Skorowidz

A

ACtennisAC, 243
aktywacja bloków poleceń, 154
aplikacje, 240
App Store, 240
architektura, 269
atak, 68
ataki zombiaków, 127
atrakcje w osadach, 124
automatyczne farmy, 155

B

bagno, 94
barwniki, 169, 170
barwy, 169, 170
baza, 86
baza podwodna, 86
bezpieczeństwo dziecka, 274
biomy, 89, 224
 ciepłe, 96
 neutralne, 98
 ośniewane, 90
 umiarkowane, 92
 zimne, 90
Block Party, 218
blok TNT, 320
bloki, 73, 299
bloki poleceń, 154
bomba zegarowa, 321
bonusowa skrzynia, 222
bramka
 AND, 150
 NAND, 151
 NOR, 149
 NOT, 148
 OR, 149

XNOR, 151
XOR, 151
brodawka, 103
BUD, Block Update Detector, 312
budowa, 295
 bazy, 45
 domu, 85
 idealnej farmy, 99
 koła, 300
 łóżka, 50
 schronienia, 43
 schronienia i drzwi, 45
 skrzyni, 48
 stołu rzemieślniczego, 43
buty, 72

C

chatka wiedźmy, 131
chunki, 263
ciasto, 162
ciecze, 160
ciekawe rzeczy, 171
creeper, 174, 289
czat, 213
czerwona pochodnia, 141
czerwony pył, 137, 164, 307

D

dach, 303
 płaski, 304
 pochyły, 304
 ze schodów, 303
debugowanie, 226
dekalogi, 283
diagram obwodu, 153
diamenty, 165

dołączenie do serwera, 211
dom, 85, 86, 296
 między drzewami, 293
 nad szybem, 119
 w kopalni, 115
domyślne kontrolki, 31, 32
dostosowanie gry, 221
doświadczenie, 290, 291
dozownik, 145
dół na zwierzęta, 54
drewniane narzędzia, 47
drewniane przedmioty, 74, 75
droga z płyt, 289
drzewko osiągnąć, 232
dynamika cieczy, 160

E

edytor profilu, 227, 228
ekran
 ekwipunku, 56
 tworzenia świata, 258
eksploracja
 budowli, 129
 osad, 129
 piramidy, 129
ekspresowe wydobywanie, 121
ekstremalne wzgórza, 92
ekwipunek, 40, 292
ekwipunek leja, 143
elektronika, 270
epoka, 176
 bogactwa, 162
 drewna, 73
 kamienia, 80
 łupów, 77
 rolnictwa, 161
 żelaza, 157
etykieta, 278

F

farma, 89
 buraków, 105
 idealna, 99
 kurczaków Thomasa, 156
farmy
 automatyczne, 155
 golemów, 174
 wrogich mobów, 173
folder .minecraft, 227, 228
forteca Netheru, 133

G

generowanie świata, 90, 221
geografia, 268
geologia, 268
ghast, 197
głód, 61
golemy, 174
 śnieżne, 202
 śnieżne, 174
 żelazne, 175
górnictwo, 113, 268
 jaskiniowe, 113
 w PE, 121
gra
 multiplayer, 209
 w Minecrafta, 28
 w trybie kreatywnym, 137
gracze, 244
granie z dziećmi, 279
grupy graczy, 244
grzyby, 104

H

hakowanie, 219
handel w osadach, 123
hełm, 72
hodowanie grzyba, 105
HUD, heads-up display, 32, 36
HUD w PE, 36

I

instalacja, 27, 273
 modów, 238
 modpacków, 239
 zabezpieczeń, 276
iOS, 34

J

jaskinia, 114
jazda na koniach i świnia, 177
jedzenie, 68

K

kakao, 103
kaktusy, 102
kamieniołom, 119

kamienne przedmioty, 81, 82

kamień, 49

kanały

 mincraftowe, 275

 o budowaniu, 245

 o wtyczkach, 245

 rozrywkowe, 244

kaniony, 114

karty upominkowe, 28

kody, 222, 264

kody upominkowe, 28

kolejka górską, 179

koła, 300

komendy, 213

 dla graczy, 214

 dla operatorów, 214, 216

kominek, 302

komórka pamięci, 312

komparator, 142

komparatory czerwonopyłowe, 142

komponenty ekwipunku, 41

kompozycje z bloków, 299

konstrukcja

 broni, 69

 stołu rzemieślniczego, 44

konstruowanie patyków, 47

konto, 272

kontrolki, 31, 32

kontrolki HUD-a, 36

koń z siodłem, 177

kopalnia, 113

 odkrywkowa, 120

 opuszczona, 132

 promienista, 116, 117

 rozgałęziona, 115, 117

kopuły, 300

korzystanie

 z czerwonego pyłu, 138

 z ekwipunku, 40

kostka magmy, 197

kot, 111

kres, 166, 201

kryjówka z drzwiami, 46

krzesła, 302

kule, 300

kwiecisty las, 94

L

leczenie osadnika, 128

lej, 143, 310

lochy, 130

logika, 269

logowanie, 28

Ł

łódki, 176

łóżka, 50

łóżka piętrowe, 302

łuk, 69

M

mapy

 autorskie, 230

 CTM, 230

 gier, 230

 przygód, 230

masowe eksplozje, 278

matematyka, 269

McAfee Family Protection, 278

mechanizmy

 czerwonopyłowe, 140

 z TNT, 320

menu

 główne, 28

 gry, 231

 Worlds, 35

mesa z kominami, 97

miecz, 69

Minecon, 247

Minecraft, 25

 a nauka, 268

 na inne konsole, 272

 na Raspberry Pi, 255

 na Xbox 360, 255, 271

 na Xbox One, 271

 PC, 251, 270

 PE, 33, 253, 271

minigry, 218

moby, 106, 112

 agresywne, 107–110

 neutralne, 110

 pasywne, 106, 107

 przyjazne, 110

 wrogie, 108, 173

modpack, 239
 mody, 238
 mroczny szkielet, 198
 multiplayer, 209
 multiplayer na PE, 212
 muł ze skrzynią, 178
 Mumbo Jumbo, 243
 muzyka, 246

N

napierśnik, 72
 narzędzia w epoce żelaza, 157
 nasycenie, 65
 Net Nanny, 278
 Nether, 166, 195, 200
 Nether i portal, 196
 nieskończone pętle, 278
 nogawice, 72
 Norton Internet Security, 277

O

obrona, 68
 bazy, 179
 obrona osady, 127
 obsydian, 287
 obwody
 czerwonopyłowe, 147, 148
 monostabilne, 315
 odbudowa osady, 127
 odradzanie się, 263
 odzyskiwanie foldera .minecraft, 229
 odżywianie, 269
 ograniczanie wysiłku, 67
 ogrodzenie z kaktusów, 180
 okno
 ekwipunku, 41
 handlu, 125
 opcje
 generowania świata, 221
 w menu gry, 231
 w trybie przetrwania, 265
 opuszczona kopalnia, 132
 osadnicy, 126
 osady, 123
 osiągnięcia, 231, 232
 rolnicze, 233
 rzemieślnicze, 233–235
 oświetlenie, 297

P

paczki
 tekstur, 236
 zasobów, 236
 pająk, 289
 pakiety lite, 239
 personalizacja skórek, 236
 piasek, 302
 piec, 82, 83, 286
 pierwsza noc, 39, 56
 pies, 111
 piramida, 129
 plan działania, 40
 platforma, 251
 płomienna różdżka, 169
 płomyk, 198
 płyty naciskowe, 305
 podajnik, 146
 podwodna świątynia, 134
 podwójny tłok, 314
 portal, 287
 posiłki, 63, 64
 potwory, 50
 poważne przedsięwzięcia, 172
 poziom nasycenia, 65
 poziomy
 trudności, 51
 wyczerpania, 67
 pozyskiwanie żywności, 62
 programowanie, 270
 projektowanie wnętrza, 301
 przechodzenie gry, 281
 przechowywanie zbroi, 72
 przedmioty, 73
 bazujące na czerwonym pyłe, 164
 bazujące na diamentach, 165, 166
 bazujące na złocie, 162
 dodatkowe, 171, 172
 otrzymywane z pieca, 83, 84
 w epoce rolnictwa, 161
 w epoce żelaza, 158, 159
 wartościowe, 166
 z Netheru i Kresu, 167, 168
 przekąznik, 141
 przekąznik czerwonopyłowy, 142
 przełączanie poziomów trudności, 51
 przełącznik BUD, 312
 przemęczenie, 288
 przerzutnik RS-NOR, 312, 313

przetrawianie, 285
przetrawianie nocy, 50, 52, 55
przewody czerwonopyłowe, 139
przycinarka, 84
PS3, 255

R

Raspberry Pi, 255
rejestracja konta, 26, 272
rodzaje
 mobów, 106
 osadników, 126
rolnictwo, 105, 268
rośliny, 100, 101
rudzie żółta, 163
rusztowanie z piasku, 303

S

sawanna, 96
schody z przewodami, 140
schronienie, 293
selektory, 217
serwer LAN, 210
serwery
 publiczne, 212
 standardowe, 212
Sethbling, 243
skarby, 123
skóra, 72
skórki, 236
Sky Battle, 219
snapshoty, 227
sortownica, 311
spleef, 218
spożywanie żywności, 65
sprawdzanie ekwipunku, 292
sterowanie, 30
stół, 302
stół rzemieślniczy, 44
strony internetowe, 241
struktura, 222
stylizacja domu, 295
subskrybowanie grup, 244
surowce naturalne, 76, 77
szablony, 223
szablony światów, 224
szkielety, 174, 289
szlamy, 173

szlamy domowe, 111
szmaragdy, 125
sztuka, 269
szukanie schronienia, 293
szyb górniczy, 118

Ś

ścianianie drzew, 103
śmierć, 263
śmierć w trybie Hardcore, 264
świat
 dostosowany, 225
 powiększony, 224
 superpłaski, 223
świątynia
 dżunglowa, 130
 podwodna, 134
 pustynna, 129

T

tajga, 92
terraformowanie terenu, 305
T-Flip-Flop, 307
ticki, 153
tłok, 144
tłok lepki, 145
transport, 176
transport w PE, 179
trollowanie, 219
tryb
 debugowania, 226
 Hardcore, 203, 260
 jednoosobowy, 29
 kreatywny, 137, 259, 280
 obserwatora, 261
 przetrawiania, 257
 przygody, 229, 260
 wielosobowy, 29
tryby gry, 257
tryby gry w Minecraft PE, 265
trzcina cukrowa, 101
twierdza, 132, 133, 198
tworzenie
 masowe przedmiotów, 291
 świata, 29, 258
twórcy map, 245
typ
 Old World, 227
 świata, 222

U

układy wieloobwodowe, 151
 ukryte
 drzwi, 316
 włącznik, 319
 ukrywanie oświetlenia, 297
 ulepszenia gry, 240
 umiejętności
 podstawowe, 59
 zaawansowane, 87
 unikanie przemęczenia, 288
 upadek do lawy, 285
 uprawa
 arbuzów i dyń, 101
 kwiatów, 90
 marchewek, 99
 pszenicy, 99
 roli, 99
 trzciny cukrowej i kaktusów, 102
 ziemniaków, 99
 urozmaicanie projektu, 296
 uruchomienie PE, 34
 ustawienia, 235
 ustawienia gry, 235
 używanie pieca, 286

W

wagon, 178
 wagon z lejem, 144
 walka
 z głodem, 61
 z mobami, 289
 z płomykiem, 169
 wartości nasycenia potraw, 66
 wawoży, 114
 wersje gry, 270
 węgiel, 49
 wither, 176
 wnętrze, 301
 woda, 160
 wskaźniki HUD-a, 32, 36
 wybór platformy, 251
 wydłużacz impulsu, 315
 wydobywanie, 288
 wydobywanie bruku i węgla, 49
 wykopany szyb, 82
 wykopy, 285

wykorzystanie
 czerwonego pyłu, 307
 lejów, 310
 wykrywacz aktualizacji bloku, 312
 wymiana za szmaragdy, 125

X

Xbox 360, 271
 Xbox One, 255, 271

Y

YouTube, 242

Z

zabezpieczenia, 276
 zadania na pierwszy dzień, 48
 zagłodzenie, 62
 zaklinanie, 290
 zakup PE, 33
 założenie
 gry multiplayer, 209
 konta, 272
 serwera LAN, 210
 własnego serwera, 212
 zarządzanie ekwipunkiem, 42
 zasady gry, 215
 zasoby, 241
 zbieranie drewna, 43
 zbroja, 70
 ziarno, 221, 222
 złupione przedmioty, 78–80
 zmrok, 42
 zombie, 127, 174, 289
 zombie pigmani, 174, 197
 zwiedzanie budowli, 135
 zwierzęta, 104
 domowe, 111
 w zagrodach, 104

Ż

żwir, 302
 życie w Netherze, 197
 żywność, 62

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA



Helion SA

Nie musisz być w Minecraftie biernym turystą — ten kolorowy przewodnik pomoże Ci zapanować nad światem tej gry

Bez względu na to, czy grasz, żeby wygrać, czy po prostu lubisz bawić się w odkrywcę, *Minecraft dla bystrzaków* pomoże Ci przystosować świat do swoich potrzeb — i to jeszcze zanim rozbijesz swój pierwszy blok w grze! Ten prosty samouczek, przygotowany przez zespół minecraftowych ekspertów, podpowie Ci, jak budować i niszczyć, toczyć walkę i pokojowo się rozwijać, atakować i się bronić.

- **Poszerzanie horyzontów** — dowiedz się, czym są biomy, jak zbudować idealną farmę, hodować zwierzęta, uprawiać rolę i unikać mobów.
- **Walka o przetrwanie** — naucz się wydobywania, gotowania, znajdowania jaskiń, unikania przemęczenia, pokonywania mobów, gromadzenia kolorowej wełny i konstruowania nowych przedmiotów.
- **Cywilizacja i technologia** — odwiedź wioski i prowadź w nich handel. Wydobywaj czerwony kamień, naucz się efektywnie korzystać z bloków i twórz własne wynalazki.
- **Twój własny świat** — przeczytaj, jak grać z innymi, używać czata, dostosować grę do własnych potrzeb i odblokować tryb przygody.



Jesse Stay jest konsultantem z dziedziny social media i deweloperem. **Thomas Stay**, dwunastoletni syn Jessego, nie wyobraża sobie dnia bez Minecrafta. **Jacob Cordeiro** zdobył nagrodę za grę własnego autorstwa zgłoszoną na konkurs Scholastic Art and Writing w 2011 r.



W książce znajdziesz:

- planowanie działań w grze
- sposoby posługiwania się ekwipunkiem
- informacje, jak handlować szmaragdami
- metody utrzymywania się przy życiu poprzez pracę na roli i w kopalni
- wszystkie ważne aspekty gry na różnych poziomach trudności i w trybie hardcore
- strategię przetrwania, bez których sobie nie poradzisz
- różne przydatne metody budowania
- odpowiedzi, jak wykorzystać czerwony kamień i bazujące na nim mechanizmy

Ilustracja na okładce: Jesse Stay

PO ROZUM NA...

www.dlabystszakow.pl

Zamówienia telefoniczne:



0 801 339900



0 601 339900

septem
septem.pl

Sprawdź najnowsze promocje: <http://dlabystszakow.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane: <http://dlabystszakow.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach: <http://dlabystszakow.pl/nowosci>

Heilon SA: ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice, tel.: 32 230 98 63
e-mail: rady@dlabystszakow.pl <http://dlabystszakow.pl>

Cena 39,90 zł

ISBN 978-83-283-1475-7



9 788328 314757