

KOMPENDIUM GRACZA



Twój
podręcznik
budowniczego!



QUE

STEPHEN O'BRIEN

 **Helion**

Tytuł oryginału: The Ultimate Player's Guide to Minecraft

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

ISBN: 978-83-246-9865-3

Authorized translation from the English language edition, entitled: THE ULTIMATE PLAYER'S GUIDE TO MINECRAFT, First Edition; ISBN 0789752239; by Stephen O'Brien, published by Pearson Education, Inc, publishing as QUE Publishing.

Copyright © by 2014 by Que Publishing

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education Inc.

Polish language edition published by HELION S.A.. Copyright © 2014.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

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 bierze jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Wydawnictwo HELION nie ponosi 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: helion@helion.pl

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

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

<http://helion.pl/user/opinie/minekp>

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

Spis treści

O autorze	9
Dedykacja	9
Podziękowania	10
Wprowadzenie	11
Co znajdziesz w tej książce	13
Jak czytać tę książkę	14
Receptury	15
Rozdział 1. Początki	17
Rejestracja i pobranie gry	17
Rejestracja konta Mojang	18
Zakup Minecrafta	20
Uruchamianie Minecrafta	22
Rozpoczęcie nowej gry	23
Wybór stylu generacji świata	25
Tryby gry jednoosobowej	26
Ziarna	27
Sterowanie	28
Podsumowanie	29
Rozdział 2. Pierwsza noc	31
Przetrwaj i prosperuj	31
Znajdź drzewa	32
Korzystanie z ekwipunku	35
Stół rzemieślniczy	37
Konstruowanie narzędzi	38
Budowa schronienia	41
Piec	46
Światło	47
Łóżko	48
Podsumowanie	50

Rozdział 3. Zbieranie surowców 53

HUD	53
Ulepszanie narzędzi	57
Skrzynie: bezpieczne przechowywanie rzeczy	59
Unikanie potworów	61
Głód	63
Zadania na dziś: jedzenie, surowce i rozpoznanie	64
Jedzenie w biegu	66
Znajdowanie placu budowy	68
Przewodnik po ekwipunku w trybie kreatywnym	71
Podsumowanie	73

Rozdział 4. Wydobywanie 75

Kop głęboko	75
Warstwy złóż	76
Jeziora lawy i inne zagrożenia	77
Zejście na poziom 11.	80
Szyb drabinowy 2×1	80
Proste schody	81
Spiralne schody	82
Wydajne układy kopalni	83
Bezpieczeństwo i higiena wydobywania	86
Podsumowanie	87

Rozdział 5. Walka 89

Bestiariusz	89
Zombie	90
Pająki	91
Szkielety	93
Pająki jaskiniowe	94
Pajęczy jeźdźcy	95
Creepery	95
Szlamy	96
Endermani	96
Zombie pigmani	98
Moby obronne	98
Śnieżne golem	98
Żelazne golem	99

Broń i pancerz	100
Fechtunek	101
Łucznictwo	102
Pancerz	104
Ubierz się kolorowo	107
Podsumowanie	107

Rozdział 6. Rolnictwo 109

Wybór rodzaju uprawy	109
Założenie farmy	113
Zautomatyzowane farmy	119
Żniwiarka tłokowa	122
Żniwiarka z lepkich tłoków	125
Żniwiarka wodna	126
Zbieranie innego rodzaju plonów	129
Podsumowanie	129

Rozdział 7. Oswajanie i hodowla 131

Hodowla przyjaznych mobów	131
Smycze	134
Rozmnażanie	136
Konie, osły i inne stworzenia	136
Zbroja końska	139
Objuczanie	139
Dosiadanie świni	140
Rybołówstwo	140
Podsumowanie	142

Rozdział 8. Zaawansowana architektura i dekoracja wnętrz ... 143

Pożegnanie z pieczarą	143
Dekoracja wnętrz	146
Budowanie pod wodą	153
Obrona działki	159
Kopanie rowów to nie ujma	159
Dół na potwory	161
Wzmacniane ściany	162
Podsumowanie	163

Rozdział 9. Czerwony kamień, tory i inne atrakcje 165

Czerwony proszek — podstawy	166
Źródła zasilania	167
Przewody	171
Zasilane bloki	172
Modyfikatory	174
Urządzenia wyjściowe	178
Automatyczne drzwi	180
Ruch prądu w pionie	186
Obwody zaawansowane	187
Bramki NOT, czyli inwertery	187
Bramki OR, czyli wszystko przejdzie	188
Bramki AND, czyli dwie prawdziwe wartości	189
Pętle przekąźnikowe	191
Transport kolejowy	191
Modele wagoników	192
Tory	195
Wykładanie torów i budowanie stacji	197
Skrzyżowania	198
Stacje pośrednie	198
Leje	200
Podsumowanie	201

Rozdział 10. Zaklęcia, kowadła i mikstury 203

Zaklinanie	203
Tworzenie i wydobywanie obsydianu	205
Książki	208
Rzucanie zaklęć	208
Ulepszanie zaklęć przy pomocy biblioteczek	210
Zdobywanie doświadczenia i zarządzanie nim	211
Ulepszanie broni	212
Ulepszanie zbroi	212
Ulepszanie narzędzi	215
Kowadło	216
Mikstury	218
Alchemia	219
Wzmacnianie mikstur	223
Podsumowanie	224

Rozdział 11. Osady i inne miejsca 225

Sielskie życie	225
Nabywcza moc szmaragdu	228
Ukryte świątynie i inne budowle	230
Świątynie pustynne	230
Pustynie dżunglowe	232
Chatka wiedźmy	232
Lochy	233
Opuszczone kopalnie	234
Twierdze	234
Twierdze Netheru	235
Mapy	235
Zegar	238
Podsumowanie	239

Rozdział 12. Nether i Kres 241

Równoległe wymiary	241
Droga do Netheru	243
Magiczny portal	245
Przetrawianie w fortecy Netheru	248
Mieszkańcy Netheru	250
Finał	252
Poszukiwanie twierdzy	253
Walka ze Smokiem Kresu	256
Podsumowanie	260

Rozdział 13. Modyfikacje i gra wieloosobowa 261

Personalizacja	261
Zmiana skóry	262
Edytory skórek	263
Paczki zasobów	266
Modyfikacje	268
Instalacja modów w Forge	269
Too Many Items	271
Multiplayer	271
Gra przez LAN	272
Dołączanie do serwera multiplayerowego	274
Prowadzenie serwera multiplayerowego	276
Podsumowanie	279

Dodatek A Receptury	281
Podstawowe receptury	282
Użyteczne przedmioty	284
Broń i pancerz	287
Żywność i pokrewne składniki	288
Mechanizmy i czerwony kamień	292
Transport	295
Budownictwo	297
Elementy dekoracyjne i inne	301
Zaklinanie i alchemia	305
Barwniki	306
Fajerwerki	308
 Skorowidz	 311



Zaklęcia, kowadła i mikstury

- Poznaj system zaklęć w Minecraftcie.
- Bezpiecznie zachowuj swoje zdobywane w pocie czoła poziomy doświadczenia.
- Dopieść swoją broń, wzmocnij pancerz i ulepsz narzędzia.
- Naprawiaj przedmioty na kowadle.
- Przygotuj mikstury na statywie alchemicznym.

Prawdopodobnie złożyłeś już sobie diamentowy miecz, Twoja baza jest istną fortecą i jesteś tak zabezpieczony, aby bez najmniejszych problemów pokonać hordę creeperów.

Nigdy nie jest tak dobrze, by nie mogło być lepiej.

W tym rozdziale zdobędziesz dodatkowe umiejętności związane z obsługą specjalnego stołu rzemieślniczego, dużego bloku żelaza i paru małych buteleczek.

Zaklinanie

Punkty doświadczenia zbierasz w toku gry; ich liczba przedstawiana jest w formie zielonych odcinków paska doświadczenia. (Wszystkie te kolorowe kulki, które przelatują w Twoją stronę, gdy ubijasz potwory czy w pocie czoła przetwarzasz stopy żelaza, są właśnie punktami doświadczenia). Kiedy pasek się wypełnia, gracz zyskuje poziom doświadczenia — który na swój sposób działa jako waluta — a pasek zostaje wyzerowany. Poziomy doświadczenia możesz rozważnie spożytkowywać, zaklinając swoje przedmioty — wzmacniając broń, pancerz i narzędzia.

Zaklęcia zwiększają bazowe możliwości przedmiotów. Można nimi sprawić, by kilof sprawniej wydobywał rudę, miecz zadawał większe obrażenia lub stał się niezniszczalny, Twoja zbroja była praktycznie (choć nie całkowicie) nie do przebicia, oraz wprowadzić wiele innych usprawnień, które pomogą Ci przetrwać w Netherze i Kresie.

Zaklęcia nadają także nieco bardziej magiczne właściwości: zaklęcie oddychania znacząco zwiększa zdolność do przeżycia pod wodą, zaklęcie nieskończoności sprawia, że łukowi nigdy nie kończą się strzały (choć sam może ulec zniszczeniu), a zaklęte buty pozwolą Ci

przeżywać upadki z wysokości. Zaklęcia mają także praktyczne zastosowanie: mogą sprawić, by Twoje narzędzia wybiły więcej surowców z każdego rozbitego bloku czy nawet ekstrahowały bloki w pierwotnej postaci, zamiast rozbijać je na upuszczane składniki.

Jak się zatem zabrać za zaklinanie? Jest to dość proste i można do tego podejść na kilka sposobów:

- Skorzystaj ze stołu do zaklinania, aby nadać przedmiotowi losowe zaklęcie w zamian za poziomy doświadczenia.
- Zakup za szmaragdy od kapłana w osadzie konkretne zaklęcie przedmiotu, który masz już w ekwipunku. Działa to również jako darmowa naprawa, gdyż możesz zamienić uszkodzony przedmiot na jego nieuszkodzony, zaklęty odpowiednik.
- Zestaw zaklętą książkę z przedmiotem na kowadle. Wymaga to zużycia poziomów doświadczenia, ale stosunkowo mniej niż samo utworzenie zaklętej książki. Jest to świetne rozwiązanie, jeśli miałeś szczęście trafić na zaklętą książkę w skrzyni, na którą trafiłeś w osadzie, lochu czy innym tego typu miejscu. Bibliotekarze w osadach z kolei oddają je w zamian za inne przedmioty.
- Zestaw przedmiot z zaklętym przedmiotem tego typu na kowadle. Łącząc dwa przedmioty o różnych, lecz kompatybilnych zaklęciach, uzyskasz ostateczny przedmiot z obydwooma zaklęciami. Kowadeł można też używać do naprawiania i nazywania przedmiotów w podobny sposób co do ich zaklinania.

Zacznijmy od metody najprostszej, czyli użycia stołu do zaklęć (rysunek 10.1). Zaraz jeszcze zajmiemy się otaczającymi je biblioteczkami.



RYСУNEK 10.1. Stół do zaklęć, otoczony piętnastoma wzmacniającymi jego oddziaływanie biblioteczkami



Stoły do zaklęć, podobnie jak stoły rzemieślnicze, zajmują jeden blok. Utworzenie ich jest jednak nieco trudniejsze, ponieważ trzeba do tego mieć dwa diamenty, książkę i cztery bloki obsydianu.

UWAGA

Sądzisz, że to za trudne?

Jeśli stworzenie stołu do zaklęć wydaje Ci się wyzwaniem, to od razu muszę Cię ostrzec, że jest to nic w porównaniu z tworzeniem statywu alchemicznego, który omówię w dalszej części rozdziału. Potraktuj ten etap jako rozgrzewkę w dziedzinie posługiwania się lawą.

Pośród wszystkich składników obsydian jest najtrudniejszy do zdobycia. Czasami można na niego trafić w skrzyniach w osadach, ale z reguły trzeba go znajdować w terenie lub samemu go tworzyć, łącząc wodę z lawą.

Tworzenie i wydobywanie obsydianu

Obsydian powstaje naturalnie, gdy **płynąca** woda trafia na **źródło** lawy (ale nie na rozlaną już lawę). Jest to warunek kluczowy, ponieważ wszystkie inne mieszanki lawy i wody, czy to płynących, czy nie, zwyczajnie tworzą bruk, a tym niczego nie zaczarujesz.

Obsydian jest praktycznie niezniszczalny, co czyni z niego świetny materiał konstrukcyjny. Wydobywanie go jest jednak ryzykowne, ze względu na otoczenie pełne lawy, która może przerobić Cię na pieczeń w trybie ekspresowym.

Do budowy stołów do zaklęć nie potrzeba jednak dużo obsydianu. Co więcej, pokażę Ci pewną technikę jego pozyskiwania. Wykonaj następujące czynności:

1. Napełnij kilka wiader wodą. Być może potrzebne Ci będzie tylko jedno, ale na wszelki wypadek weź ich kilka.
2. Znajdź teraz jezioro lawy. Być może masz szczęście i jest gdzieś takie na powierzchni, ale najpewniejszym rozwiązaniem jest zejście na najniższe poziomy kopalni, gdzie już zapewne na kilka trafiłeś. Lawa najczęściej występuje poniżej poziomu 11., licząc od ciągłej warstwy skały macierzystej na poziomie zerowym. Jeśli jeszcze nie trafiłeś na lawę, wydrąż w kopalni kilka odgałęzień. Powinieneś szybko odnieść sukces.
3. Jeśli trafisz na jezioro lawy, które zostało już częściowo zalane wodą (rysunek 10.2), możesz spróbować odgrodzić źródło wody brukiem lub innymi blokami, by wykopać odstonięty w ten sposób obsydian. Rezultat widnieje na rysunku 10.3. W jeziorze lawy umieściłem dodatkową warstwę bruku, aby zabrać się za wydobywanie obsydianu bez obawy, że mogę w każdej chwili spłonąć. Gdy chodzisz po blokach sąsiadujących z lawą, przytrzymywanie klawisza **Shift** pozwoli Ci uniknąć przypadkowego wpadnięcia do niej.



RYSUNEK 10.2. Naturalnie występujące jezioro lawy zalewane wodą. Utworzony już przez wodę obsydian można poznać po cienkiej czarnej obwódce na krawędzi wody

1. Ciekąca woda, która już zalała część jeziora
2. Źródła lawy (a nie przelewająca się lawa)



RYSUNEK 10.3. Obsydian odkryty po odgródzeniu wody barierą

1. Płynąca woda po odgródzeniu od jeziora lawy brukiem
4. Jeżeli w pobliżu nie ma wody, wylej wodę z wiadra na blok znajdujący się obok lawy, by mogła na nią wycieknąć. Najlepiej w tym celu stanąć na podwyższeniu z jednego bloku

lub wyższym. (Jeśli takiego nigdzie nie ma, to postaw własny blok). Dzięki temu woda nie zmyje Cię w stronę lawy czy innego obszaru zagrożenia.

WSKAZÓWKA

Czy lawa jest jedynym źródłem światła?

Rozmieść dookoła parę pochodni, żeby po wygaszeniu lawy nie zapanowały egipskie ciemności.

5. Pozwól wodzie popłynąć jak najdalej, by przekształciła jezioro lawy w obsydianową powierzchnię, a następnie napełnij wiadro źródłem wody, by ją zebrać i odkryć obsydian (rysunek 10.4). Jeśli nie możesz zebrać źródła wody do wiadra, umieść dookoła inne bloki, aby osuszyć otoczenie.



RYСУNEK 10.4. Woda wylana z wiadra przeobraziła całe jezioro lawy w obsydian

1. Obsydian

6. Złap za diamentowy kilof i zabierz się za wydobywanie. Rozbicie bloku obsydianu potrafi trochę potrwać, więc bądź cierpliwy. Istnieje też duże prawdopodobieństwo, że pod obsydianem znajdziesz więcej lawy. W takiej sytuacji wylej na lawę wodę, by przekształcić wszelkie okoliczne bloki w obsydian, i ponownie zzbierz wodę do wiadra. Wykop więcej obsydianu niż te cztery bloki, których potrzebujesz do zbudowania stołu do zaklęć. Spróbuj zebrać co najmniej 14 bloków, gdyż pozostałych użyjesz do stworzenia portalu do Netheru (co omówię w rozdziale 12.), który musisz odwiedzić, by móc stworzyć omówiony w dalszej części tego rozdziału stątyw alchemiczny.

Książki

Książki mają kilka zastosowań: są potrzebne do stworzenia stołu do zaklęć, wzmocnienia jego siły przy użyciu biblioteczek, a także do przechowywania zaklęć. (Są też książki, które nauczą Cię grać w Minecrafta).

Do stworzenia książki potrzeba trzech kartek papieru i jednej skóry. W wersji gry na Xboksa i w Pocket Edition nie trzeba używać skóry — widocznie mają miękkie okładki.



Zacznij od stworzenia papieru z trzech sztuk trzciny cukrowej. Następnie zestaw papier ze skórą, by uzyskać książkę. Stwórz ich jak najwięcej, gdyż potrzebne Ci będzie 45 książek, by stworzyć pełny zestaw biblioteczek, którymi otoczysz stół do zaklęć. (Nie musisz jednak za wszelką cenę robić tego od razu; możesz powoli rozbudowywać swoją kolekcję, zaczynając od kilku).

Rzucanie zaklęć

Wszystko staje się prostsze, gdy masz już podstawowe składniki. Wykonaj następujące czynności:



1. Stwórz i postaw stół do zaklęcia. Pomiędzy stołem a ścianami pozostaw dwa bloki odstępu, by mieć gdzie postawić biblioteczkę (rysunek 10.1). Kiedy podejdziesz do stołu, zobaczysz całkiem ładną animację otwierającej się na nim książki.
2. Kliknij stół prawym przyciskiem myszy, by otworzyć interfejs zaklęcia.
3. Umieść przedmiot, na który chcesz rzucić zaklęcie (broń, narzędzie, pancerz lub książkę), w pustym polu pod książką. Z prawej strony pojawi się lista trzech dostępnych zaklęć (rysunek 10.5).



RYSUNEK 10.5. Zaklinanie diamentowego miecza

4. Podane na liście zaklęcia są nieczytelne i generowane losowo. Podane na jasnozielono liczby odnoszą się do poziomów doświadczenia, które zostaną spożytkowane na poszczególne zaklęcia. Rodzaj zaklęcia, jakie rzucisz, jest zatem w praktyce losowy. Zaklęcie może kosztować do 30 poziomów doświadczenia, ale im większy wydatek, tym większą masz szansę, że będzie ono silniejsze. Wszelkie zaklęcia, na które Cię nie stać, zaznaczone są na szaro. Stół zaklęć, obok którego nie stoją jakiekolwiek biblioteczki, pozwala na rzucanie zaklęć maksymalnie 8-poziomowych.
5. Wybierz zaklęcie z listy. Na razie trzymaj się słabszych zaklęć, by zachować doświadczenie na dodatkowe ulepszenia. Do naprawienia przedmiotu możesz też użyć kowadła, ale pamiętaj, że naprawy zwiększają późniejszy koszt zaklinania.
6. Przeciągnij zaklęty przedmiot z powrotem do ekwipunku. Najedź kursorem na przedmiot, by zobaczyć, jakie zaklęcia zostały na niego rzucone.

WSKAZÓWKA

Zaklęcia a prawdopodobieństwo

Algorytmy używane przez Minecrafta do generowania list zaklęć nie są proste. Uwzględniają one tyle czynników, że opracowanie ustandaryzowanej tabeli prawdopodobieństwa jest niemożliwe. Istnieje jednak kilka witryn, które generują wyniki w oparciu o kod programu. Wejdź na stronę www.minecrafternchantmentcalculator.com, wybierz materiał, narzędzie i poziom zaklęcia, a skrypt sam rzuci kostką 10 tysięcy razy, podsumuje wyniki i podsunie Ci listę dostępnych zaklęć wraz z prawdopodobieństwem ich wystąpienia.

OSTRZEŻENIE

Naprawy na stole rzemieślniczym usuwają zaklęcia

Naprawienie zaklętego przedmiotu poprzez połączenie go z innym na stole rzemieślniczym cofa wszystkie zaklęcia. Jeśli chcesz zachować lub połączyć zaklęcia, naprawiaj przedmioty na kowadle.

Ulepszanie zaklęć przy pomocy biblioteczek



Biblioteczki pozwalają na rzucanie zaklęć o wyższych poziomach. Biblioteczkę stworzysz z trzech książek i sześciu bloków desek z dowolnego rodzaju drewna.

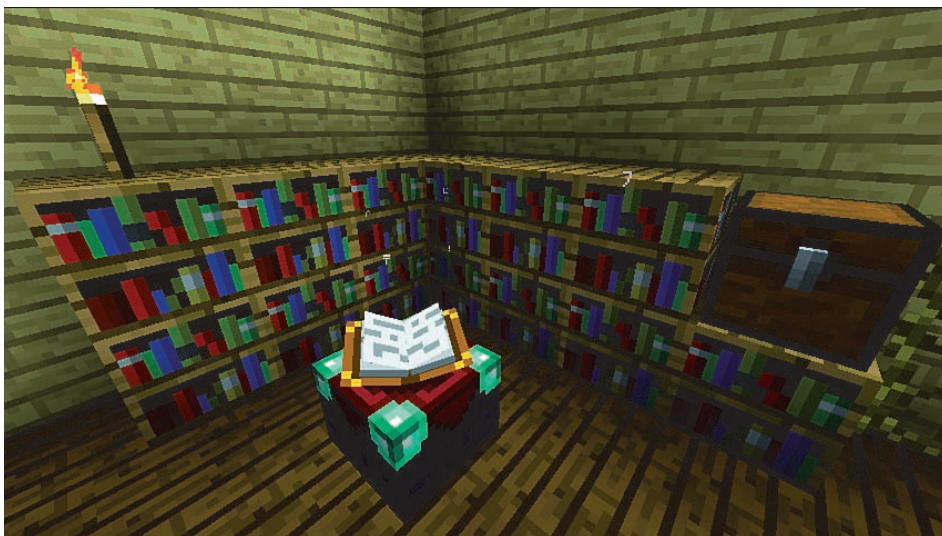
Ulepszenia wynikające z użycia biblioteczek działają następująco:

- Każda biblioteczka podnosi poziom zaklęć o 1 – 2 punkty; 15 biblioteczek podnosi zatem poziom do maksimum.
- Biblioteczki muszą być oddalone o dwa pola od stołu z pustym miejscem pomiędzy. Jakikolwiek blok — pochodnia, pokrywa śnieżna — zablokuje doładowanie od biblioteczki.
- Nawet jeśli postawisz pełny zestaw biblioteczek, w interfejsie pojawiać się będą zaklęcia o mniejszej mocy. W trzech polach będą się znajdować losowo dobrane zaklęcia o mocy od najmniejszej do największej.
- Biblioteczki muszą znajdować się na tym samym poziomie co stół lub poziom wyżej. Pojedynczy szereg 15 biblioteczek wygląda tak jak na rysunku 10.1, ale możesz je postawić jedną na drugiej (rysunek 10.6) pod ścianą, by uzyskać taki sam efekt, ale nie odgraczać stołu z boku.

WSKAZÓWKA

Dobieranie i przechowywanie zaklęć w książkach

Książki pozwalają na dokładniejsze dobieranie zaklęć, które mają być nadawane przedmiotom. Umieść książkę na stole i w standardowy sposób rzuć na nią zaklęcie. Wynik i tak będzie losowy, ale po wzięciu książki do ekwipunku przynajmniej będziesz wiedzieć, jakie zaklęcie zawiera. Przy niewielkim wydatku poziomów doświadczenia będziesz teraz mógł rzucić zaklęcie z wybranej książki na przedmiot, kładąc je na kowadle. Pozostałe książki przechowuj dla bezpieczeństwa w skrzyni.



RYСУNEK 10.6. Nieco inny rozkład biblioteczki, który też zapewnia stołowi maksymalne naładowanie. Obiekty stawiane na biblioteczkach nie zmniejszają ich efektywności

- Stawianie przedmiotów w rodzaju skrzyń i pochodni na biblioteczkach nie neguje ich działania. W dwupoziomowym układzie biblioteczki możesz umieścić jeszcze jedną dodatkową, dla zachowania symetrii, choć nie będzie ona mieć wpływu na działanie stołu.

Zdobywanie doświadczenia i zarządzanie nim

Punkty doświadczenia zyskuje się, wykonując różne czynności, oraz „wydaje” w ramach zaklinania i wykonywania napraw na kowadłe. Jak najszybciej zebrać punkty doświadczenia i zmaksymalizować ich przyrzyb?

- Punkty doświadczenia zyskujesz za zabijanie mobów, gotowanie, łowienie ryb i rozmnażanie zwierząt. Z kolei ugotowane jedzenie staje się bardziej pożywne. Szybkim sposobem na zdobycie punktów doświadczenia jest zatem masowe rozmnożenie zwierząt hodowlanych, ubicie nadwyżki, zebranie upuszczonego mięsa i upieczenie go w piecu. Rozmnażanie kurczaków jest proste, gdyż wymagane do tego nasiona są dostępne wszędzie, gdzie rośnie trawa. Krowy są natomiast dużo bardziej przydatne, ponieważ w wersji na PC (czyli na komputery z Windowsem, OS X lub Linuksem) możesz także wykorzystać ich skórę do tworzenia książek. Więcej punktów doświadczenia zyskasz jednak, zabijając wrogie moby.
- Zawsze staraj się zebrać wszystkie kolorowe kule doświadczenia, które lecą w Twoją stronę, gdy wykonasz jakąś generującą je czynność.
- Zaklinaj złotą broń i złote elementy pancerza. Złoto korzysta na zaklęciach najbardziej, a ponadto uzyskanie dla niego wyższej klasy zaklęcia jest bardziej prawdopodobne niż w przypadku rzeczy z żelaza lub diamentów.

- Kapłani w osadzie zaklinają przedmioty w zamian za szmaragdy, nie doświadczenie.
- Zaczynij od zaklęć niskiego poziomu, w zakresie od 1 do 10. Zaklęcia w tym przedziale mają podobną moc, więc na początek korzystaj z tańszych.
- Pierwsze 16 poziomów doświadczenia zdobywa się najłatwiej. Od 17. poziomu zdobywanie kolejnych staje się coraz trudniejsze, więc jeśli chcesz szybko zaczarować wiele przedmiotów, to trzymaj się poniżej 17. poziomu, aby cyklicznie zaklinać, co trzeba, wydawać doświadczenie i je odnawiać.
- Jeśli zginiesz, stracisz wszystkie poziomy doświadczenia. Wprawdzie po odrodzeniu możesz odzyskać parę punktów, ale starczy ich w najlepszym wypadku na dojście do poziomu 5. Jeśli masz doświadczenie na zbyciu (jakiegokolwiek powyżej poziomu 17.), ale brakuje Ci przedmiotów do zaczarowania, wykorzystaj je do zaklinania książek. Przechowuj je w skrzyni, aby przetrwały Twoją śmierć i abyś mógł je wykorzystać z nowymi przedmiotami, gdy się odrodzisz.

WSKAZÓWKA

Kod na doświadczenie

Jeśli chcesz się pobawić i szybko zyskać doświadczenie, a masz włączone kody, wpisz polecenie `/XP <liczba>L`, by zdobyć dowolny poziom. Przykładowo kod `/XP 30L` doda Ci 30 poziomów doświadczenia. Ujemna liczba z kolei je odejmie. Działa to także w trybie przetrwania, jeśli masz włączone kody.

Ulepszanie broni

Zaczarowaną bronią zasiejesz istny postrach wśród wrogów. Sam się zdziwisz, o ile szybciej pokonasz zombiaka, gdy złapiesz za ostrzejszy miecz, czy jak daleko odepchniesz creepera, uderzając go mieczem zaczarowanym na odrzut. W tabeli 10.1 widnieje pełna lista zaklęć.

Ulepszanie zbroi

Postać Iron Mana jest zastrzeżona, więc nie będę się posługiwał tym nawiązaniem, ale zaklęcia pancerza dają Ci właśnie taką odporność. Wszelkie uderzenia będą zjeżdżać po Twojej zaklętej zbroi zupełnie tak, jakby była powleczone teflonem.

Wszystkie zaklęcia ochronne ograniczone są limitem właściwym konkretnym materiałom. W tabeli 10.2 widnieje ich pełna lista. Pamiętaj, że górny limit ochronny materiałów rośnie w następującej kolejności: żelazo, diament, kołczuga, skóra, złoto.



TABELA 10.1. Zaklęcia broni

Zaklęcie	Najwyższy poziom	Przedmioty na stole do zaklinania	Przedmioty na kowadle	Opis
Ostrość, pogromca nieumarłych, zmora stawonogów	V	Miecz	Siekiera	Zwiększa zadawane obrażenia. Ostrość działa na wszystkie moby, pogromca nieumarłych na wszelkie nieumarłe moby, a zmora stawonogów na pająki, pająki jaskiniowe i rybiki cukrowe. Do uzyskania poziomu V dla diamentowej broni potrzebne jest kowadło. Pamiętaj, że możesz nadać tylko jedno z tych zaklęć danemu pojedynczemu przedmiotowi.
Odrzut	II	Miecz	Brak	Odrzuca atakowanego moba dalej niż w przypadku ataku z rozbiegu. Jeszcze większą efektywność można zatem uzyskać, atakując z rozbiegu zaklętą na odrzut bronią.
Zaklęty ogień	II	Miecz	Brak	Podpala zaatakowane stworzenie na 3 – 7 sekund, w zależności od poziomu. Nie działa jednak na moby z Netheru.
Grabież	III	Miecz	Brak	Zwiększa liczbę przedmiotów upuszczanych przez zabite moby, a ponadto zwiększa prawdopodobieństwo upuszczania dodatkowych przedmiotów (w rodzaju sztabek żelaza i złota) przez zombiaki i zombie pigmanów.
Moc	V	Łuk	Brak	Zwiększa obrażenia zadawane przez strzały o 50% do 150%, w zależności od poziomu. Poziom V można uzyskać jedynie na kowadle.
Uderzenie	II	Łuk	Brak	Zwiększa odległość, na jaką odrzucany jest mob po uderzeniu strzałą.

TABELA 10.1. Zaklęcia broni — *ciąg dalszy*

Zaklęcie	Najwyższy poziom	Przedmioty na stole do zaklinania	Przedmioty na kowadle	Opis
Płomień	I	Łuk	Brak	Strzała podpala uderzone moby, z wyjątkiem tych z Netheru.
Nieskończoność	I	Łuk	Brak	Zapewnia nieskończony zapas strzał aż do rozbicia łuku; takich strzał nie można jednak zbierać w trybie przetwarzania w celu ponownego użycia.

TABELA 10.2. Zaklęcia zbroi

Zaklęcie	Najwyższy poziom	Przedmioty na stole do zaklinania	Przedmioty na kowadle	Opis
Ochrona, ochrona przed ogniem, ochrona od wybuchów, ochrona przed pociskami	IV	Hełm, napierśnik, nogawice, buty	Brak	Ochrona zmniejsza obrażenia zadawane poszczególnym częściom pancerza, w stopniu zależnym od rodzaju materiału. Pozostałe zaklęcia ochronne zmniejszają obrażenia od ognia, wybuchów i pocisków. Nie można zaczarować przedmiotu więcej niż jednym zaklęciem tego typu.
Powolne opadanie	IV	Buty	Brak	Zmniejsza obrażenia otrzymywane po upadku z wysokości wyższej niż trzy bloki.
Oddychanie	III	Hełm	Brak	Wydłuża czas, przez jaki trzymasz oddech pod wodą, o 15 sekund na poziom, jednocześnie opóźniając czas otrzymywania obrażeń od topienia się o jedną sekundę na poziom. Dodatkowo zwiększa widoczność pod wodą, osłabiając moc niebieskiej mgiełki.
Wydajność pod wodą	I	Hełm	Brak	Usuwa spowolnienie towarzyszące wydobywaniu pod wodą.

TABELA 10.2. Zaklęcia zbroi — *ciąg dalszy*

Zaklęcie	Najwyższy poziom	Przedmioty na stole do zaklinania	Przedmioty na kowadle	Opis
Ciernie	III	Napierśnik	Helm, nogawice i buty	Pozwala zbroi na zadawanie obrażeń atakującemu, kosztem obniżenia jej trwałości. Efekt nie kumuluje się, więc liczy się część pancerza o najwyższym poziomie zaklęcia.

Ulepszanie narzędzi

Spośród wszystkich wykonywanych w Minecrafcie czynności zbieranie surowców należy do najważniejszych. Opisane w tabeli 10.3 zaklęcia pozwalają na gromadzenie nowych rodzajów materiałów, a także zwiększają szybkość, wydajność i trwałość narzędzi.

TABELA 10.3. Zaklęcia narzędzi

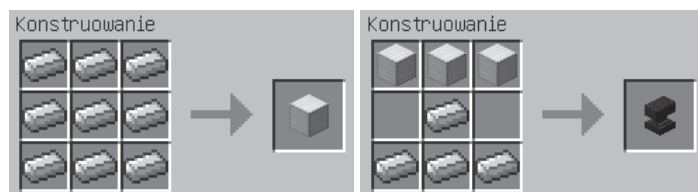
Zaklęcie	Najwyższy poziom	Przedmioty na stole do zaklinania	Przedmioty na kowadle	Opis
Wydajność	V	Kilof, łopata i siekiera	Nożyce	Pozwala na wydobywanie od 0,3 do 4 razy szybciej, w zależności od poziomu.
Jedwabny dotyk	I	Kilof, łopata i siekiera	Nożyce	Umożliwia wydobywanie bloków, a nie ich pochodnych. Jego działanie obejmuje między innymi bloki trawy, rudy węgla i diamentu, pajęczyny, lód i rudy kwarcu. Nie łączy się z zaklęciem szczęścia.
Szczęście	III	Kilof, łopata i siekiera	Brak	Zwiększa prawdopodobieństwo uzyskania większej liczby przedmiotów z rozbitego bloku i podnosi poziom uzysku krzemienia.
Niezniszczalność	III	Kilof, łopata i siekiera	Wszystkie bronie, pozostałe narzędzia, wędki i krzesiwo	Zwiększa trwałość narzędzia, zmniejszając prawdopodobieństwo uszkodzenia na skutek użycia.

Zaklęcia są bardzo przydatne, ale działają, dopóki przedmiot nie ulegnie zniszczeniu, a w dodatku są tracone w wyniku napraw na stole rzemieślniczym. A co, gdybyś mógł naprawić przedmiot bez utraty zaklęcia, a nawet wzbogacając go o dodatkowe zaklęcie? Otóż możesz, jeśli sięgniesz po kowadło.

Kowadło

Kowadło daje wiele możliwości. Pozwala na naprawianie przedmiotów i nadawanie im nazw, nadawanie zaklęć z książek, łączenie podobnych zaklętych przedmiotów, a także łączenie zaklęć w książkach, o ile są ze sobą kompatybilne.

Do stworzenia kowadła potrzeba jednak dużej ilości żelaza — łącznie 31 sztabek.



Zacznij od stworzenia trzech bloków z 27 sztabek. Następnie połącz je z czterema sztabkami, by uzyskać kowadło.

Umieść je, gdzie Ci wygodnie (rysunek 10.7), ale nie w miejscu, w którym może zlecieć Ci na głowę. Spadające kowadła zadają obrażenia i — z przyczyn, które może potwierdzić kojot ze znanej kreskówki o Strusiu Pędziwiatrze — są dość popularne jako elementy pułapek w grze wieloosobowej.

Wszystkie różne funkcje kowadła dostępne są w jednym oknie. Kliknij je prawym przyciskiem myszy, by otworzyć widoczne na rysunku 10.8 okno *Napraw i Nazwij*.

Oto czynności, które wykonuje się przy użyciu kowadła:

- **Naprawianie przedmiotów.** Zamieść przedmiot do naprawy w pierwszym polu, a surowiec w drugim. Naprawiany przedmiot może być w dowolnym stanie. Na rysunku 10.8 widnieje żelazny kilof, reperowany z wykorzystaniem trzech sztabek żelaza, kosztem trzech poziomów doświadczenia. (Konieczne może być zamieszczenie więcej niż jednej sztuki surowca w drugim polu, aby przywrócić pełną trwałość przedmiotu). W tym przykładzie kilof był tak zużyty, że przywrócenie jego trwałości do prawie całkowitej wymagało zużycia trzech sztabek. Najedź kursorem na pole rezultatu, by sprawdzić, jaki poziom trwałości odzyska po naprawie. (W normalnym widoku konieczne może być naciśnięcie $F3+H$, aby móc to sprawdzić). Nie próbuj naprawiać z nawiązką — przedmioty mogą co najwyżej odzyskiwać pierwotną trwałość.



RYSUNEK 10.7. Kowadło jest najcięższym klockiem żelaza w grze. Na szczęście nie zrobisz sobie krzywdy, jeśli przypadkiem się o nie potkniesz



RYSUNEK 10.8. Naprawiaj, łącz i zaklinaj przedmioty na kowadle w zamian za punkty doświadczenia

1. Pole pierwszego przedmiotu
2. Pole drugiego przedmiotu
3. Pole nazwy
4. Pole rezultatu
5. Koszt w poziomach doświadczenia

- **Łączenie dwóch przedmiotów.** Zamieść w polach składowych dwa przedmioty. Muszą być kompatybilne, a koszt ich przetworzenia musi być niższy niż 40 poziomów doświadczenia, by mogło się to powieść. Odnosi się to zarówno do broni, narzędzi, pancerzy, jak i zaklętych książek.

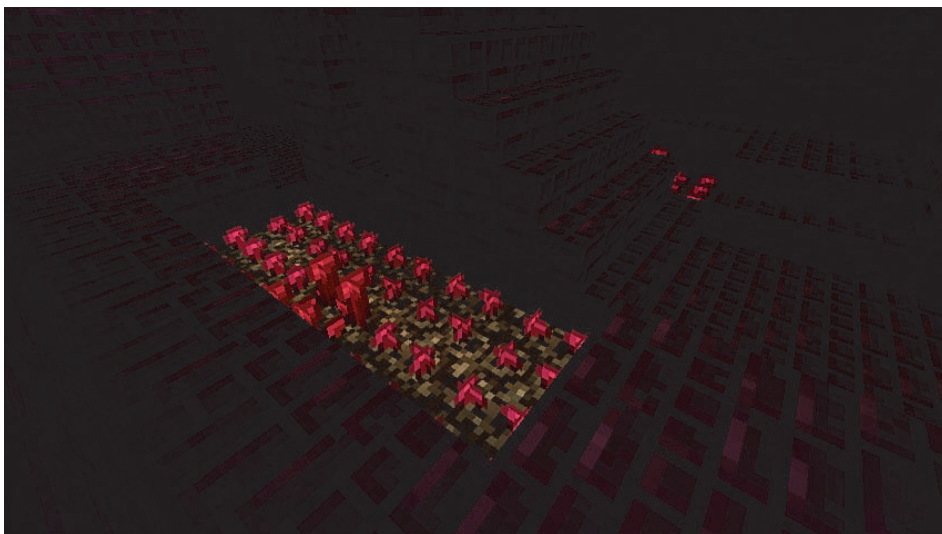
- **Zaklinanie przedmiotów.** Umieść w pierwszym polu przedmiot, który chcesz zaczarować, a w drugim zaklętą książkę. Zaklęcie przeniesie się z książki na przedmiot.
- **Łączenie zaklęć.** Umieść zaklętą broń, narzędzia, zbroje lub książki w obydwu polach i weź z pola rezultatu przedmiot z połączonymi zaklęciami.
- **Nazywanie przedmiotów.** Możesz zmienić nazwę przedmiotu przy okazji wykonywania innych czynności na kowadle lub niezależnie od nich. Istnieją dwa powody, dla których warto to zrobić. Po pierwsze, każda naprawa przedmiotu podwyższa koszt dalszych działań na nim, co zmniejsza maksimum 40 poziomów doświadczenia, które można wydać w ramach kolejnych działań na kowadle. Tymczasem przedmioty, którym zmienia się nazwy, mają stałe ograniczenie o wysokości 2 poziomów, wobec czego ceny ich napraw i innych wykonywanych na nich czynności są dzięki temu zamrożone. Po drugie, nazwany miecz z wybranymi zaklęciami łatwiej znaleźć w skrzyni pełnej zaklętych mieczy, których ikonki są poza tym jednakowe. Możesz też zapisywać nazwy na znacznikach znajdujących w lochach i fortecach w Netherze. Wystarczy taki znacznik doczepić do przyjaznego moba, by mieć własne zwierzątko o imieniu w rodzaju Reksio, Niszczyciel Światów czy innym. Nazwa moba jest wtedy widoczna z odległości do siedmiu bloków.

Mikstury

Zajmijmy się teraz napojami. Mikstury zwiększają Twoje możliwości zaczepne i obronne, które pomogą Ci przetrwać w normalnym świecie oraz — co istotniejsze — pozwolą Ci przedostać się przez inne wymiary. Choć do tworzenia mikstur nie potrzeba kurzych łapek i oczu ropuchy, zdobycie paru podstawowych składników wymaga przejścia się do Netheru.

Pierwszym kluczowym składnikiem jest **netherowa brodawka**, która służy za bazę niemal wszystkich mikstur. Rośnie ona jedynie w dołkach wykopanych przy schodach w fortecach Netheru (rysunek 10.9). W takich grządkach i ogólnie w Netherze znajdziesz też **piasek dusz**, potrzebny do założenia własnej uprawy brodawek u siebie w domu. Piasek dusz jest na szczęście dość pospolitym materiałem, który znajdziesz w pobliżu wielu jezior lawy.

Drugim ważnym składnikiem jest rzadko spotykana płomienna różdżka, bez której nie da się stworzyć statywu alchemicznego. Zdobędziesz ją, pokonując płomyka, jednego z wrogich mobów, jakie spotyka się w fortecach Netheru. Trzeba przyznać, że jest to poważne wyzwanie, a nie szybka wycieczka. Rozdział 12. pomoże Ci przygotować się do tej podróży, poradzić sobie z potworami i wrócić do domu w jednym kawałku. Potraktuj tę pierwszą wyprawę do Netheru jako misję, którą należy wykonać jak najprędzej. Nie powinieneś tam spędzać za dużo czasu, dopóki się naprawdę dobrze nie przygotujesz. Powinieneś jednak przygotować kilka zaklęć obronnych (ochrona przed ogniem jest tu kluczowa), a także nadać swoim butom zaklęcie lekkiego opadania. Zaklęcie narzędzi na niezniszczalność pozwoli Ci oszczędzić sobie wycieczek powrotnych do normalnego świata, zanim zbudujesz dobrze zaopatrzoną bazę w Netherze.



RYСУNEK 10.9. Netherowa brodawka, rosnąca na piasku dusz przy schodach w fortecy Netheru

Przejdź teraz do rozdziału 12. i wróć tu, kiedy już zdobędziesz płomienną różdżkę, netherowe brodawki i piasek dusz. Potrzebne Ci też będą wytopione z piasku bloki szkła i zapas wody, choć nawet pojedynczy blok wody pozwoli Ci wypełnić nieskończoną liczbę butelek. Na rysunku 10.10 widzicie moje własne laboratorium.

Alchemia

Uwarzenie partii mikstur jest w zasadzie dość proste i stale dostarcza zadowalające rezultaty. Najtrudniejsze, czyli zebranie składników, masz za sobą. Reszta przebiega schematycznie, wobec czego tworzenie przydatnych mikstur jest prostym, powtarzalnym zadaniem.

Wykonaj następujące czynności, by zacząć:

1. Stwórz statyw alchemiczny z trzech bloków bruku i płomiennej różdżki. Umieść go tam, gdzie Ci pasuje.



2. Stwórz co najmniej kilka szklanych butelek z bloków szkła. Napełnij je w swoim źródle.



RYСУNEK 10.10. Laboratorium ze statywem alchemicznym na stole rzemieślniczym, źródłem wody, uprawą brodawki, piecem do tworzenia butelek i skrzynią do przechowywania ukończonych mikstur

UWAGA

Brakuje śmiałości na wycieczkę do Netheru?

Wypróbuj w trybie kreatywnym kilka przepisów na mikstury, by zorientować się, jak wygląda ich produkcja i jak same działają. Pobiegaj sobie z 40-procentowym przyspieszeniem (co jest niezłą zabawą po długim włączeniu się w zwykłym ślimaczym tempie) i spróbuj stoczyć parę walk na zwykłym i wysokim poziomie trudności. Cała zabawa w Minecrafta opiera się na poznawaniu nowych miejsc i rzeczy, więc możesz to już wypróbować z wyprzedzeniem.

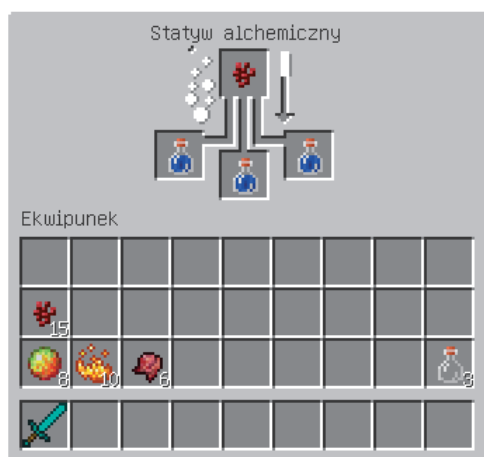
WSKAZÓWKA

Najpierw zasadź brodawkę

Netherowa brodawka rośnie tylko na piasku dusz, ale nie potrzebuje do tego ani nawodnienia, ani światła. Zważywszy, że zebranie tych dwóch składników jest wyzwaniem samo w sobie, wykorzystaj wszystkie brodawki i bloki piasku dusz przy tworzeniu swojej uprawy. Zrób to, **zanim** wykorzystasz brodawkę do tworzenia mikstur. Łatwość, z jaką prowadzi się uprawę brodawki, sprawia, że możesz ją zasadzić praktycznie wszędzie, choćby w swojej komnacie produkcyjnej.



3. Kliknij statyw prawym przyciskiem myszy, by otworzyć interfejs alchemiczny, a następnie umieść butelki w polach rezultatu, tak jak na rysunku 10.11. (Możesz tam umieścić od jednej do trzech butelek, w zależności od tego, ile mikstur chcesz otrzymać. Na początek tworzymy **niezgrabną miksturę**, a ponieważ jest ona potrzebna do uwarzenia większości pozostałych, najlepiej tworzyć ich trzy naraz).



RYСУNEK 10.11. Przeciągnij składnik alchemiczny do pola na górze, a butelki (z wodą lub innymi miksturami) do trzech pól rezultatów

4. Umieść jedną netherową brodawkę na górze. Gdy upłynie chwila i odegrana zostanie krótka animacja, trzy butelki z wodą zostaną przeobrażone w trzy butelki **niezgrabnej mikstury**. Wyglądają one tak samo, ale wystarczy najechać na nie kursorem, by zobaczyć zmianę nazwy.

Mikstur używa się tak samo jak jedzenia. Uaktywnij miksturę w pasku szybkiego dostępu i przytrzymaj prawy klawisz, by ją wypić. Mikstura zdrowia przynosi natychmiastowy efekt, podczas gdy pozostałe działają przez określony wyżej czas. Otwórz ekwipunek, by zobaczyć, jakie mikstury są aktywne i jak długo jeszcze będą działać (rysunek 10.12). Kiedy mikstury działają na Twoją postać, w głównym widoku pojawiają się też unoszące się bąbelki.

UWAGA

Niegrabna mikstura

Niegrabna mikstura jest pozbawiona właściwości. Możesz ją zmienić w coś ciekawszego, dodając któryś ze składników przedstawionych w tabeli 10.4. Takie mikstury nazywa się zwykle **pozytywnymi**, ponieważ wywierają korzystny wpływ na postać gracza. Większość z nich ma też swoje szkodliwe odpowiedniki, którymi można ciskać w potwory, wywołując u nich negatywne efekty. Trzeba jednak uwzględnić kilka niuansów, które opiszę dalej w ramce „Niezamierzone skutki”.

TABELA 10.4. Mikstury pozytywne

Mikstura	Efekt	Składnik wtórny	Uzyskiwany z
Szybkości	Zwiększa szybkość o 20% przez 3 minuty.	Cukier	Trzciny cukrowej
Sily	Zwiększa siłę zadawanych obrażeń o 130% przez 3 minuty.	Płomienny proszek	Płomiennych różdżek — z każdej otrzymujesz dwie sztuki proszku
Życia	Natychmiastowo przywraca dwa serca.	Lśniący arbuz	Arbuza i ośmiu samorodków złota — z każdej sztabki złota uzyskasz ich dziewięć
Regeneracji	Przywraca 9 serc przez 45 sekund.	Łza ghasa	Ubitych ghasów
Odporności na ogień	Daje pełną odporność na ogień i lawę przez 3 minuty. Możesz nawet przepłynąć przez jezioro lawy, o ile dopłyniesz w porę na drugi brzeg. Zapewnia również odporność przed atakami płomyków.	Magmowy krem	Ubitych kostek magmy lub w wyniku złączenia płomiennego proszku z kulą szlamu
Widzenia w ciemności	Daje doskonały wzrok w nocy i pod wodą przez 3 minuty.	Złota marchewka	Marchewki i ośmiu samorodków złota
Niewidzialności	Stajesz się niewidzialny dla wszystkich mobów przez 3 minuty.	Mikstura widzenia w ciemności	



RYSUNEK 10.12. Aktywne mikstury i pozostały czas ich działania widnieją w ramkach po lewej stronie okna ekwipunku

Wzmacnianie mikstur

Mikstury wywierają określone efekty przez określony czas. Przepuść je przez trzeci cykl warzenia, by zmodyfikować ich moc **lub** czas oddziaływania, albo przekształcić je w **mikstury miotane**, czy też negatywne:

- **Jasnopył.** Podwaja efektywność mikstury, zwykle kosztem czasu jej oddziaływania. Można go dodać do mikstur szybkości, życia, regeneracji i siły. Neguje efekt dodania czerwonego proszku.
- **Czerwony proszek.** Podwaja czas oddziaływania mikstury, ale neguje efekt dodania jasnopyłu.
- **Proch.** Zmienia miksturę na miotaną, lecz traci ona 25% siły. Po dodaniu prochu kształt butelki ulegnie zmianie, zyskując coś, co wygląda jak zawlecza od granatu. Miksturami miotanymi można rzucać w moby lub samemu sobie pod nogi, jeśli nie chcesz tracić czasu na picie ich.
- **Sfermentowane oko pająka.** Dodaj ten niecodzienny przedmiot, aby przekształcić pozytywną miksturę w negatywną. Tabela 10.5 przedstawia wszystkie takie mikstury, włącznie z tymi, do których utworzenia nie potrzeba mikstury pozytywnej. Składnik ten stworzysz z oka pająka (które z kolei upuszczają ubite pająki), brązowego grzyba i cukru.



TABELA 10.5. Mikstury negatywne

Mikstura	Mikstura bazowa	Efekt
Spowolnienia	Szybkości	Zmniejsza szybkość o 15% przez 1,5 minuty.
Słabości	Sity (lub stwórz niezgrabną miksturę i dodaj sfermentowane oko pająka)	Zmniejsza poziom zadawanych obrażeń o pół serca na 1,5 minuty
Szkody	Życia	Natychmiast zadaje 3 serca uszkodzenia
Trucizny	Niezgrabna mikstura (dodaj zwyczajne oko pająka)	Zadaje do 18 punktów obrażeń przez 45 sekund, ale nie powoduje śmierci

Jasnopyłu i czerwonego proszku nie można łączyć w ramach kolejnych cykli warzenia — działa jedynie ten, który zastosowano jako ostatni. Proch i sfermentowane oko pająka często się natomiast łączy w celu tworzenia negatywnych mikstur, którymi można miotać we wrogów. Wcześniej możesz jeszcze wzmocnić mikstury, które chcesz tak przetworzyć.

UWAGA

Niezamierzone skutki

Nie wszystkie negatywne mikstury działają na moby szkodliwie. Jeśli rzucisz miksturą szkody w nieumarłe moby (szkielety i zombie), uleczyś je. Obrażenia zadasz im miksturą życia. Ta mikstura przydaje się zwłaszcza w walkach z hordami takich mobów, ponieważ możesz ją sobie rzucić pod nogi, samemu odzyskując zdrowie, a zadając jednocześnie obrażenia swoim wrogom.

Podsumowanie

Magia w Minecrafcie jest naprawdę potężna.

Zacznij od zaklęć, ponieważ wszystko, co do tego potrzebujesz, otrzymasz w wyniku gotowania, przetwarzania i opiekowania się przyjaznymi mobami. W ten sposób zyskasz też poziomy doświadczenia.

Używaj kowadła do zarządzania swoimi zaklęciami. Zaklinaj książki, naprawiaj przedmioty i łącz zaklęcia w celu uzyskania jeszcze potężniejszych efektów.

Wreszcie największego kopa w Minecrafcie dostaniesz od mikstur.

Kolejny rozdział nie dotyczy wprawdzie przygotowań do walki, ale mimo to jest dość istotny. W swoim świecie trafisz na wiele osad i ukrytych miejsc. Znajdziesz w nich przedmioty i surowce, które pozwolą Ci dotrzeć do innych wymiarów.

Skorowidz

A

adres IP, 277, 278
alarm, 169
alchemy, 72
arbus, 111, 122, 129, 222, 291
 lśniący, 111, 306
 nasiona, 291

B

barwnik, 137, 142, 306
basen, 150, 151
baza podwodna, 54, 55
BeastsMC, 276
befszyk, 228
biblioteczka, 148, 151, 208, 210, 228, 302
bibliotekarz, 204, 228
bieganie, *Patrz:* sprint
biom
 bagienny, 122
 pustynny, 230
 rzeczny, 33
 wielki, 25
blok
 budowlany, 71
 dekoracyjny, 72
 dźwiękowy, 180, 293
 poleceń, 274
 TNT, 96, 286
bramka
 AND, 189
 NOR, 189
 NOT, *Patrz:* inwerter
 OR, 188, 189
branch mine, *Patrz:* kopalnia drzewiasta
brodawka netherowa, 218, 220
bruk, 46, 57, 71

budowanie, 143, 144, 145, 152, 162
 pod wodą, 153, 155, 156
 w grze wieloosobowej, 146
 wnętrza, 146
budynek, 226
butelka, 232, 306
 zakłeta, 228
buty, 35, 104, 214, 215, 244, 287
byt mobilny, 27, *Patrz też:* mob

C

chatka wiedźmy, 232
chleb, 65, 68, 109, 112, 289
ciastko, 111, 289
ciasto, 67, 112, 289
creeper, 44, 59, 62, 95, 133, 159, 160
 trafiony piorunem, 180
 walka, 95, 96, 102
cukier, 112, 222, 291
czerwony proszek, 44, 122, 125, 127, 128,
 165, 166, 168, 223, 228, *Patrz też:* kamień
czerwony

D

dach, 69, 70, 183
Dante, 241, 251
deska, 32, 283
detektor światła dziennego, 187, 292
diamant, 58, 76, 78, 205, 228
Dokucraft, 267
doniczka, 148, 303
dozownik, 119, 126, 128, 170, 177, 179,
 232, 292
dół z lawą, 44
drabina, 80, 245, 253, 300
drewno, 31, 32, 34, 57, 65, 71, 76, 234

drzewo, 31, 32, 149
 sadzonka, 34
drzwi, 42, 43, 45, 91, 179, 282
 automatyczne, 184
 drewniane, 32
 dwuskrzydłowe, 180
 z tłoków, 184, 185
 żelazne, 44, 179, 245
dynia, 98, 112, 122, 129, 130, 252, 254, 291,
 Patrz też: hełm z dyni
dywan, 148, 303
dzień, 26
 drugi, 64
 kolejny, 61
 pierwszy, 31, 32, 61
dźwignia, 168, 197, 293
dżungla, 33

E

edytor skórek, *Patrz:* skóra postaci
ekran
 debugowania, 56, 66, 77
 ekwipunku, *Patrz:* ekwipunek
ekwipunek, 35, 38, 71, 271
 grupowanie, 36
 pole
 ekwipunku, 36
 pancerza, 35
 przechowywanie, *Patrz:* ramka, skrzynia
 w chmurze, *Patrz:* skrzynia Kresu
 przenoszenie przedmiotów, 36
 siatka konstrukcji, 36
 trwałość, 55, 57
enderman, 61, 90, 96, 244
 walka, 97
energia, 167

F

Faithful, 267
fajerwerki, 112, 258, 308, 310
farma, 230
 automatyzowanie, 119, 121, 122

mobów, *Patrz:* hodowla
nawadnianie, 118
sianie, 117, 118, 122
zakładanie, 113, 114, 116, 117
zasięg, 113
zbieranie plonów, 117, 118, 119, 121,
 122, 129
farming, *Patrz:* rolnictwo
fontanna, 150
Forge, 269
forteca, *Patrz:* twierdza
fosa, 44
furtka, 179, 299

G

ghost, 244, 247, 249, 250
glina, 298
 kolor, 137
głód, 63
golem
 śnieżny, 98
 żelazny, 99, 226
GPS, 66
gracz zaufany, 146
gravitacja, 146
griefing, 146
grill, 152
grzyby, 130, 247
gwiazdka pirotechniczna, 308, 309
gzyms, 45

H

hasło, 19
heads-up display, *Patrz:* HUD
hełm, 35, 104, 214, 215, 252, 287
 z dyni, 90, 94
Herobrine, 262
hodowla, 131, 132, 134, 179
HUD, 53, 56, 105
 podczas jazdy, 137
 ukrywanie, 57

I

inwerter, 184, 187

J

jabłko, 34, 65

złote, 67, 72, 132, 226, 290

Jack-O-Lantern, 154, 156, 245, 246, 282

jajka, 65, 132

jaskinia, 69, 75, 231

drzwi, 91

jasnoglaz, 154, 156, 228, 247, 303

jasnopył, 223, 224, 232

jazda konno, 56, 136, 137, 192

jedzenie, *Patrz:* pożywienie

K

kakao, 65, 110, 111, 129, 130, 137

kaktus, 65, 103, 148, 161

kałamarnica, 55, 142

kamień, 26, 32, 46, 57

czerwony, 66, 72, 78, 119, 124, 165, 168,
171, 294

kanapa, 147

kapłan, 228, 244

handel, 229

kasa, 169

kilof, 26, 38, 39, 40, 46, 100, 215, 228, 286

diamantowy, 76

drewniany, 32, 57

kamienny, 57, 76

zakłęty na jedwabny dotyk, 168

złoty, 57

żelazny, 76

klawisz

A, 32

D, 32

E, 35

Esc, 38

F1, 56

F3, 56, 235

F3+H, 55

numeryczny, 38

S, 32

Shift, 45, 71, 80, 86, 114, 117

sterowania, 28, 29, 32

W, 32, 33, 62, 141, 193

kociół, 305

kolczuga, 104, 228

kominek, 151

komparator, 170, 174, 177, 294

tryb odejmowania, 178

tryb porównywania, 177

kompas, 66, 73, 228, 236, 284

kontener, 170

konto Mojang, *Patrz:* Mojang

koń, 56, 132, 136

oswajanie, 137

kopalnia, 75, 76, 80, 81, 82, 83

baza górnicza, 86, 87

drzewiasta, 84

opuszczona, 94, 95, 234

zagrozenia, 77

kot, 96, 133, 140

kowadło, 204, 210, 216, 284

tworzenie, 216

zastosowania, 216

kowal, 228

krem magmowy, 96, 222, 250, 306

Kres, 32, 234, 241, 252

kryształ, *Patrz:* kryształ Kresu

łóżko, 252, 253

portal, 255

skrzynia, *Patrz:* skrzynia Kresu

Smok, *Patrz:* Smok Kresu

krowa, 64, 66, 67, 132, 142

rozmnażanie, 117

wabienie, 117

kryształ Kresu, 256, 257

krzemień, 104

krzesiwo, 67, 245, 285

krzesło, 147

książka, 112, 205, 208, 227, 228, 302

zakłęta, 204, 228

kula

doświadczenia, 228, 258

ognista, 285

szlamu, 96, 122

kurczak, 64, 67, 103, 132
 rozmnażanie, 117
 surowy, 66
 wabienie, 117
kwarc, 78, 177, 247, 298

L

lampa, 178, 294
łas, 33
latarnia, 302
nocna, 187
ława, 44, 48, 67, 161
zalana wodą, 61
źródło, 205
łazuryt, 78, 137
lej, 170, 177, 180, 200, 292
pod torem, 194, 200
tworzenie, 200
leżak, 147
lista biała, 146
loch, 233
lokomotywa, *Patrz:* wagon z piecem
Lucyfer, 251

Ł

łazienka, 151
łopata, 59, 100, 215, 286
łódka, 141, 155, 296
łóżko, 32, 48, 50, 52, 148, 227, 253, 282
 w Netherze, 252
łuk, 62, 90, 92, 94, 100, 102, 168, 203, 213,
 244, 287
łzy Ghasta, 250

M

Magic Launcher, 20
magma, 251
mapa, 66, 150, 169, 235, 286
 numer, 237
 tworzenie, 236
marchewka, 65, 111, 130, 132, 225
 na kiju, 132, 140, 296
 złota, 132, 222, 290

materiał, *Patrz:* surowce
mączka kostna, 66, 117, 137, 289
miecz, 38, 39, 90, 100, 101, 213, 228, 288
 diamentowy, 58, 62, 101, 102, 244, 252, 254
 drewniany, 32, 101
 kamienny, 101
 walka, 62
 złoty, 101
 żelazny, 62, 101
mięso, 228
 pieczenie, 67
 surowe, 64
 zgniłe, 66, 91
mikstura, 111, 112, 129, 218, 232, 250
 miotana, 96, 223
 negatywna, 223, 224
 niezgrabna, 221, 222
 pozytywna, 222
 regeneracji, 252
 słabości, 226
 warzenie, 219
 widzenia w ciemności, 222
 życia, 224, 252

Minecraft

 dostosowywanie, *Patrz:* mod
 modyfikacje, *Patrz:* mod
 parametry, 23
 tryb gry, *Patrz:* tryb
 uruchamianie, 22, 23
 wersja, 17
 wielosobowy, *Patrz:* multiplayer
 zakup, 20

Minecraft Launcher, 20

Minecraftskins, 264

miska, 130, 289

mleko, 65, 67, 91, 132

mob, 27

 bierny, 66, 67, 96
 obronny, 98
 odradzanie się, 47, 61
 pasywny, 64, 132
 unikanie, 62
 walka, *Patrz:* walka
 wrogi, 38, 61

mobile entity, *Patrz:* byt mobilny

mod, 261, 266, 268
 instalacja w Forge, 269
 testowanie, 269
 współlistnienie, 269
 modyfikator, 174
 Mojang, 18, 20
 motyka, 101, 110, 285
 muchomor, 142
 multiplayer, 146, 170, 271, 272, 274, 302
 muł, 132, 136, 139
 oswajanie, 137
 muuchomor, 132, 142

N

napierśnik, 35, 104, 214, 215, 228, 287
 narzędzia, *Patrz:* ekwipunek
 nasiona, 65, 109
 nasycenie, 63
 Nether, 32, 218, 235, 241
 łóżko, 252
 mieszkańcy, 250
 portal, 58, 241
 tworzenie, 245
 netherack, 151, 246
 nici, 50, 92, 169, 234
 noc, 26, 31
 nogawice, 35, 104, 214, 215, 288
 Novaskin, 264
 nożyce, 215, 286
 zakłęte na jedwabny dotyk, 234
 numer seryjny, 20
 nurkowanie, 54

O

obraz, 150, 304
 obsydian, 58, 61, 76, 163, 205, 245, 253
 pozyskiwanie, 205
 ocelot, 96, 133, 142
 oswojony, *Patrz:* kot
 odrodzenie, *Patrz:* spawn
 ogrodzenie, 44, 110, 116, 159
 niewidzialne, 159

oko
 Kresu, 61, 97, 228, 234, 243, 244, 252, 285
 pająka sfermentowane, 223, 305
 osada, 145, 225
 osadnik
 dzieci, 226
 handel, 227, 228
 interakcja, 226
 trąbiasty, 225
 zawód, 228
 zombie, 226
 osioł, 132, 136, 139
 oswajanie, 137
 Overworld, *Patrz:* Świat
 Ovo's Rustic, 267
 owca, 32, 49, 132, 136, 142

P

paczka
 tekstur, 144, 266, 267
 zasobów, 266, 267
 instalacja, 267
 pobieranie, 268
 pająk, 50, 69, 91, 93, 110, 159, 161
 jaskiniowy, *Patrz:* pająk niebieski
 niebieski, 61, 94, 234
 walka, 94
 sfermentowane oko, 223, 305
 sieć, 151
 walka, 92
 wielki, 61
 pajęczy jeździec, 91, 95
 pajęczyna, 234
 pancerz, *Patrz:* zbroja
 papier, 112, 208, 228, 304
 pasek
 doświadczenia, 54, 56, 203
 zarządzanie, 211, 212
 głodu, 27, 54, 55, 63, 129, *Patrz też:*
 nasycenie
 pancerza, 54
 powietrza, 54, 153
 skoku, 56, 137, 138
 szybkiego dostępu, 79, 245
 do ekwipunku, 55

pasek
 zdrowia, 54, 64, 153, 251
 ograniczenia, 64
 smoka, 257
 zwierzęcia, 137
patyk, 283
perła Kresu, 97, 243, 244, 252, 259, 285
Person Markus „Notch”, 262
pętla przekaźnikowa, 191
Phanatic, 276
piasek, 65
 dusz, 218, 220, 247
piec, 32, 44, 46, 170, 177, 283
pigman, 98, 246, 247, 250
pióro, 73, 103, 132
plomyk, 218
plot, 44, 110, 116, 147, 159, 299
płyta, 151
 naciskowa, 169, 179, 196, 231
 drewniana, 168
 kamienna, 168
 ważona, 169, 295
 złota, 169
 żelazna, 169
pnącza, 80
pochodnia, 32, 47, 48, 76, 110, 154, 161, 245, 283
 czerwona, 167, 172, 186, 294
podajnik, 170, 177, 292
podłoga, 151
pole uprawne, 110
poziom trudności, 62
pożywienie, 64, 65, 66, 67, 68, 76, 109, 245, 252
prąd
 modyfikator, 174
 przesyłanie
 w dół, 187
 w górę, 186, 187
 w pionie, 187
 silny, 172, 175
 słaby, 172, 175
 wzmacnianie, 175
proch, 96
proszek
 czerwony, *Patrz:* czerwony proszek
 płomienny, 244, 302, 305

przekaźnik, 172, 174, 175, 180, 191, 294
 blokowanie, 176
przełącznik, 168
przewód z czerwonego kamienia, 171
przycisk, 180, 292
 kamienny, 168
pszenica, *Patrz:* zboże
pułapka, 169, 170
 automatyczna, 179
punkt
 odradzania, 48, 57, 86, 87, 92, 155
 pierwotny, 236
 zmiana, 49
punkty
 głodu, *Patrz:* głód
 ochrony, 105
pył czerwonego kamienia, *Patrz:* czerwony proszek, kamień czerwony
pytanie bezpieczeństwa, 18

R

ramka, 150, 300
 z mapą, 150
Realms, 272, 274
rolnictwo, 109, 129
 pod ziemią, 110, 130
 zasięg, 113
rolnik, 228
roślina uprawna, 111, 117, 129, 148
rów, 159, 160, 161
różdżka płomienna, 218, 222, 243, 244, 251, 252
ruda
 czerwonego kamienia, *Patrz:* kamień czerwony
 kwarcu, 76
 warstwy, 76
 węgla, 44
ryby, 67
 łowienie, 140, 141
rzeźnik, 228

S

schab, 228
 schody, 81, 147, 301
 spiralne, 82, 83
 schronienie, 31, 32, 41
 awaryjne, 45
 podwodne, *Patrz*: baza podwodna
 serwer
 LAN, 272
 multiplayerowy, 272, 274, 275, 276, 278
 hosting, 277
 Shotbow, 275
 siano, 290
 sieć pajęcza, 151
 siekiera, 26, 38, 39, 100, 213, 215, 228, 284
 drewniana, 32
 siodło, 137, 228
 skała macierzysta, 75, 76, 78
 Skincraft, 263
 skóra, 149, 208, 288
 postaci, 261, 262, 263, 264
 skradanie, 110, 170
 skrót klawiszowy, 28, 29, *Patrz też*: klawisz
 skrzynia, 59, 60, 73, 170, 230, 233, 234, 282
 Kresu, 61, 243, 245, 255, 303
 podwójna, 60
 pojedyncza, 60
 z pułapką, 170, 295
 skrzynka, 177
 Smok Kresu, 32, 243, 253, 256, 258
 jajko, 259
 smycz, 96, 134, 286
 tworzenie, 134
 spawn, 27
 spawner, 230, 233, 248
 rybików cukrowych, 234, 254
 potworów, 94, 95
 sprint, 62, 63
 stacja
 początkowa, 197
 pośrednia, 198
 statyw alchemiczny, 170, 177, 218, 252, 305
 staw, 150
 Steve, 262

stolik nocny, 148
 stół, 147
 biesiadny, 148
 do zakłęcia, 58, 112, 204, 208, 305
 rzemieślniczy, 32, 37, 39, 210, 282
 strzała, 73, 94, 103, 168, 213, 214, 232, 287
 studnia, 230
 superbohater, 261
 Supercraft Brothers, 276
 surowce, 25, 53, 65, 215, 227
 warstwy, 76, 77
 wydobywanie, 75, 76, 77, 79, 80, 86
 sygnał dźwiękowy, 180
 szafa grająca, 170, 177, 293
 szkielet, 45, 61, 66, 73, 160
 mroczny, 251
 na grzbiecie pająka, *Patrz*: pajęczy
 jeździec
 walka, 93, 102
 szkło, 65, 92, 150, 299
 szlam, 62, 96, 122
 szmaragd, 78, 204, 228, 230
 szyba, 299

Ś

ściana górską, 31
 śluza, 44
 śnieg, 99, 244, 301
 świat, 32
 domyślny, 25
 generowanie, 25, 27
 superpłaski, 25
 świątynia
 dżunglowa, 232
 pustynna, 230
 świnia, 64, 66, 67, 132
 dosiadanie, 140
 w wagoniku, 140, 179

T

tajga, 33
 The End, *Patrz*: Kres
 The Hive, 276

tłok, 119, 129, 179, 184, 293
 lepki, 119, 126, 232, 294
 tworzenie, 121, 125
 tworzenie, 121, 123
TMI, *Patrz:* Too Many Items
TNT, 180, 286
Too Many Items, 271
tort, 148
tory, 140, 165, 234, 297
 aktywacyjne, 194, 197, 295
 ciągłość, 169
 skrzyżowania, 198
 wykładanie, 197, 200
 z czujnikiem, 169, 170, 196, 198, 296
 zaczep, 169
 zasilane, 179, 193, 195, 197, 297
 zwykle, 195
transport, 72, 166
 kolejowy, 191
trawa, 65, 109, 130
tryb, 26
 domyślny, 26
 Hardcore, 26
 Kreatywny, 26, 71, 122, 135, 153, 166
 przełączanie, 72
 Przetwarzania, 26, 152, 153, 200
 Przygodowy, 26
trzcina cukrowa, 65, 110, 122, 129, 130, 222
tunel światła, 156
twierdza, 234, 235, 253
 Netheru, 235, 243, 247, 248, 249

W

wagon, 165, 168
 szybkość, 192, 197
 wersja, 192
 z lejem, 194, 197, 200, 297
 z ładunkiem wybuchowym, 180
 z piecem, 193, 296
 z TNT, 194, 197, 297
 zasilany, *Patrz:* wagon z piecem
 ze skrzynią, 194, 296

walka, 89, 92, 100, 160
 cios krytyczny, 101
wandalizm, 146
wawóz, 75, 231
wełna, 49, 50, 132, 150, 304
 kolor, 137
 niebieska, 231
wędką, 141, 168, 285
węgiel, 44, 48, 78, 228
 drzewny, 32, 44, 47, 48
wiadro, 65, 76, 154, 284
wiedźma, 232
wilk, 98, 103, 132
 karmienie, 91
 oswajanie, 66
wioska, *Patrz:* osada
właz, 179, 283
woda, 114, 118, 126, 150, 172, 244
 źródło, 116
wołowina, 228
wzgórze, 31

Z

zakłęcie, 151, 203, 208, 244
 algorytm, 209
 broń, 212, 213
 łączenie, 218
 narzędzia, 215
 nieskończoności, 203
 obronne, 218
 oddychania, 158, 203
 rzucanie, 208
 wydajność pod wodą, 158
zatrucie, 65, 66, 67, 91, 94, 251
zboże, 65, 68, 109, 112
 dojrzewanie, 116
 nawożenie, 66
 zbiory, 116
zbroja, 72, 104, 105
 diamentowa, 104, 243, 252
 końska, 139
 skórzana, 104, 107, 228
 kolor, 137

tworzenie, 105
zaklęta, 212
złota, 104
żelazna, 104, 105, 243
zegar, 228, 284
działanie, 238
systemowy, 27
ścienny, 150
tworzenie, 238
ziarno, 27, 228
lista, 28
podglądanie, 28
własne, 27
ziemia, 71
ziemniaki, 65, 112, 130, 225
złoto, 78, 228, 290
znaki, 147
zombie, 61, 90, 111, 160, 226
pigman, *Patrz:* pigman
walka, 90
zgniłe mięso, 66

zupa grzybowa, 130, 132, 291
zwierzęta, 131, 134
pasek skoku, 137, 138
pasek zdrowia, 137
rozmnażanie, 132, 136

Ż

źródło, 116
lawy, 205
zasilania, 167, 168, 172, 173, 174, 178

Ż

żelazo, 58, 78, 228, 245
żniwiarka
tłokowa, 122
wodna, 126
z dozownikiem, 127
z lepkich tłoków, 125
żwir, 71, 103
żywność, *Patrz:* pożywienie
żywopłot, 149

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



Stwórz swój własny świat!

Minecraft to gra, która podbiła serca milionów graczy. Jest idealna dla użytkowników różnych platform — komputerów osobistych, konsol oraz telefonów. Co zdecydowało o jej sukcesie? Otwarty świat, w którym gracze są ograniczeni tylko własną wyobraźnią, oraz możliwość budowania w nim dowolnych konstrukcji to atuty Minecrafta. O jego popularności niech świadczy pojawienie się na rynku wydawniczym książek poświęconych tej grze.

Jedną z nich trzymasz właśnie w rękach. Jest to kompletny przewodnik, niezbędny każdemu graczowi. Sięgnij po tę książkę i poznaj zasady rządzące światem gry. Przekonaj się, jak skutecznie zdobywać surowce, przygotowywać mikstury oraz walczyć z potworami zamieszkującymi świat Minecrafta. W tym świecie możesz również zająć się rolnictwem, hodowlą zwierząt oraz odwiedzać odległe krainy. Jeżeli jesteś zapalonym graczem w Minecrafta i zaciekawił Cię świat gry, ta książka jest obowiązkową pozycją właśnie dla Ciebie!

Dzięki tej książce:

- stworzysz niesamowite budowle oraz konstrukcje
- poznasz najlepsze techniki pozyskiwania surowców
- zajmiesz się hodowlą oraz rolnictwem
- zdobędziesz wiedzę o grożących Ci niebezpieczeństwach
- dogłębnie poznasz świat Minecrafta

helion.pl
księgarnia
internetowa

Nr katalogowy: 25773



Księgarnia internetowa:

<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:

0 801 339900



0 601 339900



Helion

Sprawdź najnowsze promocje:
• <http://helion.pl/promocje>
Książki najchętniej czytane:
• <http://helion.pl/bestsellery>
Zamów informacje o nowościach:
• <http://helion.pl/novosci>

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

sięgnij po WIĘCEJ



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-9865-3



9 788324 698653

Cena: 29,90 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu