

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 jakiegokolwiek formie, zarezerwowane. Tłumaczenie opublikowane na mocy porozumienia z with 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, recenzje.

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 Minecraftcie | 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 |
| | |
| Część I: Początki w Minecraftcie | 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 |
| Przetwanie nocy | 50 |
| Przełączanie poziomów trudności | 51 |
| Przetwanie pierwszej nocy — trzy strategie | 52 |
| Przetwanie pierwszej nocy — wersja PE | 55 |
| Strategia przetrwania pierwszej nocy w PE | 55 |

Część II: Podstawowe umiejętności

| | |
|---------------------------------------------|-----------|
| 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 |
| Hełm | 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 |
| Eksploatacja 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 Minecraftie | 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 |
| Krzeseła | 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:

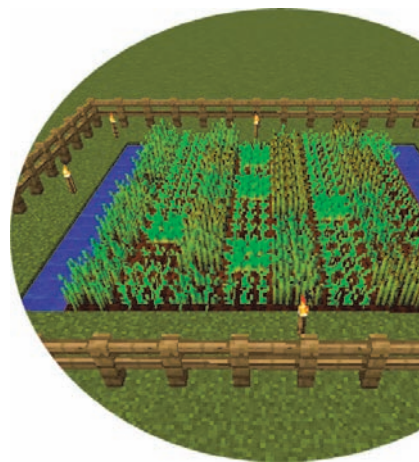
- ▶ dowiesz się, jak walczyć z głodem,
- ▶ poznasz, jak działa żywność w Minecraft PE,
- ▶ nauczysz się atakować i bronić,
- ▶ dowiesz się, jak konstruować broń,
- ▶ dobierzesz sobie zbroję.

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 biefszyk | Ubicie świni lub krowy zapewnia Ci 1 – 3 sztuki tego przedmiotu. Ta potrawa jest jednak efektywniejsza po upieczeniu. |
|  | Pieczony schab lub biefszyk | 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 biefszyk, 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 | Łososia można złowić w wodzie; jest dobrym źródłem pożywienia i przydaje się do osławiania ocelotów. |
|  | Upieczony łosoś | Wystarczy zjeść łososia 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 wprawdzie 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 rozdymki wprawdzie 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 niezmienny i tym dłużej nie będziesz musiał jeść.

Tabela 3.3. Porównanie wartości nasycenia potraw

| Potrawa | Wartość nasycenia |
|-----------------------------|-------------------|
| Befszyk | 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 Minecraftcie 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 Minecraftcie 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 polecą i tym mocniej uderzy; jednocześnie postać chodzi tym wolniej, a cel coraz bardziej przybliży 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 zwarciu). 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 najłabiej, 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.

Zacznij 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 połówki 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, najslabszy 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 zakłinać, 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 ciężenia, można go transportować wagonem, a także przesuwać 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 wydobycie, 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
 golem, 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
 minecraftowe, 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
 przekaźnik, 141
 przekaźnik czerwonopyłowy, 142
 przełączanie poziomów trudności, 51
 przełącznik BUD, 312
 przemęczenie, 288
 przerzutnik RS-NOR, 312, 313

przetrwanie, 285
 przetrwanie nocy, 50, 52, 55
 przewody czerwonyłowe, 139
 przycinarka, 84
 PS3, 255

R

Raspberry Pi, 255
 rejestracja konta, 26, 272
 rodzaje
 mobów, 106
 osadników, 126
 rolnictwo, 105, 268
 rośliny, 100, 101
 rudy złota, 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

ściananie 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
 przetrwania, 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
 wąwozy, 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
 leją, 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
 zaklanianie, 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>

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>

Heilion 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