

KOMPENDIUM GRACZA

MINECRAFT™



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 |
| Przetrywaj 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 |
| Łucznicтво | 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 |
| Rybotówstwo | 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 przekaźnikowe | 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 |
| Nabywczą 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.

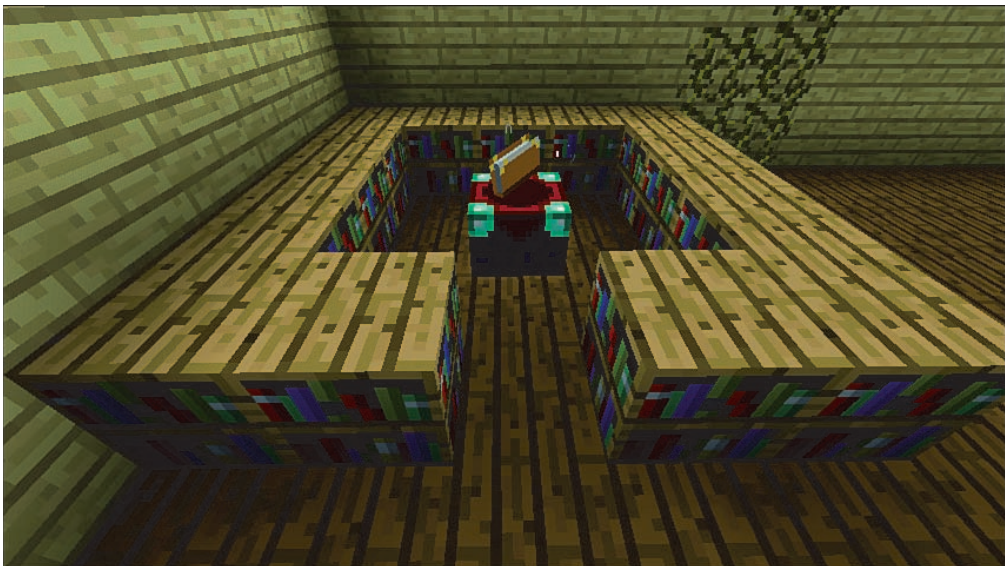
Zaklęcia nadają także nieco bardziej magiczne właściwości: zaklęcie oddychania znacząco zwiększa zdolność do przeżycia pod wodą, zaklęcie nieskończoności sprawia, że łukowi nigdy nie kończą się strzały (choć sam może ulec zniszczeniu), a zaklęte buty pozwolą Ci

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

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

- Skorzystaj ze stołu do zaklęcia, 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 obydwojema zaklęciami. Kowadeł można też używać do naprawiania i nazywania przedmiotów w podobny sposób co do ich zaklęcia.

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 zakłęb, 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

Sądziś, że to za trudne?

Jeśli stworzenie stołu do zakłęb 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 **plynąca** 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 zakłęb 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.



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

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



RYСУNEK 10.3. Obsydian odkryty po odgrodzieniu wody barierą

1. Płynąca woda po odgrodzieniu 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. Rozbite bloki 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 zebrać 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 stawy 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 Xboxa 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 jakiegokolwiek 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 zaklinalania.
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.minecraftenchantmentcalculator.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.

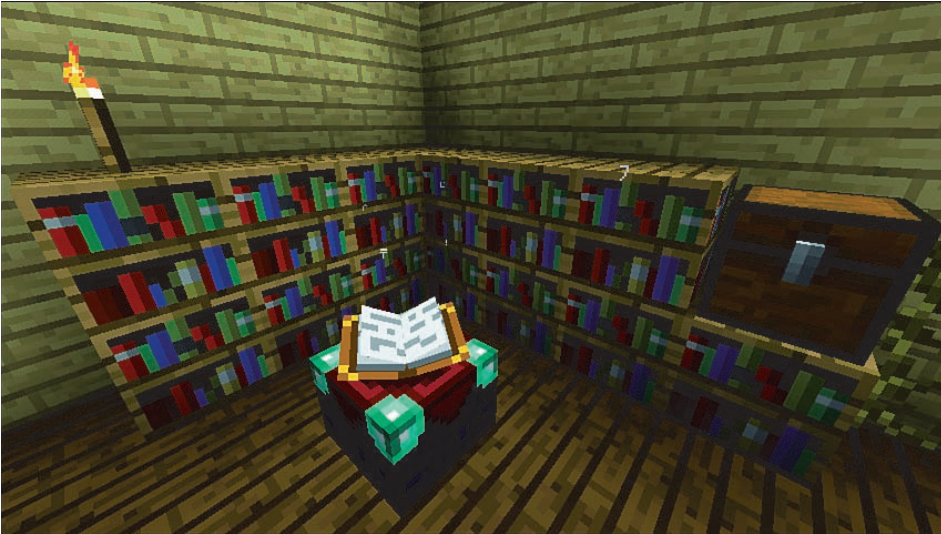
Ulepszenia wynikające z użycia biblioteczek działają następująco:

- 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 bibliotekzek, który też zapewnia stołowi maksymalne naładowanie. Obiekty stawiane na bibliotekczkach nie zmniejszają ich efektywności

- Stawianie przedmiotów w rodzaju skrzyń i pochodni na bibliotekczkach nie neguje ich działania. W dwupoziomowym układzie bibliotekzek 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 zaklania i wykonywania napraw na kowadło. Jak najszybciej zebrać punkty doświadczenia i zmaksymalizować ich przyrost?

- 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.
- Zaczynaj 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 (jakikolwiek powyżej poziomu 17.), ale brakuje Ci przedmiotów do zaczarowania, wykorzystaj je do zaklinania ksiąg. Przechowuj je w skrzyni, aby przetrwały Twoją śmierć i abys 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 postugiwał 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, kolczuga, skóra, złoto.

TABELA 10.1. Zaklęcia broni

| Zaklęcie | Najwyższy poziom | Przedmioty na stole do zaklęcia | 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 zaklęcia | 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 zaklęcia | 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 zaklęcia | Przedmioty na kowadle | Opis |
|----------|------------------|---------------------------------|-----------------------|--|
| Ciernie | III | Napierśnik | Hełm, 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

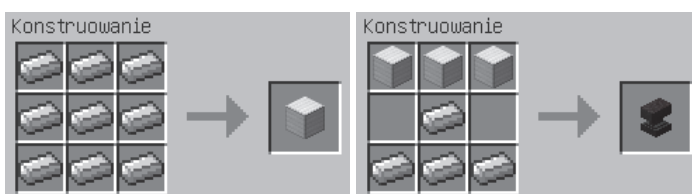
| Zaklęcie | Najwyższy poziom | Przedmioty na stole do zaklęcia | Przedmioty na kowadle | Opis |
|------------------|------------------|---------------------------------|---|--|
| Wydajność | V | Kilof, łopata i siekiera | Nożyce | Pozwala na wydobywanie od 0,3 do 4 razy szybciej, w zależności od poziomu. |
| 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 ksiąg, łączenie podobnych zaklętych przedmiotów, a także łączenie zaklęć w ksiągkach, o ile są ze sobą kompatybilne.

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



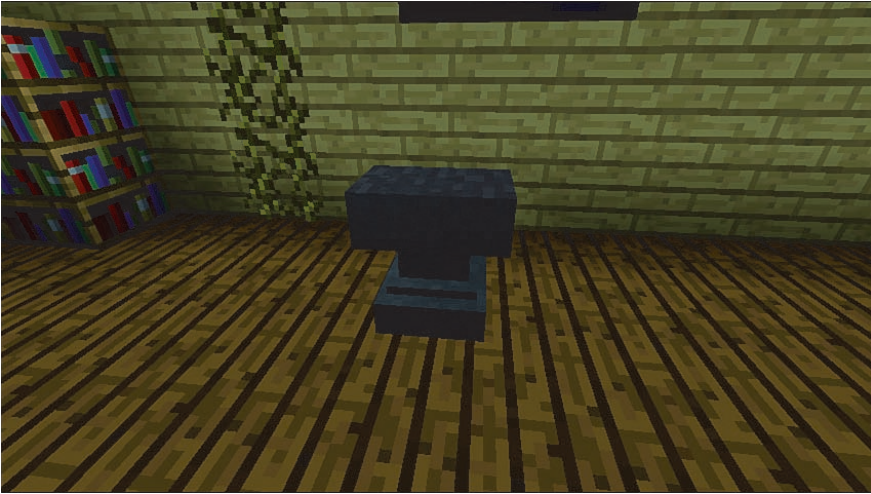
Zacznij od stworzenia trzech bloków z 27 sztabek. Następnie połącz je z czterema sztabkami, by uzyskać kowadło.

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.



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



RYСУNEK 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 ksiąg.

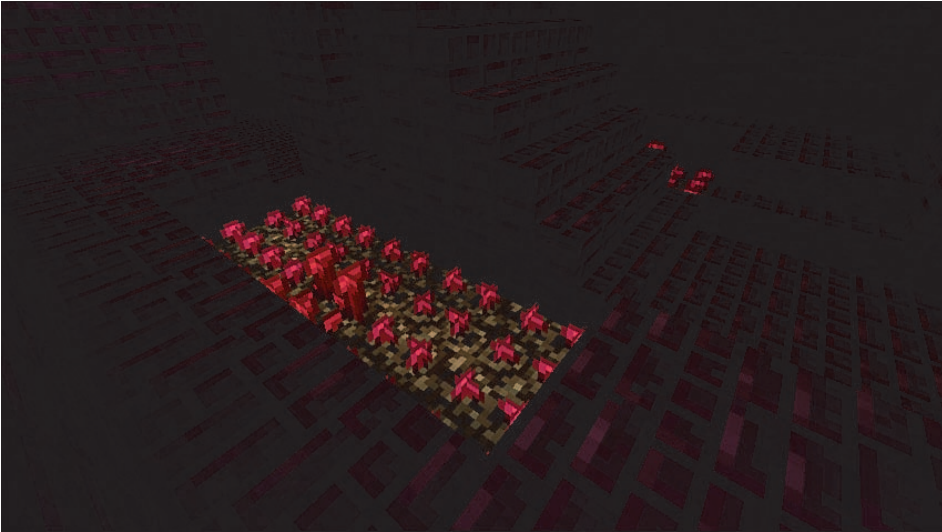
- **Zaklinanie przedmiotów.** Umieść w pierwszym polu przedmiot, który chcesz zaczarować, a w drugim zaklętą książkę. Zaklęcie przeniesie się z książki na przedmiot.
- **Łączenie zaklęć.** Umieść zaklętą broń, narzędzia, zbroje lub książki w obydwu polach i weź z pola rezultatu przedmiot z połączonymi 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.



RYSUNEK 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. Napętnij je w swoim źródle.



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

UWAGA

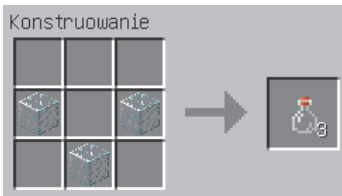
Brakuje śmiałości na wycieczkę do Netheru?

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.

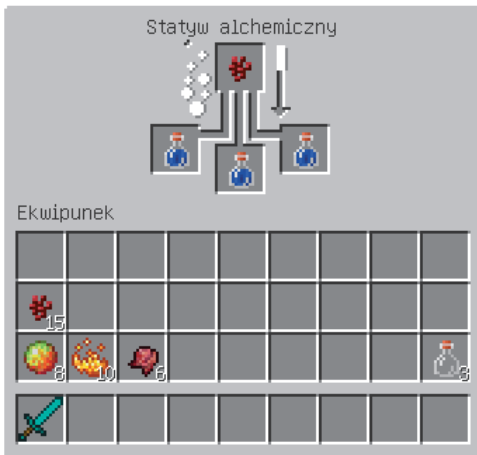
WSKAZÓWKA

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

Niezgrabna mikstura

Niezgrabna 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 arbus | 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 zawlecзка 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. |
| Stabości | 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), uleczysz 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
 alchemia, 72
 arbut, 111, 122, 129, 222, 291
 łśniący, 111, 306
 nasiona, 291

B

barwnik, 137, 142, 306
 basen, 150, 151
 baza podwodna, 54, 55
 BeastsMC, 276
 befsztyk, 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
 diament, 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
gлина, 298
 kolor, 137
głód, 63
golem
 śnieżny, 98
 żelazny, 99, 226
GPS, 66
gracz zaufany, 146
grawitacja, 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

jablko, 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

diamentowy, 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

zagrożenia, 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
las, 33
latarnia, 302
nocna, 187
lawą, 44, 48, 67, 161
zalana wodą, 61
źródło, 205
lazuryt, 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
 osvajanie, 137
 muuchomor, 132, 142

N

napiersnik, 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
 osvajanie, 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

płomyk, 218

plot, 44, 110, 116, 147, 159, 299

plyta, 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 pajęczna, 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 zakłęb, 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
 świnią, 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
 Przetrwania, 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
wąwóz, 75, 231
wełna, 49, 50, 132, 150, 304
 kolor, 137
 niebieska, 231
wędka, 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
 zakłeta, 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
 zgnite 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 KSIĄZKI**
- 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/nowosci>

Helion SA
ul. Kościuski 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



Cena: 29,90 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu