

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](mailto: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

<b>0 autorze</b> .....	<b>13</b>
<b>Podziękowania</b> .....	<b>15</b>
<b>Wstęp</b> .....	<b>17</b>
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
<b>Część I: Początki w Minecraftcie</b> .....	<b>23</b>
<b>Rozdział 1: Jak zacząć</b> .....	<b>25</b>
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

<b>Rozdział 2: Jak przeżyć pierwszą noc .....</b>	<b>39</b>
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 .....** **59**

<b>Rozdział 3: Walka z głodem .....</b>	<b>61</b>
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
<b>Rozdział 4: Bloki i przedmioty .....</b>	<b>73</b>
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
<b>Rozdział 8: Czerwony pył .....</b>	<b>137</b>
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
<b>Rozdział 9: Kolejne epoki rozwoju .....</b>	<b>157</b>
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
<b>Rozdział 10: Zaklęcia, mikstury i czary .....</b>	<b>181</b>
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
<b>Rozdział 11: Do Netheru, Kresu i jeszcze dalej .....</b>	<b>195</b>
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
<b>Część IV: Jak wyciągnąć więcej z Minecrafta .....</b>	<b>207</b>
<b>Rozdział 12: Multiplayer i komendy .....</b>	<b>209</b>
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
<b>Rozdział 13: Dostosowanie gry do własnych potrzeb .....</b>	<b>221</b>
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
<b>Rozdział 14: Minecraft w wielkim świecie .....</b>	<b>241</b>
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
<b>Część V: Minecraft w gronie rodzinnym .....</b>	<b>249</b>
<b>Rozdział 15: Wybór najlepszej platformy .....</b>	<b>251</b>
Minecraft PC .....	251
Minecraft PE .....	253
Minecraft Xbox 360, Xbox One i PS3 .....	255
Minecraft na Raspberry Pi .....	255
Przyszłe wydania Minecrafta .....	255
<b>Rozdział 16: Tryby gry w Minecraftcie .....</b>	<b>257</b>
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
<b>Rozdział 17: Co każdy rodzic powinien wiedzieć o Minecraftie .....</b>	<b>267</b>
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
<b>Część VI: Dekalogi .....</b>	<b>283</b>
<b>Rozdział 18: Dziesięć wskazówek ułatwiających przetrwanie .....</b>	<b>285</b>
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
<b>Rozdział 19: Dziesięć wskazówek ułatwiających przetrwanie .....</b>	<b>295</b>
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
<b>Rozdział 20: Dziesięć pomysłów na wykorzystanie czerwonego pyłu .....</b>	<b>307</b>
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
<b>Skorowidz .....</b>	<b>323</b>

# Walka z głodem

## W tym rozdziale:

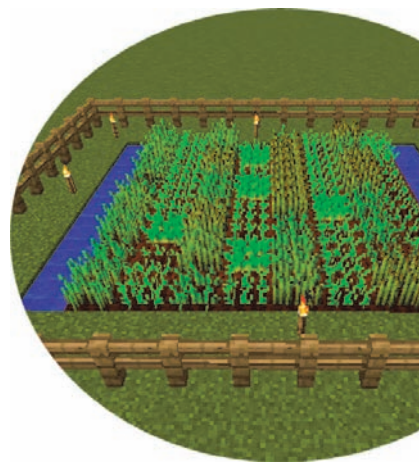
- ▶ dowiesz się, jak walczyć z głodem,
- ▶ poznasz, jak działa żywność w Minecraft PE,
- ▶ nauczysz się atakować i bronić,
- ▶ dowiesz się, jak konstruować broń,
- ▶ dobierzesz sobie zbroję.

**P**o 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	Ubiecie 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

<b>Czynność</b>	<b>Wzrost poziomu wyczerpania</b>
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 połówek 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  
  mincraftowe, 275  
  o budowaniu, 245  
  o wtyczkach, 245  
  rozrywkowe, 244  
kaniony, 114  
karty upominkowe, 28  
kody, 222, 264  
kody upominkowe, 28  
kolejka górską, 179  
koła, 300  
komendy, 213  
  dla graczy, 214  
  dla operatorów, 214, 216  
kominek, 302  
komórka pamięci, 312  
komparator, 142  
komparatory czerwonopyłowe, 142  
komponenty ekwipunku, 41  
kompozycje z bloków, 299  
konstrukcja  
  broni, 69  
  stołu rzemieślniczego, 44  
konstruowanie patyków, 47  
konto, 272  
kontrolki, 31, 32  
kontrolki HUD-a, 36  
koń z siodłem, 177  
kopalnia, 113  
  odkrywkowa, 120  
  opuszczona, 132  
  promienista, 116, 117  
  rozgałęziona, 115, 117  
kopuły, 300  
korzystanie  
  z czerwonego pyłu, 138  
  z ekwipunku, 40  
kostka magmy, 197  
kot, 111  
kres, 166, 201  
kryjówka z drzwiami, 46  
krzesła, 302  
kule, 300  
kwiecisty las, 94

## L

leczenie osadnika, 128  
lej, 143, 310  
lochy, 130  
logika, 269  
logowanie, 28

## Ł

łódki, 176  
łóżka, 50  
łóżka piętrowe, 302  
łuk, 69

## M

mapy  
  autorskie, 230  
  CTM, 230  
  gier, 230  
  przygód, 230  
masowe eksplozje, 278  
matematyka, 269  
McAfee Family Protection, 278  
mechanizmy  
  czerwonopyłowe, 140  
  z TNT, 320  
menu  
  główne, 28  
  gry, 231  
  Worlds, 35  
mesa z kominami, 97  
miecz, 69  
Minecon, 247  
Minecraft, 25  
  a nauka, 268  
  na inne konsole, 272  
  na Raspberry Pi, 255  
  na Xbox 360, 255, 271  
  na Xbox One, 271  
  PC, 251, 270  
  PE, 33, 253, 271  
minigry, 218  
moby, 106, 112  
  agresywne, 107–110  
  neutralne, 110  
  pasywne, 106, 107  
  przyjazne, 110  
  wrogie, 108, 173

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

## N

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

## O

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

## P

paczki  
   tekstur, 236  
   zasobów, 236  
 pająk, 289  
 pakiety lite, 239  
 personalizacja skórek, 236  
 piasek, 302  
 piec, 82, 83, 286  
 pierwsza noc, 39, 56  
 pies, 111  
 piramida, 129  
 plan działania, 40  
 platforma, 251  
 płomienna różdżka, 169  
 płomyk, 198  
 płyty naciskowe, 305  
 podajnik, 146  
 podwodna świątynia, 134  
 podwójny tłok, 314  
 portal, 287  
 posiłki, 63, 64  
 potwory, 50  
 poważne przedsięwzięcia, 172  
 poziom nasycenia, 65  
 poziomy  
   trudności, 51  
   wyczerpania, 67  
 pozyskiwanie żywności, 62  
 programowanie, 270  
 projektowanie wnętrza, 301  
 przechodzenie gry, 281  
 przechowywanie zbroi, 72  
 przedmioty, 73  
   bazujące na czerwonym pyłe, 164  
   bazujące na diamentach, 165, 166  
   bazujące na złocie, 162  
   dodatkowe, 171, 172  
   otrzymywane z pieca, 83, 84  
   w epoce rolnictwa, 161  
   w epoce żelaza, 158, 159  
   wartościowe, 166  
   z Netheru i Kresu, 167, 168  
 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  
 zaklinanie, 290  
 zakup PE, 33  
 założenie  
   gry multiplayer, 209  
   konta, 272  
   serwera LAN, 210  
   własnego serwera, 212  
 zarządzanie ekwipunkiem, 42  
 zasady gry, 215  
 zasoby, 241  
 zbieranie drewna, 43  
 zbroja, 70  
 ziarno, 221, 222  
 złupione przedmioty, 78–80  
 zmrok, 42  
 zombie, 127, 174, 289  
 zombie pigmani, 174, 197  
 zwiedzanie budowli, 135  
 zwierzęta, 104  
   domowe, 111  
   w zagrodach, 104

## Ż

żwir, 302  
 życie w Netherze, 197  
 żywność, 62

# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

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

# 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](http://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](mailto:rady@dlabystszakow.pl) <http://dlabystszakow.pl>

**Cena 39,90 zł**

ISBN 978-83-283-1475-7



9 788328 314757