

Tytuł oryginału: Minecraft® Recipes For Dummies®, Portable Edition

Tłumaczenie: Maksymilian Gutowski

ISBN: 978-83-283-1479-5

Original English language edition Copyright © 2015 by John Wiley & Sons, Inc.
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.
Wszelkie prawa, włączając prawo do reprodukcji całości lub części w jakiegokolwiek formie, zarezerwowane.
Tłumaczenie opublikowane na mocy porozumienia z John Wiley & Sons, Inc.

Translation copyright © 2016 by Helion S.A.

Wiley, the Wiley Publishing Logo, For Dummies, Dla Bystrzaków, 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, the Wiley Publishing Logo, For Dummies, Dla Bystrzaków, 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.

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.

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.

Drogi Czytelniku!

Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres

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

Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Wydawnictwo HELION

ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice

tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63

e-mail: dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

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

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

Spis treści

O autorach	11
Podziękowania	13
Wstęp	15
O książce	15
Naiwne założenia	16
Ikony użyte w książce	17
Konwencje zastosowane w książce	17
Co dalej	17
Rozdział 1: Receptury	19
Opracowanie planu działania	19
Ekwipunek	20
Korzystanie z ekwipunku	21
Przygotowania do pierwszej nocy	23
Zbieranie drewna	23
Tworzenie desek	23
Stół rzemieślniczy	24
Skrzynia	25
Kryjówka i drzwi	26
Spokojna noc w łóżku	29
Konstruowanie kształtne i bezkształtne	29
Konstruowanie narzędzi	29
Patyk	30
Pochodnia	31
Kilof	31
Piec	32
Łopata	33
Siekiera	34
Motyka	35

Rozdział 2: Obrona 37

Konstruowanie miecza	37
Łuk	38
Strzały	40
Pancerz	40
Skóra	41
Hełm	43
Napierśnik	43
Nogawice	44
Buty	44
Stojak na zbroję	45

Rozdział 3: Rolnictwo i górnictwo 47

Produkcja i gromadzenie żywności	47
Nasiona arbuza	48
Przechowywanie arbużów	48
Nasiona dyni	49
Cukier	49
Chleb, ciasto i ciastka	50
Placek dyniowy	52
Potrawka grzybowa	52
Pszenica i siano	53
Złota marchewka	54
Złote jabłko	54
Zakłete złote jabłko	55
Barszcz	55
Gulasz z królika	56
Pieczenie	56
Narzędzia, naczynia, ogrodzenia	58
Wędka	58
Wiadro	58
Miska	59
Nożyce	60
Płot	60
Furtka	61
Murek z bryku	61
Płot z netherowej cegły	62
Smycz	63
Wydobycie rud	64
Przetapianie surowców	64
Sztabka żelaza	64
Sztabka złota	65
Węgiel drzewny	65

Tworzenie bloków minerałów	66
Bloki węgla	66
Bloki diamentu i szmaragdu	66
Bloki i samородki złota	67
Bloki lazurytu	68
Bloki czerwonego kamienia	68
Bloki żelaza	69
Kwarc	69
Rozdział 4: Pociągi, mechanizmy i wybuchy	71
Ogień	71
TNT	71
Rozpalanie ognia	72
Ognista kula	73
Transport	74
Marchewka na patyku	74
Łódka	75
Tory	76
Zasilany tor	77
Tor z czujnikiem	77
Tor aktywujący	78
Wagon	79
Wagon ze skrzynią	79
Wagon z piecem	80
Wagon z lejem	81
Wagon z TNT	81
Czerwony kamień	82
Przycisk	82
Płyty naciskowe	83
Ważone płyty naciskowe	83
Kłapa	84
Zaczep na linkę	85
Skrzynia pułapka	85
Dźwignia	86
Dozownik	87
Podajnik	87
Lej	88
Tłok	88
Lepki tłok	89
Detektor światła dziennego	90
Czerwona pochodnia	90
Lampa	91
Przełącznik	91
Komparator	92
Blok dźwiękowy	93

Gwiazdka pirotechniczna	94
Fajerwerk	95
Rdzeń reaktora Netheru	96

Rozdział 5: Rozbudowa domu 97

Drabina	97
Tablica	98
Sztandar	99
Doniczka	99
Papier	100
Książka	100
Książka z piórem	101
Biblioteczka	102
Mapa	102
Kompas	103
Zegar	103
Obraz	104
Ramka	104
Magiczna latarnia	105
Kowadło	107
Skrzynia Kresu	109
Oko Kresu	109
Szkle	110
Szyby	110
Jack-O-Lantern	111
Jasnogłaz	111
Śnieg	112
Włna	113
Kraty	114
Szafa grająca	114

Rozdział 6: Zastosowanie bloków dekoracyjnych 115

Płyty	115
Schody	117
Blok gliny	117
Cegły	118
Kamienne cegły	118
Netherowe cegły	119
Piaskowiec	120
Kwarc	120
Bruk z mchem	121
Jałowa ziemia	122
Dioryt	122
Granit	123
Andezyt	123

Pryzmaryn	124
Odłamki i kryształy przyzmarynu	124
Tworzenie przyzmarynu	124
Tworzenie cegieł z przyzmarynu	124
Ciemny przyzmaryn	125
Latarnie morskie	125
Gąbki	126
Rozdział 7: Tworzenie i stosowanie barwników	127
Tworzenie szesnastu barwników	127
Mączka kostna	127
Barwnik jasnoszary	128
Barwnik szary	128
Barwnik czarny	129
Barwnik czerwony	129
Barwnik różowy	130
Barwnik żółty	130
Barwnik pomarańczowy	131
Barwnik zielony	131
Barwnik limonkowy	132
Lazuryt	132
Barwnik jasnoniebieski	132
Barwnik błękitny	133
Barwnik fioletowy	133
Barwnik karmazynowy	133
Kakao	134
Barwienie przedmiotów	134
Wełna i owce	134
Tworzenie i barwienie dywanów	135
Zmiana koloru obroży	136
Barwione szkło	136
Barwiona glina	137
Barwiony pancerz skórzany	137
Rozdział 8: Zaklęcia i mikstury	139
Stół do zaklinania	139
Zaklęcia	140
Narzędzia do warzenia mikstur	142
Szkłane butelki	142
Kocioł	143
Statyw alchemiczny	143
Składniki mikstur	143
Płomienny proszek	144
Magmowy krem	144

Oko Kresu	144
Sfermentowane oko pająka	145
Błyszczący arbuz	145
Warzenie mikstur	145
Mikstury pozytywne	146
Mikstury negatywne	147
Mikstury zaawansowane	148
Mikstura niewidzialności	148
Rozdział 9: Dziesięć kluczowych surowców	149
Drewno	149
Patyki	150
Włna	151
Pszenica	151
Bruk	151
Proch	152
Sztabka żelaza	153
Sztabka złota	153
Czerwony proszek	153
Diamenty	154
Skorowidz	157

0 autorach

.....

Jesse Stay, znany też pod pseudonimem „The Social Geek”, bada zmiany wpływających na biznes paradygmatów technologicznych, a także pokazuje przedsiębiorcom, jak wykorzystywać takie zmiany, zanim ubiegnie ich w tym względzie konkurencja. Jest autorem ośmiu książek, uczestniczył w projektowaniu niektórych z najpopularniejszych aplikacji na Facebooku, a także został uznany przez Mashable za jednego z 20 (obok m. in. Jacka Dorsey’a) deweloperów, których warto śledzić na Twitterze. Mashable i Entrepreneur zaliczyły Jessego (obok takich osób jak Ev Williams, Biz Stone i Guy Kawasaki) do grona 10 przedsiębiorców, których warto śledzić na Twitterze.

Jesse zaczął swoją karierę programistyczną w wieku 10 lat, gdy mieszkał jeszcze w indonezyjskiej Dżakarcie. Jako urodzony przedsiębiorca odkrył w sobie pragnienie gromadzenia odbiorców i użytkowników swoich aplikacji, ale brakowało mu odpowiednich umiejętności. Jedynym rozwiązaniem byłoby zatrudnienie liczącego sobie krocie marketera bądź spec’a od SEO lub mediów społecznościowych. Jesse uznał, że to jednak nie wchodzi w rachubę i postanowił sam uporać się z tym problemem. Wykorzystał swoje umiejętności programistyczne i sam stworzył program pozwalający na gromadzenie szerokich rzesz płacących odbiorców.

Jesse obecnie wygłasza prelekcje w różnych krajach, pisze książki oraz prowadzi webinaria. Ponadto szkoli indywidualnych klientów, pracowników firm i członków innych organizacji, którzy chcą usprawnić swoje działania marketingowe poprzez wykorzystanie mediów społecznościowych bądź innych środków. Jesse grywa również w Minecrafta ze swoimi czterema synami, gdy tylko czas mu na to pozwala.

Thomas Stay jest dwunastoletnim synem Jessego. Minecraft to jego chleb powszedni. Thomas programuje w Pythonie i JavaScriptcie, a ponadto pisze bloga dostępnego pod adresem <http://tom.staynalive.com>, traktującego o produkcji oprogramowania. Thomas zawsze uczy się na piątkę, wykazuje się w stanowych mistrzostwach szachowych w Utah i chodzi do klasy ze starszymi od siebie o rok kolegami.

Obrona

W tym rozdziale dowiesz się, jak:

- ▶ skonstruować broń,
- ▶ ochronić się pancerzem.

Kluczowym aspektem udanej gry w Minecrafta jest przeżycie kontaktu z siłami natury, mobami oraz innymi graczami. Zbudowanie miecza jest nieodzownym zadaniem na wczesnym etapie gry, wykonywanym często już pierwszego dnia. Z czasem uzyskasz możliwość korzystania z wyższej klasy broni, która pozwoli Ci zadawać mocniejsze ciosy. Możesz też skonstruować wysokiej jakości (a czasami nawet całkiem stylowy) pancerz. W tym rozdziale omówimy receptury przedmiotów, które pomogą Ci się bronić.

Konstruowanie miecza



Miecz zadaje większe obrażenia niż jakakolwiek inna broń, dzięki czemu jest najcenniejszym orężem. Miecz pozwala na szybkie zabijanie mobów oraz rozbijanie bloków.

Miecz, podobnie jak kilof, ma pięć poziomów mocy. Oto miecze w kolejności od najsłabszego do najmocniejszego:

1. Drewniany
2. Złoty
3. Kamienny
4. Żelazny
5. Diamentowy

Zadanie ciosu mieczem lub rozbicie nim bloku zmniejsza jego wytrzymałość. Zarówno narzędzia, jak i broń mają paski wytrzymałości, które widnieją u dołu pola przedmiotu. Gdy pasek wytrzymałości staje się krótki i czerwony, miecz należy naprawić przy użyciu odpowiednich składników w siatce konstrukcyjnej lub na kowadle. (Przepis na kowadło znajdziesz w rozdziale 5.). Miecz nie musi być naprawiany tak często jak kilof czy łopata.

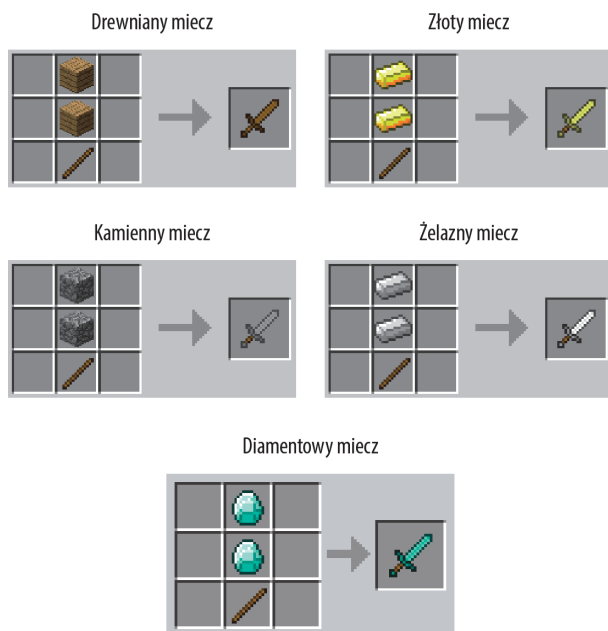


Ponadto diamentowy miecz jest tak wytrzymały, że może wytrzymać całą grę bez konieczności naprawy.

Jak wynika z poprzedniej listy, złoto jest mniej wytrzymałe od kamienia i żelaza. Ponieważ złoto jest dość rzadkim surowcem i ma inne zastosowania (głównie w ramach warzenia mikstur), zazwyczaj nie opłaca się tworzyć miecza ze złota. Wyjątkiem jest sytuacja, w której chcesz uzyskać zaklęty miecz, ponieważ złoto jest najlepszym nośnikiem zaklęć. Zaklęty miecz ma specjalne właściwości, które różnią się w zależności od użytego zaklęcia (co omówimy w rozdziale 8.).

Tekstura miecza składa się z głowicy, chwytu, jelca i główki. W zależności od materiału, z jakiego go stworzono, miecz może mieć różne kolory.

Aby skonstruować miecz, umieść patyk i dwa bloki surowca — na przykład desek, broku, sztabek żelaza — w siatce konstrukcyjnej (rysunek 2.1).



Rysunek 2.1. Konstruowanie miecza

Łuk

Łukiem można zadawać obrażenia o różnej mocy, która jest zależna od stopnia jego napięcia.

Obsługa łuku i strzał jest wieloaspektowa:

- ✓ Im bardziej łuk jest naciągnięty, tym strzała leci dalej.
- ✓ Im dalej strzała leci, tym jej uderzenie jest mocniejsze.

- ✓ Im strzała jest mocniejsza, tym wolniej postać może się poruszać, gdy napina łuk.
- ✓ Im wolniej postać się porusza, tym bardziej jest przybliżony widok celu, co ułatwia celowanie.
- ✓ Im wolniej postać się porusza i im bardziej widok celu jest przybliżony, tym większa jest celność strzału.

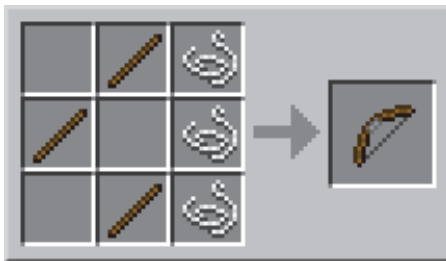
Naciągnięty do oporu łuk zadaje obrażenia na $4\frac{1}{2}$ serca, a niekiedy (choć rzadko) na 5 serc. (Nie wiemy, kiedy obrażenia są większe, a kiedy mniejsze — wygląda na to, że jest to efekt zupełnie losowy). Gdy łuk nie jest napięty w ogóle, wystrzelona z niego strzała zadaje obrażenia o sile zaledwie $\frac{1}{2}$ serca.

Łuk ma cztery różne tekstury: jedną domyślną i trzy ukazujące różne stopnie napięcia. Domyślna tekstura składa się z ramion, rękojeści i cięciwy. Trzy pozostałe przedstawiają naciągniętą cięciwę wraz ze strzałą. W każdej kolejnej teksturze łuk jest napięty coraz bardziej. Gdy cięciwa jest naciągnięta do oporu, łuk jest w pełni naładowany i może wystrzelić z największą mocą.

Aby stworzyć łuk, wykonaj w siatce konstrukcyjnej następujące czynności (rysunek 2.2):

1. Jeden patyk umieść w środkowym dolnym polu.
2. Drugi patyk umieść w lewym lub prawym polu środkowego rzędu.
3. Trzeci patyk umieść w środkowym górnym polu.
4. W pustej kolumnie (po lewej lub po prawej stronie) umieść 3 nitki, tak jak na rysunku 2.2.

Właśnie stworzyłeś łuk!



Rysunek 2.2. Konstruowanie łuku

Łuk, podobnie jak wiele innych przedmiotów, może posłużyć za składnik urządzeń czerwonopyłowych, których receptury omówimy w rozdziale 4.



Nie da się używać łuku bez strzał.

Strzały

Strzałą wystrzeloną z łuku można znacząco uszkodzić moba z oddali (podczas gdy miecza używa się w zwarciu). W pełni naciągnięty i ustawiony pod optymalnym kątem łuk pozwala na wystrzelenie strzały na odległość 120 bloków. To naprawdę sporo! Strzała leci po łuku. Wystrzelone strzały można odzyskać. Strzały wystrzelwane przez szkielety (jeden z mobów występujących w Minecrafcie) nie mogą być jednak zbierane, podobnie jak strzały wystrzelone z łuku zaklętego na nieskończoność (czyli takiego, któremu strzały nigdy się nie kończą).

Tekstura strzały składa się z grotu, promienia i lotek.

Możesz skonstruować cztery strzały za jednym zamachem, umieszczając w siatce konstrukcyjnej krzemień, patyk i pióro (rysunek 2.3).



Rysunek 2.3. Konstruowanie strzały

Pancerz

Pancerz chroni postać przed wrogimi mobami (oraz innymi graczami), a także innymi występującymi w grze przedmiotami oraz zjawiskami, takimi jak jajka, spadające kowadła, pioruny, kaktusy i wybuchy. Zbroja jednak nie chroni przed takimi zdarzeniami, jak upadek w otchłań lub utonięcie (chyba że zbroja jest zaklęta, tak jak w przypadku zaklęcia oddychania pod wodą, które można nałożyć na hełm).

W oknie ekwipunku pola pancerza znajdują się w lewym górnym rogu. Jak widać na rysunku 2.4, własne pole ma każda część zbroi:

- ✓ Hełm
- ✓ Napierśnik
- ✓ Nogawice
- ✓ Buty



Rysunek 2.4. W lewym górnym rogu okna ekwipunku znajdują się pola pancerza

Pancerze, podobnie jak miecze, mają różne stopnie efektywności — od najniższego do najwyższego:

1. Skórzany
2. Złoty
3. Kolczuga
4. Żelazny
5. Diamentowy

Kolczugi nie można stworzyć samodzielnie, ale czasami upuszczają ją moby i handlują nią osadnicy. Można ją naprawić na stole rzemieślniczym lub na kowadle przy użyciu sztabek żelaza, a także zaklinać.

Skóra

Skóra jest najmniej wytrzymałym, ale najpowszechniej dostępnym materiałem na pancerz. Zazwyczaj zdobywa się ją, zabijając krowy, ale można ją też stworzyć ze skóry króliczej. Aby uzyskać jedną skórę, w siatce konstrukcyjnej ułóż 4 skóry królicze w kształt kwadratu (rysunek 2.5).



Rysunek 2.5. Tworzenie skóry ze skór króliczych



Choć zbroje skórzaną i złote są najmniej pożądane jako ubranie ochronne, najłatwiej się je zaklina. Ponadto skórzaną zbroję można barwić, co omówimy szerzej w rozdziale 7. Na rysunku 2.6 widzimy skórzaną zbroję, która składa się z żółtej czapki, czerwonej tuniki, zielonych spodni i niebieskich butów.



Rysunek 2.6. Barwienie skórzaną zbroi



Pancerz, podobnie jak kilof i miecz, z czasem traci wytrzymałość (widoczną w postaci paska u dołu pola elementu pancerza). Pancerz można naprawić w siatce konstrukcyjnej lub na kowadle (co omówimy w rozdziale 5.).

Gdy naprawiasz zaklętą zbroję w siatce konstrukcyjnej, zbroja wprawdzie zyska nieco na wytrzymałości, ale straci magiczne właściwości. Naprawiając ją na kowadle, zachowasz jej zaklęcia.



Nie musisz nosić zbroi składającej się w całości z jednego materiału. Możesz na przykład założyć skórzaną hełm, diamentowy napierśnik i żelazne nogawice. Ulepszenie części pancerza jedną po drugiej jest niezwykle korzystne, jeśli tylko można wydać na to odpowiednią ilość surowców (na przykład diamentów).

Dzięki pancerzowi postać zyskuje punkty obrony, wyświetlane jako połówki zbroi w pasku zbroi nad paskiem zdrowia (rysunek 2.7). Im więcej masz punktów obrony, tym mniejsze odnosisz obrażenia w wyniku ataku. Wielu graczy już na wczesnym etapie gry konstruuje lub w inny sposób zdobywa pełną zbroję, żeby móc się sprawnie zabezpieczyć.



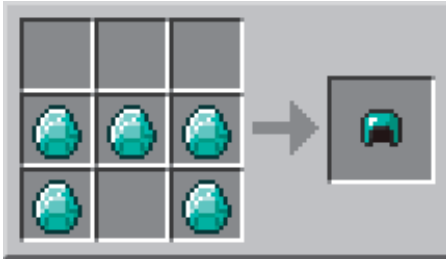
Rysunek 2.7. Punkty obrony widnieją nad paskiem zdrowia jako połówki zbroi

Hełm

Hełm (lub **czapka**, jeśli został stworzony ze skóry) chroni głowę awatara przed uderzeniami. Zapewnia lepszą ochronę niż buty, ponieważ na ogół ma więcej punktów obrony. Skórzany hełm zapewnia tylko 1 punkt obrony (widoczny jako połówka zbroi), a diamentowy — 3 punkty.

Po nałożeniu zakłącza oddychania hełm wydłuża czas, jaki możesz spędzić zanurzony w wodzie bez uszczerbku na zdrowiu. Hełm zakłety na wydajność pod wodą zwiększa tempo rozbijania bloków pod wodą.

Aby stworzyć hełm, umieść 5 sztuk wybranego surowca (na przykład skóry lub sztabek żelaza) w siatce konstrukcyjnej w odpowiednim układzie, czyli 3 sztuki w środkowym rzędzie i po sztuce na obydwu krańcach dolnego rzędu (rysunek 2.8).



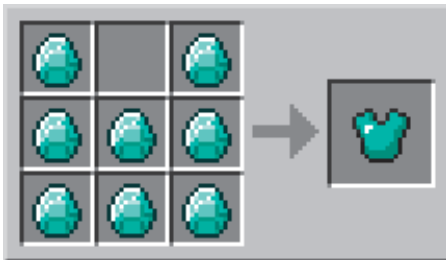
Rysunek 2.8. Konstruowanie hełmu

Napiersznik

Napiersznik (lub **tunika**, jeśli został stworzony ze skóry) umieszcza się w drugim polu pancerza. Zapewnia on ochronę tułowia.



Napiersznik zapewnia dużo lepszą ochronę niż hełm, ponieważ ma więcej punktów obrony. Powinieneś zatem w pierwszej kolejności skonstruować podstawowy napiersznik (np. skórzany), a po zdobyciu właściwych surowców czym prędzej stworzyć jego wytrzymalszy odpowiednik. Aby go stworzyć, umieść 8 sztuk wybranego materiału (na przykład skóry lub sztabek złota) w siatce konstrukcyjnej, tak jak widać to na rysunku 2.9. Zwróć uwagę, że przedmioty są rozmieszczone mniej więcej w kształcie podkoszulka.



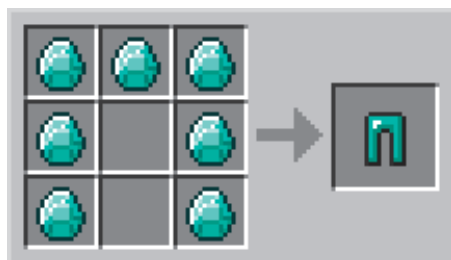
Rysunek 2.9. Aby stworzyć napiersznik, rozmieść przedmioty w siatce konstrukcyjnej w taki sposób, jak to widać na ilustracji

Nogawice

Nogawice (lub spodnie) przechowuje się w trzecim polu pancerza i są one drugim najmocniejszym elementem zbroi.

Ten element pancerza należy stworzyć w wczesnym etapie gry i ulepszać w miarę zdobywania kolejnych surowców.

Receptura na nogawice polega na ułożeniu 7 sztuk wybranego materiału w kształcie łuku, który przypomina trochę spodnie (rysunek 2.10).

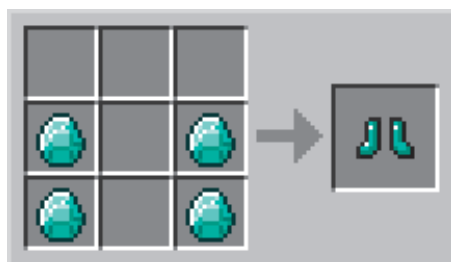


Rysunek 2.10. Aby stworzyć nogawice, rozmieść przedmioty w siatce konstrukcyjnej w taki sposób, jak to widać na ilustracji

Buty

Buty są najmniej skuteczną częścią pancerza. Przechowuje się je w ostatnim polu. Nie sądzę jednak, że nie są kluczowym elementem zbroi. Dodają one punkty obrony, a ponadto można je zakląć, aby uzyskały dodatkowe cechy. Buty zaklęte na głębinowego wędrowca zwiększają szybkość chodzenia pod wodą; zaklęte na powolne opadanie zmniejszają obrażenia odnoszone w wyniku upadku. W rozdziale 8. przeczytasz więcej o zaklęciach, jakie można rzucać na buty.

Aby stworzyć parę butów, umieść 4 sztuki materiału w siatce konstrukcyjnej, tak jak widać to na rysunku 2.11.



Rysunek 2.11. Konstruowanie butów



Choć za pomocą zaklęć można wszystkim przedmiotom nadawać różne właściwości, helmy i buty mają swoje unikalne zaklęcia, dzięki czemu są szczególnie istotnymi elementami pancerza, mimo że nie dodają postaci wielu punktów obrony.

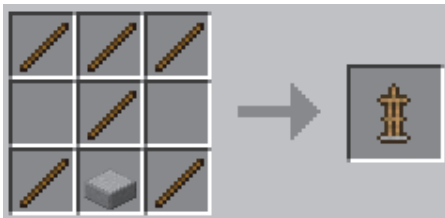
Stojak na zbroję

Impontujący stojak na zbroję to prawdziwe чудо. Do tej pory za elementy dekoracyjne z prawdziwego zdarzenia służyły jedynie skrzynie i inne moby. W trybie przetrwania na stojaku można umieszczać jedynie elementy zbroi i głowy mobów. W trybie kreatywnym możesz zmodyfikować tag NBT. Pozwala to na umieszczanie na stojaku ramion, obracanie doczepionych do niego kończyn lub usunięcie spod niego płyty. Ponadto można sprawić, aby postawiona na nim zbroja stała się niewidzialna, a stojak nie podlegał prawu ciężenia. Można nawet stworzyć mniejszy stojaczek!

Wystarczy kliknąć stojak prawym przyciskiem myszy, aby umieścić na nim pancerz lub go ściągnąć. Kolejną ciekawą właściwością stojaka jest to, że jest on bytem, wobec czego podlega prawu ciężenia, można go więc przewozić wagonami, a nawet przesuwać tłokami.

U dołu stojaka znajduje się kamienna płyta. Jego nogi są dwoma patykami, ciągnącymi się aż do barków. Talia jest pojedynczym poziomym patykiem, tak samo zresztą jak barki. Głowa jest pojedynczym patykiem ustawionym w pionie.

Aby utworzyć stojak, w środkowym dolnym polu siatki konstrukcyjnej zamieść kamienną płytę, a nad nią dwa patyki. Pozostałe patyki rozmieść w narożnikach siatki (rysunek 2.12).



Rysunek 2.12. Konstruowanie stojaka na zbroję

Skorowidz

A

andezyt, 123
arbuz, 48

B

barszcz, 55
barwieniec
 dywanów, 135
 przedmiotów, 134
 skórzanej zbroi, 42
barwiona glina, 137
barwione szkło, 136
barwiony pancerz skórzany, 137
barwnik, 127
 błękitny, 133
 czarny, 129
 czerwony, 129
 fioletowy, 133
 jasnoniebieski, 132
 jasnoszary, 128
 karmazynowy, 133
 limonkowy, 132
 pomarańczowy, 131
 różowy, 130
 szary, 128
 zielony, 131
 żółty, 130
biblioteczka, 102
bloki, 67
 czerwonego kamienia, 68
 dekoracyjne, 115
 diamentu i szmaragdu, 66
 dźwiękowe, 93
 gliny, 117
 lazurytu, 68
 TNT, 72
 węgla, 66
 żelaza, 69
błyszczący arbuz, 145

bruk, 61, 151
 z mchem, 121
budowa stołu, 139
buty, 44

C

cegły, 118
chleb, 50
ciastka, 51
ciasto, 51
cukier, 49
czapka, 43
czerwona pochodnia, 90
czerwony
 kamień, 82
 proszek, 88, 153

D

detektor światła dziennego, 90
diamenty, 154
dioryt, 122
dom, 97
doniczka, 99
dozownik, 87
drabina, 97
drewno, 149
drzwi, 26
dźwignia, 86

E

efekty
 fajerwerków, 94
 statusu, 105
ekwipunek, 20

F

fajerwerki, 94
farbowanie wełny, 134
farma pszenicy, 152
furtka, 61

G

gąbki, 126
górnictwo, 47
granit, 123
gromadzenie żywności, 47
gulasz, 56
gwiazdka pirotechniczna, 94

H

hełm, 43

I

instrumenty, 93
interfejs zaklinania, 140

J

jabłko Notcha, 55
Jack-O-Lantern, 111
jałowa ziemia, 122
jasnogłaz, 111
jazda na świni, 75

K

kakao, 134
kamienne cegły, 118
kilof, 31
klapa, 84
kocioł, 143

kolejka górską, 76
 kolorowanie, 137
 komparator, 92
 kompas, 103
 konstruowanie
 bezkształtne, 29
 bloku piaskowca, 120
 butów, 44
 desek, 24
 drabiny, 98
 drzwi, 28
 helmu, 43
 kilołów, 32
 książki, 101
 kształtne, 29
 łopat, 34
 łuku, 39
 miecza, 37, 38
 narzędzi, 29
 siekiar, 35
 stojaka na zbroję, 45
 strzały, 40
 sztandaru, 99
 kopalnia diamentów, 155
 kopiowanie książki, 101
 korzystanie z ekwipunku, 21
 kowadło, 107
 kraty, 114
 kryjówka, 26
 z drzwiami, 28
 kryształy pryzmarnu, 124
 krzesiwo, 72
 książka, 100
 z piórem, 101
 kształty fajerwerków, 94
 kwarc, 69, 120

L

lampa, 91
 latarnie morskie, 125
 lazuryt, 132
 lej, 81, 88
 lepki tłok, 89
 linka, 85

L

łopata, 33
 łódka, 75
 łóżko, 29
 łuk, 38

M

magiczna latarnia, 105, 106
 magmowy krem, 144
 mapa, 102
 marchewka na patyku, 74
 mączka kostna, 127
 mechanizm, 71
 czerwonopyłowy, 154
 mikstura, 139, 143
 niewidzialności, 148
 mikstury
 negatywne, 147
 pozytywne, 146
 zaawansowane, 148
 miniatuurka postaci, 20
 miska, 59
 motyka, 35
 murek, 61

N

naczynia, 58
 napierśnik, 43
 narzędzia, 58
 do warzenia mikstur, 142
 nasiona
 arbuz, 48
 dyni, 49
 netherowa cegła, 62, 119
 nogawice, 44
 nożyce, 60

O

obraz, 104
 obrona, 37
 ogień, 71
 ognista kula, 73
 ogrodzenia, 58
 okno ekwipunku, 21
 oko
 Kresu, 109, 144
 pająka, 145
 osuszanie gąbki, 126
 owce, 134

P

pancerz, 40
 papier, 100
 patyk, 30, 150
 piaskowiec, 120
 piec, 32

pieczenie
 ciastek, 52
 jedzenia, 57
 pieczone potrawy, 57
 pillar jumping, 27
 placek dyniowy, 52
 płomienny proszek, 144
 płot, 60, 62
 płyty, 115
 naciskowe, 83
 pochodnia, 31
 pociągi, 71
 podajnik, 87
 pola
 ekwipunku, 20
 pancerza, 21, 41
 potrawka grzybowa, 52
 proch, 152
 produkcja żywności, 47
 pryzmarn, 124
 ciemny, 125
 przechowywanie arbuźów, 48
 przekaźnik, 91
 przepis na gulasz, 56
 przetapianie surowców, 64
 przycinarka, 30
 przycisk, 82
 przygotowanie potrawy
 grzybowej, 53
 pszenica, 53, 151

R

ramka, 104
 rdzeń reaktora Netheru, 96
 reaktor Netheru, 96
 receptura, 19
 na furtkę, 61
 na kowadło, 108
 na murek, 62
 rolnictwo, 47
 rozbudowa domu, 97
 rozpalenie ognia, 72
 rudy, 64

S

samorodki złota, 67
 schody, 117
 sfermentowane oko pająka, 145
 siano, 53
 siatka konstrukcyjna, 20, 59
 siekiera, 34
 skakanie po kolumnach, 27
 składanie łóżka, 29

- składniki mikstur, 143
 skóra, 41
 skrzynia, 25, 26
 Kresu, 109
 pułapka, 85
 smycz, 63
 statyw alchemiczny, 143
 stojak na zbroję, 45
 stół
 do zaklinania, 139
 rzemieślniczy, 24, 25
 strzały, 40
 surowce, 149
 szafa grająca, 114
 szklane butelki, 142
 szkło, 110
 sztabka
 złota, 65, 153
 żelaza, 64, 153
 sztandar, 99
 szyby, 110
- Ś**
- śnieg, 112
- T**
- tablica, 98
 tekstury drewna, 150
 tłok, 88
 TNT, 71
 tor, 76
 aktywujący, 78
 z czujnikiem, 77
 transport, 74
 tunika, 43
 tworzenie
 andezytu, 123
 barszczu, 56
 barwników, 127
 biblioteczki, 102
 bloku, 119
 arbuza, 48
 czerwonego kamienia, 68
 diamentu, 66
 gliny, 118
 kwarcu, 121
 lazurytu, 68
 minerałów, 66
 szmaragdu, 67
 węglu, 66
 złota, 67
 żelaza, 69
 śniegu, 112
 bruku, 121
 cegieł, 124
 pryzmarynowych, 125
 chleba, 50
 ciemnego pryzmarynu, 125
 cukru, 50
 czerwonego barwnika, 129
 czerwonej pochodni, 91
 desek, 23
 detektora światła
 dziennego, 90
 diorytu, 122
 doniczki, 100
 drewnianej kłapy, 84
 dywanów, 135
 dźwigni, 86
 fioletowego barwnika, 133
 granitu, 123
 Jack-O-Lanterny, 111
 jałowej ziemi, 122
 jasnoglazu, 112
 jasnoniebieskiego barwnika,
 132, 133
 jasnoszarego barwnika, 128
 karmazynowego barwnika,
 133
 kilofa, 31
 komparatora, 92
 kompasu, 103
 krat, 114
 krzesiwa, 73
 książki, 100
 lampy, 91
 latarni morskiej, 126
 leja, 88
 limonkowego barwnika,
 132
 łodzi, 76
 magicznej latarni, 107
 marchewki, 74
 mączki kostnej, 128
 mikstury słabości, 146
 miski, 59
 nasion arbuza, 48
 nasion dyni, 49
 nożyc, 60
 obrazu, 104
 ognistej kuli, 73
 oka Kresu, 109, 144
 papieru, 100
 pieca, 32
 placka dyniowego, 52
 płomiennego proszku, 144
 plotu, 61, 63
 płyty, 83, 116
 podajnika, 88
 pomarańczowego barwnika,
 131
 pryzmarynu, 124
 przełożnika, 92
 przycisku, 82
 pustej mapy, 103
 ramki, 105
 rdzenia reaktora, 96
 różowego barwnika, 130
 schodów, 117
 sfermentowanego oka
 pajaka, 145
 skóry, 41
 skrzyni, 26
 Kresu, 109
 pułapki, 86
 smyczy, 63
 snopu siana, 53
 statywu alchemicznego, 143
 szafy grającej, 114
 szarego barwnika, 128
 szyb, 110
 tablic, 99
 TNT, 72
 toru, 77
 aktywującego, 79
 z czujnikiem, 78
 wagonu, 79
 z lejem, 81
 z piecem, 80
 ze skrzynią, 80
 wełny, 113
 wędkii, 58
 wiadra, 59
 wybuchowego wagonu, 82
 zaklętego złotego jabłka, 55
 zasilanego toru, 77
 zegara, 104
 złotego jabłka, 55
 złotej marchewki, 54
 złotych samorodków, 67
 żółtego barwnika, 130
- W**
- wagon, 79
 z lejem, 81
 z piecem, 80
 z TNT, 81
 ze skrzynią, 79
 warzenie mikstur, 142, 145, 152
 ważone płyty naciskowe, 83
 wełna, 113, 134, 151

wędką, 58
węgiel drzewny, 65
wiadro, 58
wybuchy, 71
wydobycie rud, 64
wypalanie
szkła, 110
węgla drzewnego, 65
wytapianie
sztabki złota, 65
w piecu, 64

Z

zaczep na linkę, 85
zaklęcia, 139–142
zakłete złote jabłko, 55
zasilany tor, 77
zastosowanie bloków
dekoracyjnych, 115
zbieranie drewna, 23
zegar, 103
złota marchewka, 54

złote jabłko, 54
złoto, 153
zmiana koloru obrożi, 136
zupa, 52

Ż

żelazo, 153

PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



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

Zmień swoją stronę WWW
w działający bankomat!

Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!

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

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

Rozegraj to po mistrzowsku!

Świat Minecrafta skrywa ekscytujące tajemnice. Wędrowiec, który chce w nim przetrwać, musi doskonalić wiele umiejętności, przydatnych zarówno podczas pokoju, jak i w wirze walki. Samodzielne odkrywanie sposobów na budowę pieca, konstruowanie pochodni, siekiery czy napierśników bywa wprawdzie interesujące, ale znacznie wygodniej jest wykorzystać istniejące receptury! Sięgnij po ten przewodnik, a dowiesz się, jak przechowywać arbuzy, zbudować stojak na zbroję i wykorzystać zakłętą złote jabłko. Zdobędziesz umiejętności hutnicze, poznasz różne zastosowania czerwonego kamienia i tajemne składniki mikstur... Ta książka to Twoja tajna, czarodziejska broń w świecie Minecrafta. Zrób z niej dobry użytek!

Odkryj przepisy na pyszną zabawę!

- **Stwórz swój warsztat** — dowiedz się, jak tworzyć różne obiekty, od najprostszych domków i narzędzi po bardziej zaawansowane mechanizmy.
- **Najlepszą obroną jest atak** — zaplanuj swoje walki, wyprodukuj sobie broń oraz pancerz.
- **Doskonal swoje umiejętności** — naucz się gromadzić żywność, uprawiać rolę, tworzyć narzędzia, wydobywać minerały oraz konstruować rozbudowane sprzęty domowe.
- **Zadbaj o estetykę** — skorzystaj z bloków dekoracyjnych, wydobywaj przyzmaryn w podwodnych świątyniach i naucz się używać gąbek.
- **Zaklinaj rzeczywistość** — dowiedz się, jak i czym zaklinać przedmioty.

Jesse Stay, znany jako „The Social Geek”, ojciec siedmiorga obecnych i przyszłych graczy w Minecrafta. Zajmuje się badaniem zmian paradygmatów technologicznych, które mają wpływ na świat biznesu.

Thomas Stay, dwunastoletni syn Jessego. Minecraft jest dla niego chlebem powszednim.



W książce znajdziesz:

- fachowe porady dotyczące stawiania budowli
- techniki wytwarzania ryszunku
- technologie produkcji i przechowywania pożywienia
- pomysły na wykorzystanie barwników
- opisy produkcji materiałów wybuchowych
- sposoby pozyskiwania kluczowych surowców
- zasady konstruowania środków lokomocji

PO ROZUM NA...

www.dlabystzakow.pl

Zamówienia telefoniczne:



0 801 339900



0 601 339900

septem
septem.pl

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

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

Cena 32,90 zł

ISBN 978-83-283-1479-5



9 788328 314795