

W prostocie tkwi siła

# Receptury w Minecraftie

DLA  
**BYSTRZAKÓW™**

## Naucz się:

- wytwarzać narzędzia oraz broń
- wydobywać rudy i przetapiać surowce
- przetwarzać żywność i wyrabiać naczynia
- używać zaklęć i mikstur

**W KOLORZE!**

**septem**  
septem.pl

**Jesse Stay**  
**Thomas Stay**



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](mailto:dlabystrzakow@dlabystrzakow.pl)

WWW: <http://dlabystrzakow.pl>

Printed in Poland.

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

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

# Spis treści

<b>O autorach .....</b>	<b>11</b>
<b>Podziękowania .....</b>	<b>13</b>
<b>Wstęp .....</b>	<b>15</b>
O książce .....	15
Naiwne założenia .....	16
Ikony użyte w książce .....	17
Konwencje zastosowane w książce .....	17
Co dalej .....	17
<b>Rozdział 1: Receptury .....</b>	<b>19</b>
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 arbułów .....	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
<b>Rozdział 4: Pociągi, mechanizmy i wybuchy .....</b>	<b>71</b>
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
<b>Rozdział 7: Tworzenie i stosowanie barwników .....</b>	<b>127</b>
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
<b>Rozdział 8: Zaklęcia i mikstury .....</b>	<b>139</b>
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
<b>Rozdział 9: Dziesięć kluczowych surowców .....</b>	<b>149</b>
Drewno .....	149
Patyki .....	150
Włna .....	151
Pszenica .....	151
Bruk .....	151
Proch .....	152
Sztabka żelaza .....	153
Sztabka złota .....	153
Czerwony proszek .....	153
Diamenty .....	154
<b>Skorowidz .....</b>	<b>157</b>



# 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.

**K**luczowym 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.

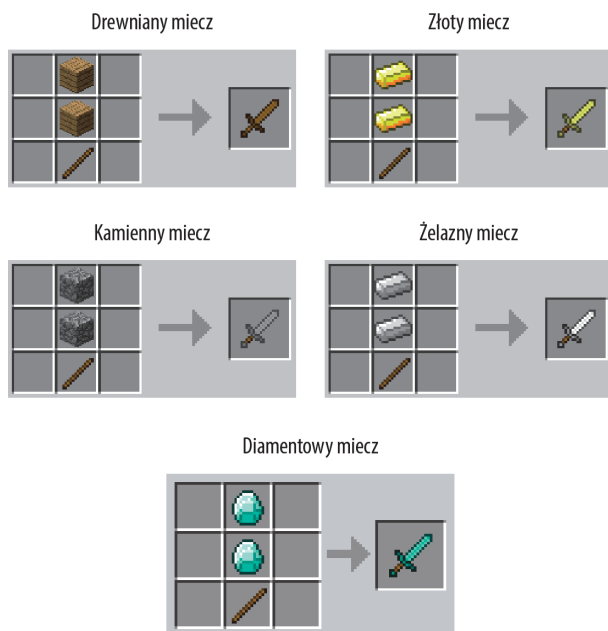


Ponadto diamentowy miecz jest tak wytrzymały, że może wytrzymać całą grę bez konieczności naprawy.

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 głowni. 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.

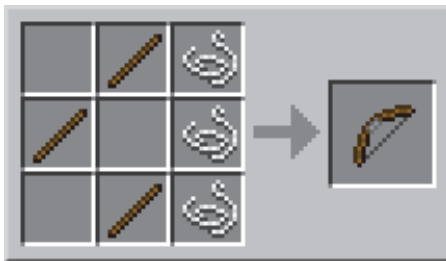
Naciągnięty do oporu łuk zadaje obrażenia na  $4\frac{1}{2}$  serca, a niekiedy (choć rzadko) na 5 serc. (Nie wiemy, kiedy obrażenia są większe, a kiedy mniejsze — wygląda na to, że jest to efekt zupełnie losowy). Gdy łuk nie jest napięty w ogóle, wystrzelona z niego strzała zadaje obrażenia o sile zaledwie  $\frac{1}{2}$  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 skórzane 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 widzicie skórzaną zbroja, która składa się z żółtej czapki, czerwonej tuniki, zielonych spodni i niebieskich butów.



**Rysunek 2.6.** Barwienie skórzanej 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 skórzany 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

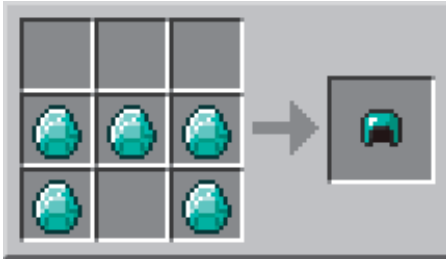


## Hełm

**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).



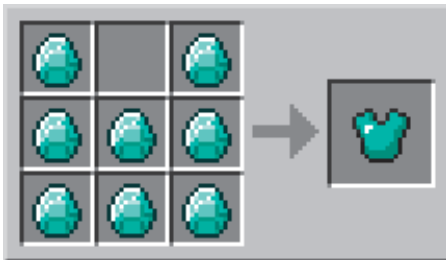
Rysunek 2.8. Konstruowanie hełmu

## 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.



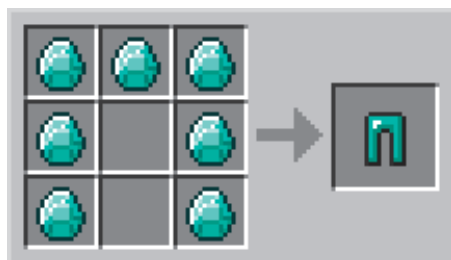
Rysunek 2.9. Aby stworzyć napiersznik, rozmieść przedmioty w siatce konstrukcyjnej w taki sposób, jak to widać na ilustracji

## 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).

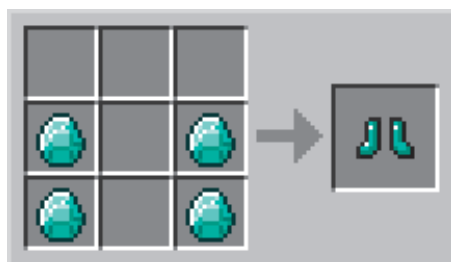


**Rysunek 2.10.** Aby stworzyć nogawice, rozmieść przedmioty w siatce konstrukcyjnej w taki sposób, jak to widać na ilustracji

## 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.

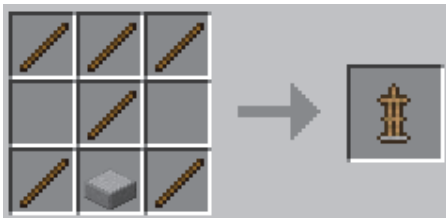
## Stojak na zbroję

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  
   arbuza, 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  
 pryzmarny, 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  
 rozpalanie 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 zaklinalnia, 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  
   snoptu 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  
   wędku, 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](http://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: [rad@dlabystzakow.pl](mailto:rad@dlabystzakow.pl) <http://dlabystzakow.pl>

Cena 32,90 zł

ISBN 978-83-283-1479-5



9 788328 314795