

Bloki, przedmioty i receptury

Ten dodatek pomoże Ci się dowiedzieć nieco więcej o przedmiotach i blokach, które nie są Ci znajome (tabele A.1 i A.2). Ponadto wszystkie receptury na przedmioty, jakie istniały w czasie, kiedy pisaliśmy tę książkę, znajdziesz w tabeli A.3. Bardziej szczegółowe informacje o blokach i przedmiotach znajdziesz w rozdziale 4. książki *Minecraft dla bystrzaków*.



Identyfikator jest liczbą przypisaną do bloku lub przedmiotu, której używa się z komendami `/give` i `/clear`. Wartości zużycia określają wytrzymałość różnych przedmiotów. Inne przedmioty mogą występować w różnych wariantach, w zależności od wartości zużycia.

Tabela A.1. Bloki









Blok	Nazwa	Identyfikator
	Arbuz	103
	Biblioteczka	47
	Blok diamentu	57
	Blok dźwiękowy	25
	Blok gliny	82
	Blok lazurytu	22
	Blok poleceń	137
	Blok szmaragdu	133

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy

Blok	Nazwa	Identyfikator
	Blok śniegu	80
	Blok złota	41
	Blok żelaza	42
	Brązowy grzyb	39
	Bruk	4
	Bruk z mchem	48
	Brzozowe schody	135
	Ceglane schody	108
	Cegły	45
	Czerwona pochodnia	76
	Czerwona róża	38
	Czerwony grzyb	40
	Deski	5
	Dozownik	23
	Drabina	65

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy

Blok	Nazwa	Identyfikator
	Drewniana płyta	126
	Drewniana płyta naciskowa	72
	Drewniane schody	53
	Drewniany przycisk	143
	Drewno	17 (wartości zużycia 0 – 3)
	Dynia	86
	Dźwignia	69
	Furtka	107
	Gąbka	19
	Grzybnia	110
	Jack-O-Lantern	91
	Jajo potwora	97
	Jajo Smoka	122
	Jasnogłaz	89
	Kakao (roślina)	127

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy


Blok	Nazwa	Identyfikator
	Kaktus	81
	Kamienna płyta naciskowa	70
	Kamienne cegły	98 (wartości zużycia 0 – 3)
	Kamienny przycisk	77
	Kamień	1
	Kamień Kresu	121
	Kłapa	96
	Kowadło	145
	Kraty	101
	Lampa	123
	Lawa	11
	Lepki tłok	29
	Lilia wodna	111
	Liście	18 (wartości zużycia 0 – 3)
	Lód	79

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy






Blok	Nazwa	Identyfikator
	Magiczna latarnia	138
	Mniszek lekarski	37
	Murek z bruku	139 (wartości zużycia 0 – 1)
	Netherowe cegły	112
	Netherowe schody	114
	Netherrack	87
	Obsydian	49
	Ogień	51
	Pajęczyna	30
	Piasek	12
	Piasek dusz	88
	Piaskowiec	24
	Piec	61
	Płot	85
	Płot z netherowej cegły	113

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy

Blok	Nazwa	Identyfikator
	Pnącza	106
	Pochodnia	50
	Podwójna drewniana płyta	125 (wartości zużycia 0 – 3)
	Podwójna płyta	43 (wartości zużycia 0 – 5)
	Półblok	44 (wartości zużycia 0 – 5)
	Rama portalu Kresu	120
	Ruda czerwonego kamienia	73
	Ruda diamentu	56
	Ruda lazurytu	21
	Ruda szmaragdu	129
	Ruda węgla	16
	Ruda złota	14
	Ruda żelaza	15
	Sadzonka	6 (wartości zużycia 0 – 2)
	Schody z bruku	67

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy
















Blok	Nazwa	Identyfikator
	Schody z kamiennej cegły	109
	Schody z piaskowca	128
	Schody z tropikalnego drewna	136
	Skała macierzysta	7
	Skrzynia	54
	Skrzynia Kresu	130
	Sosnowe schody	134
	Spawner potworów	52
	Stół do zaklinania	116
	Stół rzemieślniczy	58
	Szafa grająca	84
	Szkło	20
	Szyba	102
	Tłok	33
	TNT	46

Tabela A.1. Bloki — ciąg dalszy












Blok	Nazwa	Identyfikator
	Tor	66
	Tor z czujnikiem	28
	Trawa	2
	Trawa	31 (wartości zużycia 0 – 2)
	Uschnięty krzew	32
	Wełna	35 (wartości zużycia 0 – 15)
	Woda	9
	Zaczepek na linę	131
	Zasilany tor	27
	Ziemia	3
	Żwir	13

Tabela A.2. Przedmioty

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Barwniki	351 (wartości zużycia 0 – 15)
	Befszytk	364
	Błyszczący arbuz	382
	Brodawka	372
	Buty kółcze	305
	Cegła	336
	Chleb	297
	Ciastko	357
	Ciasto	354
	Cukier	353
	Czerwony proszek	331
	Diament	264
	Diamentowa łopata	277
	Diamentowa motyka	293
	Diamentowa siekiera	279

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy
















Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Diamantowe buty	313
	Diamantowe nogawice	312
	Diamantowy hełm	310
	Diamantowy kilof	278
	Diamantowy miecz	276
	Diamantowy napierśnik	311
	Doniczka	390
	Drewniana łopata	269
	Drewniana motyka	290
	Drewniana siekiera	271
	Drewniane drzwi	324
	Drewniany kilof	270
	Drewniany miecz	268
	Glina	337
	Głowa	397

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Gwiazda Netheru	399
	Hełm kolczy	302
	Jabłko	260
	Jajko	344
	Jajo spawnujące	383 (różne wartości zużycia)
	Jasnopył	348
	Kamienna łopata	273
	Kamienna motyka	291
	Kamienna siekiera	275
	Kamienny kilof	274
	Kamienny miecz	272
	Kawałek arbuza	360
	Kocień	380
	Kompas	345
	Kość	352

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Krzemień	318
	Krzesiwo	259
	Książka	340
	Książka z piórem	386
	Kula szlamu	341
	Łódka	333
	Łóżko	355
	Łuk	261
	Łza ghasa	370
	Magmowy krem	378
	Mapa	358
	Marchewka	391
	Marchewka na wędce	398
	Mikstura	373 (różne wartości zużycia)
	Miska	281

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy









Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Mleko	335
	Napierśnik kolczy	303
	Nasiona	295
	Nasiona arbuza	362
	Nasiona dyni	361
	Niż	287
	Nogawice kolcze	304
	Nożyce	359
	Obraz	321
	Ognista kula	385
	Oko Kresu	381
	Oko pająka	375
	Papier	339
	Patyk	280
	Perła Kresu	368

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy


Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Pieczona ryba	350
	Pieczony kurczak	366
	Pieczony schab	320
	Pieczony ziemniak	393
	Pióro	288
	Placek dyniowy	400
	Płomienna różdżka	369
	Płomienny proszek	377
	Płyta muzyczna	2256 – 2266
	Potrawka grzybowa	282
	Proch	289
	Przekaźnik	356
	Pszenica	296
	Ramka	389
	Samorodek złota	371

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy














Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Sfermentowane oko pająka	376
	Siodło	329
	Skóra	334
	Skórzana czapka	298
	Skórzana tunika	299
	Skórzane buty	301
	Skórzane spodnie	300
	Statyw alchemiczny	379
	Strzała	262
	Surowa ryba	349
	Surowa wołowina	363
	Surowy kurczak	365
	Surowy schab	319
	Szklana butelka	374
	Szmaragd	388

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Sztabka złota	266
	Sztabka żelaza	265
	Śnieżka	332
	Tablica	323
	Trujący ziemniak	394
	Trzcina cukrowa	338
	Wagonik	328
	Wagonik z piecem	343
	Wagonik ze skrzynią	342
	Wędka	346
	Węgiel	263 (wartości zużycia 0 – 1)
	Wiadro	325
	Wiadro lawy	327
	Wiadro wody	326
	Zaklęta butelka	384

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Zapisana książka	387
	Zegar	347
	Zgniłe mięso	367
	Ziemniak	392
	Złota łopata	284
	Złota marchewka	396
	Złota motyka	294
	Złota siekiera	286
	Złote buty	317
	Złote jabłko	322
	Złote nogawice	316
	Złoty hełm	314
	Złoty kilof	285
	Złoty miecz	283
	Złoty napierśnik	315

Tabela A.2. Przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Nazwa	Identyfikator
	Żelazna łopata	256
	Żelazna motyka	292
	Żelazna siekiera	258
	Żelazne buty	309
	Żelazne drzwi	330
	Żelazne nogawice	308
	Żelazny hełm	306
	Żelazny kilof	257
	Żelazny miecz	267
	Żelazny napierśnik	307

Na liście A.3 widnieją dostępne w Minecraftcie receptury. Niektóre z nich są *bezsztaltne*, tj. ich składniki można umieścić w dowolnym miejscu siatki.

Tabela A.3. Receptury




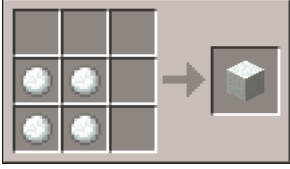
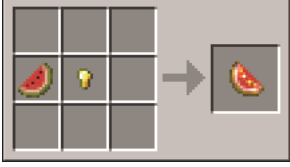
Receptura	Przedmiot	Bezsztaltny?
	Arbuz	Nie
	Biblioteczka	Nie
	Blok dźwiękowy	Nie
	Blok rudy	Nie (można użyć sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów; można je ponownie odzyskać)
	Blok śniegu	Nie
	Błyszczący arbuz	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy






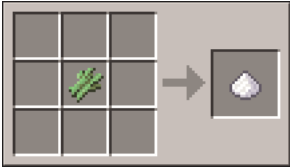

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Buty	Nie (można użyć skóry, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Cegły	Nie
	Chleb	Nie
	Ciastko	Nie
	Ciasto	Nie
	Cukier	Tak
	Czerwona pochodnia	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

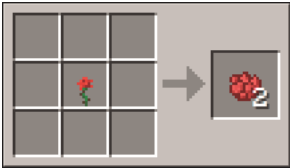

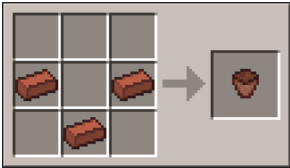

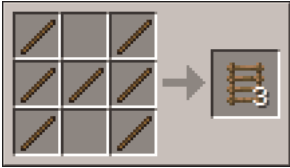
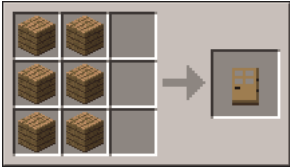
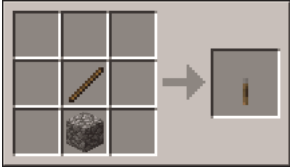
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Czerwony barwnik	Tak
	Deski	Tak
	Doniczka	Nie
	Dozownik	Nie
	Drabina	Nie
	Drzwi	Nie (można użyć desek lub sztabek żelaza)
	Dźwignia	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Furtka	Nie
	Glina	Nie
	Gładki piaskowiec	Nie
	Hełm	Nie (można użyć skóry, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Jack-O-Lantern	Nie
	Jasnogłaz	Nie
	Kamienne cegły	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy


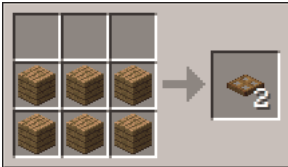
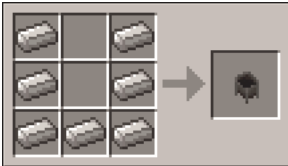

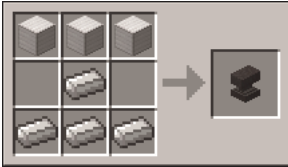
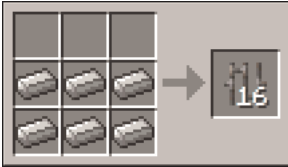
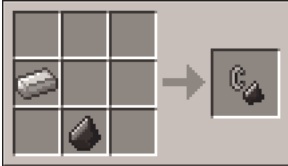
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Kiłow	Nie (można użyć desek, bruku, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Kłapa	Nie
	Kociot	Nie
	Kompas	Nie
	Kowadło	Nie
	Kraty	Nie
	Krzesiwo	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

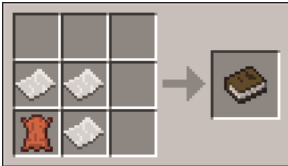


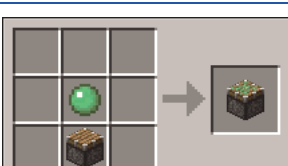



Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Książka	Tak
	Książka z piórem	Tak
	Lampa	Nie
	Lepki tłok	Nie
	Łopata	Nie (można użyć desek, bruku, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Łódka	Nie
	Łóżko	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

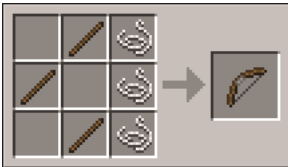
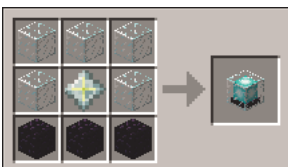

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Łuk	Nie
	Magiczna latarnia	Nie
	Magmowy krem	Tak
	Mapa	Nie
	Marchewka na wędce	Nie
	Mączka kostna	Tak
	Miecz	Nie (można użyć desek, bruku, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

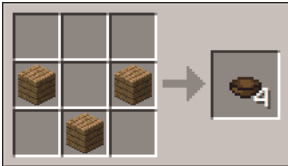

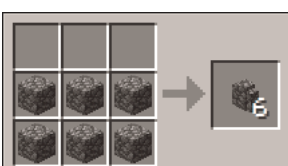




Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Miska	Nie
	Motyka	Nie (można użyć desek, bruku, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Murek z bruku	Nie
	Murek z bruku z mchem	Nie
	Napierśnik	Nie (można użyć skóry, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Nasiona arbuza	Tak
	Nasiona dyni	Tak

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

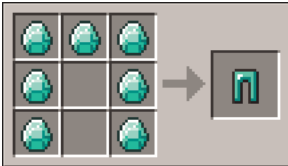
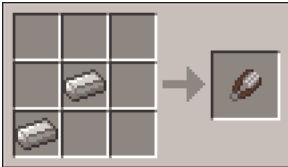
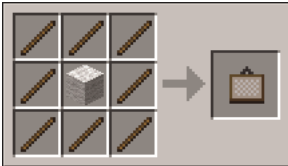
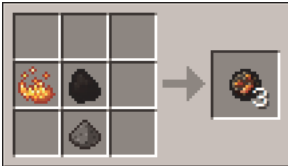

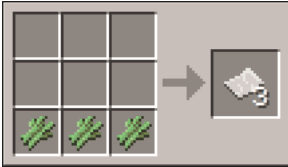
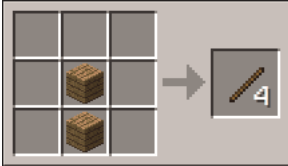
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Nógawice	Nie (można użyć skóry, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Nożyce	Nie
	Obraz	Nie
	Ognista kula	Tak
	Oko Kresu	Tak
	Papier	Nie
	Patyk	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy


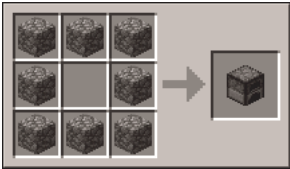

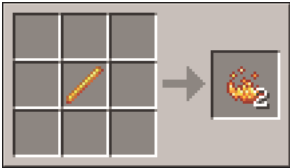
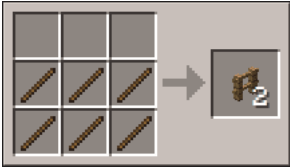
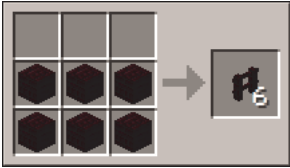

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Piaskowiec	Nie
	Piec	Nie
	Placek dyniowy	Tak
	Płomienny proszek	Tak
	Płot	Nie
	Płot (z netherowej cegły)	Nie
	Płyta naciskowa	Nie (można użyć desek lub kamienia)

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

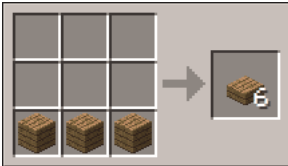



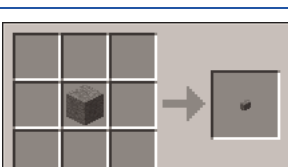

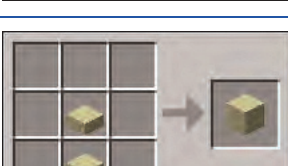
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Płyty	Nie (można użyć cegieł, bruku, kamiennych cegieł, netherowych cegieł, piaskowca lub drewna)
	Pochodnia	Nie
	Potrawka grzybowa	Tak
	Przełącznik	Nie
	Przycisk	Tak (można użyć desek lub kamienia)
	Ramka	Nie
	Rzeźbiony piaskowiec	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Samorodek złota	Tak
	Schody	Nie (można użyć cegieł, bruku, kamiennych cegieł, netherowych cegieł, piaskowca lub drewna)
	Sfermentowane oko pająka	Tak
	Siekiera	Nie (można użyć desek, bruku, sztabek żelaza, sztabek złota lub diamentów)
	Skrzynia	Nie
	Skrzynia Kresu	Nie
	Statyw alchemiczny	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy





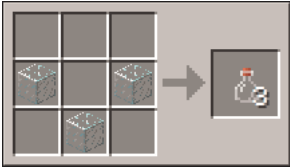
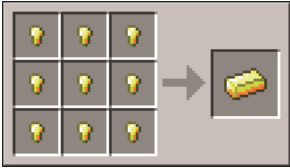
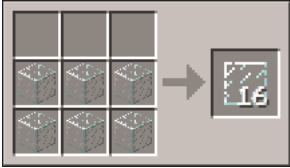
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Stół do zaklinania	Nie
	Stół rzemieślniczy	Nie
	Strzała	Nie
	Szafa grająca	Nie
	Szklana butelka	Nie
	Sztabka złota	Nie
	Szyba	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

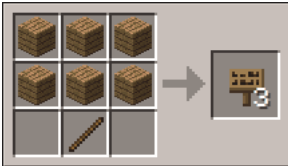



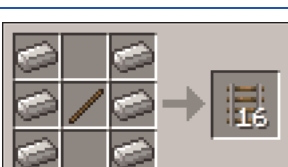


Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Tablica	Nie
	Tłok	Nie
	TNT	Nie
	Tor z czujnikiem	Nie
	Tory	Nie
	Wagonik	Nie
	Wagonik z piecem	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy


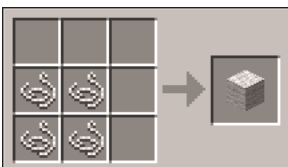



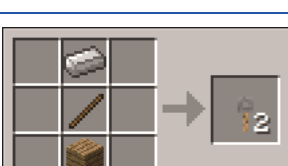





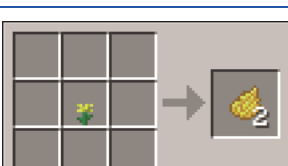
Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Wagonik ze skrzynią	Nie
	Wełna	Nie
	Wełna (barwiona)	Tak (można użyć dowolnego barwnika)
	Wędka	Nie
	Wiadro	Nie
	Zaczep na linkę	Nie
	Zasilane tory	Nie

Tabela A.3. Receptury — ciąg dalszy

Receptura	Przedmiot	Bezkształtny?
	Zegar	Nie
	Złota marchewka	Nie
	Złote jabłko	Nie
	Złote jabłko (świecące)	Nie
	Żółty barwnik	Tak

Inne bloki i przedmioty

W tym dodatku:

- ▶ zapoznasz się bliżej z przedmiotami dostępnymi w epoce żelaza, rolnictwa i bogactwa,
- ▶ poznasz bloki i przedmioty bardziej szczegółowo,
- ▶ dowiesz się więcej o kowadłach, magicznych latarniach, cieczech i innych zasobach.

Ten bonusowy rozdział jest dodatkiem do rozdziału 4. książki *Minecraft dla bystrzaków*. Znajdziesz tu informacje o epokach żelaza, rolnictwa i bogactwa, a także omówienie kowadeł, magicznych latarni, cieczy i innych zasobów.

Epoka żelaza

Po jakimś czasie prowadzenia prac górniczych i znalezieniu bogatej w złoża jaskini możesz trafić na rudę żelaza. Po zdobyciu żelaza uzyskasz dostęp do wielu innych przedmiotów (tabela B.1).

Tabela B.1. Przedmioty w epoce żelaza

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Kowadło	Konstruuje się z 3 bloków żelaza i 4 sztabek żelaza	Ten kosztowny przedmiot pozwala na naprawianie, łączenie i nazywanie przedmiotów (co opisujemy szczegółowo w punkcie „Kowadło”). Kowadło zadaje poważne obrażenia, gdy spada na jakiegoś moba.
Blok żelaza	Konstruuje się z 9 sztabek żelaza	Kosztowny blok dekoracyjny, służący także do tworzenia magicznych latarni, żelaznych golemów i kowadeł.
Wiadro	Konstruuje się z 3 sztabek żelaza	Aby nabrać wody lub lawy, kliknij ciecz prawym przyciskiem myszy, trzymając w ręku wiadro. Kliknij krowę prawym przyciskiem myszy, aby ją wydoić.
Kocioł	Konstruuje się z 7 sztabek żelaza	Aby napelnić kocioł, kliknij go prawym przyciskiem myszy, trzymając wiadro z wodą; wrzuć zabarwiony pancerz do kotła z wodą, aby go wyczyścić. Kliknij kocioł prawym przyciskiem myszy, trzymając pustą butelkę, aby napelnić ją wodą i odrobinę opróżnić kocioł. Kotły pozwalają na przechowywanie wody w Netherze, gdzie zwykle wyparowuje. Kocioł napelni się automatycznie, gdy zostawi się go na zewnątrz i spadnie deszcz.
Krzesiwo	Konstruuje się z 1 sztabki żelaza i 1 krzemienia	Trzymając krzesiwo w dłoni, kliknij dowolną powierzchnię prawym przyciskiem myszy, aby rozpałić ogień. Możesz go też używać jako broni i podpalać wrogów, podpalając ziemię pod nimi.

Tabela B.1. Przedmioty w epoce żelaza — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Żelazna siekiera	Konstruuje się z 3 sztabek żelaza i 2 patyków	Szybkie i wytrzymałe narzędzie każdego drwala.
Kraty	Konstruuje się z 6 sztabek żelaza (uzyskując 16 sztuk)	Ten przezroczysty blok dekoracyjny łączy się z sąsiednimi blokami.
Żelazne drzwi	Konstruuje się z 6 sztabek żelaza	Otwierać można tylko zasilone żelazne drzwi (rozdział 6.).
Żelazny hełm, napierśnik, nogawice i buty	Konstruuje się z 5, 8, 7 i 4 sztabek żelaza	Ta wytrzymała zbroja zapewnia postaci ochronę.
Żelazna motyka	Konstruuje się z 2 sztabek żelaza i 2 patyków	Taka motyka jest równie wydajna jak motyka kamienna, ale jest bardziej wytrzymała.
Sztabka żelaza	Wytapia się w piecu z rudy żelaza; czasami upuszczają je zombiaki; konstruuje się z 1 bloku żelaza (uzyskując 9 sztuk)	Jest podstawowym składnikiem większości przedmiotów bazujących na żelazie.
Ruda żelaza	Występuje pod ziemią	To właśnie ruda żelaza pozwala Ci wkroczyć w epokę żelaza.
Żelazny kilof	Konstruuje się z 3 sztabek żelaza i 2 patyków	Ten efektywny, wytrzymały kilof pozwala na wydobywanie wszelkich surowców z wyjątkiem obsydianu.
Żelazna łopata	Konstruuje się z 1 sztabki żelaza i 2 patyków	Ta wytrzymała łopata pozwala na zdobywanie dużej ilości zasobów i tworzenie miejsca na budowę.
Żelazny miecz	Konstruuje się z 2 sztabek żelaza i 1 patyka	Ten wytrzymały miecz doskonale sprawdza się nawet w Netherze.
Wagon	Konstruuje się z 5 sztabek żelaza	Wagon jeździ po torach. Kliknij tory prawym przyciskiem myszy, aby postawić go na nich, a następnie sam wagon, aby do niego wsiąść. Niektóre inne moby też mogą jeździć wagonami.
Wagon z piecem	Konstruuje się z 1 wagonu i 1 pieca	Wagon z piecem napędza się sam, gdy dostarczy mu się paliwa (tj. kliknie go prawym przyciskiem myszy, trzymając paliwo w dłoni), a do tego popycha inne wagony.
Tory	Można na nie trafić w opuszczonych kopalniach; konstruuje się je z 6 sztabek żelaza i 1 patyka (uzyskując 16 sztuk)	Wagony mogą jeździć po torach, także pochyłych i skręcających. Jeśli tor może skręcić w dwie strony, można stworzyć zwrotnicę, doprowadzając zasilanie do skrzyżowania (rozdział 6.).
Nożyce	Konstruuje się z 2 sztabek żelaza	Służą do ścinania bloków liści, strzyżenia owiec i rozbijania bloków wełny.
Wagon ze skrzynią	Konstruuje się z 1 wagonu i 1 skrzyni	Ta przenośna skrzynia może się poruszać po torach.
Zaczep na linkę	Konstruuje się z 1 sztabki żelaza, 1 patyka i 1 bloku desek (uzyskując 2 sztuki)	Umieść dwa takie przedmioty na dwóch przeciwnych ścianach, a następnie połącz je nicią. Dotknięcie linki lub rozbicie jej czymś innym niż nożycami sprawia, że zaczepy emitują energię (rozdział 6.).

Kowadło

Kowadło można używać do naprawiania, łączenia i nazywania przedmiotów. W zwyczajnej siatce konstrukcyjnej możesz wprowadzić umieścić dwa przedmioty, aby scalić je w pojedynczy przedmiot o zsumowanej wytrzymałości części składowych, ale kowadło daje jeszcze inne możliwości. Postaw kowadło na ziemi i kliknij je prawym przyciskiem myszy, aby otworzyć okno widoczne na rysunku B.1.



Rysunek B.1. Okno kowadła

Aby naprawić narzędzie, broń lub element pancerza, umieść dany przedmiot w lewym polu. W polu środkowym należy umieścić materiały bazowe (np. do naprawy drewnianych przedmiotów potrzeba desek; inne takie materiały to skóra, bruk, sztabki żelaza, sztabki złota i diamenty). W zamian za kilka poziomów (których posiadana przez Ciebie liczba oznaczona jest u dołu ekranu na zielono) możesz zwiększyć wytrzymałość uszkodzonego przedmiotu. Przedmioty zakłete nie tracą zakłęcia.

Ponadto możesz umieścić drugi przedmiot tego samego typu w środkowym polu, aby obydwa przedmioty połączyć. Ta czynność wiąże się z większym wydatkiem doświadczenia, ale pozwala na łączenie zakłęcia.

Wreszcie: nazwa każdego przedmiotu umieszczonego w lewym polu pojawia się u góry okna. Nazwę przedmiotu można zmienić, wydając kilka punktów doświadczenia. Twój diamentowy miecz może stać się Szczerbcem, a stos sadzonek stosem Minidrzewek6000.

Dynamika płynów

Po skonstruowaniu swoich pierwszych wiader możesz się zabrać za naukę korzystania z unikalnego sposobu, w jaki Minecraft obsługuje ciecze. Ciecze w grze są dwie:

- ✓ **Woda.** Występuje wszędzie w postaci wodospadów, oceanów i rzek.
- ✓ **Lawa.** Występuje rzadko, ale przyjmuje formę wielkich podziemnych jezior.

Obydwa płyny składają się z następujących bloków:

- ✓ **Bloków źródła.** Można je nabierać do wiader.
- ✓ **Bloków płynnych.** Mają one charakterystyczną teksturę płynącej cieczy.

Bloki płynące zawsze spływają pochyłe i to one sprawiają, że ciecze wyglądają jak strumienie bądź wodospady. Mogą jednak spływać w poziomie na ograniczoną odległość.

Woda płynąca może się zmienić w źródło wody po ustabilizowaniu jej biegu. Odnawialne źródło wody można utworzyć, wypełniając nią wgłębienie o wymiarach 2×2, tworząc z niego sadzawkę, w której można napełniać wiadro w nieskończoność. Lawa różni się tym, że jej bloki źródła są wyczerpanym zasobem — znajdowanie ich pod ziemią, o ile jeszcze nie dotarłeś do Netheru, jest zatem dość istotne.

Gdy woda styka się z lawą, jesteście świadkami ciekawych zjawisk. Gdy źródło lawy zostaje zalane wodą, przekształca się ono w obsydian; płynąca lawa po zetknięciu z wodą zmienia się w kamień lub bruk, w zależności od tego, która ciecz zalewa którą. Aby szybko uzyskać dużo obsydianu, zalej jezioro lawy wodą bądź przejdź do Kresu, w którym obsydianu jest pełno.



Stwórz odnawialne źródło obsydianu. Za każdym razem, gdy zjawiasz się w Kresie, pod Twoją postacią wygenerowana zostaje obsydianowa platforma. Możesz ją rozbić i zebrać obsydian, a następnie wyjść z Kresu i powrócić do niego, żeby powtórzyć tę czynność.

Epoka rolnictwa

Szeroki zakres narzędzi, które zdobywasz w epoce żelaza, oczywiście w pełni wystarczy, aby przejść do epoki rolnictwa. Jeśli chcesz, możesz spróbować zdobyć przedmioty przedstawione w tabeli B.2.

Rysunek B.2. Przedmioty w epoce rolnictwa

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Chleb	Konstruuje się z 3 sztuk pszenicy	Łatwo uzyskać duże ilości tej potrawy.
Ciasto	Konstruuje się z 3 wiader mleka, 2 garści cukru, 1 jajka i 3 sztuk zboża (wiadra nie znikają po stworzeniu ciasta)	Postaw ciasto na jakiejś powierzchni, a następnie zjadaj, klikając je prawym przyciskiem myszy. Tort składa się z sześciu kawałków, więc może się nim podzielić kilku graczy.
Ciastko	Konstruuje się z 1 garści kakao i 2 sztuk pszenicy (uzyskując 8 sztuk)	Tę potrawę łatwo stworzyć, ale nie jest ona szczególnie pożywna.
Arbuz (blok)	Można uprawiać na farmie; konstruuje się z 9 kawałków arbuza	Ten wielki owoc dzieli się na kawałki po rozbiciu.
Nasiona arbuza	Pojawiają się w skrzyniach w opuszczonych kopalniach	Ziarna umożliwiają prowadzenie uprawy arbuzów (rozdział 5.).

Rysunek B.2. Przedmioty w epoce rolnictwa — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Kawałek arbuza	Wypada z rozbitego bloku arbuza; dostępny w handlu z osadnikami (rozdział 8.)	Kawałki arbuza można jeść, przetwarzać w bloki arbuza, uzyskiwać z nich nasiona bądź tworzyć z nich błyszczące arbuzy.
Nasiona	Wypadają po rozbiciu wysokiej trawy lub spulchnieniu ziemi	Nasiona służą do tworzenia upraw pszenicy (rozdział 5.); kliknij dwa kurczaki prawym przyciskiem myszy, trzymając w dłoni nasiona, aby urodziły małego kurczaka.
Pszenica	Uzyskuje się po zasianiu nasion (rozdział 5.)	Świnie, krowy i owce reagują na pszenicę jak kurczaki na nasiona. Pszenicę można też wykorzystać w produkcji chleba, ciasta i ciastek.

Epoka bogactwa

W epoce bogactwa — ostatniej epoce rozwoju, do jakiej można dotrzeć bez przechodzenia do innych wymiarów — powinieneś już mieć całkiem spory zapas rzadkich minerałów, takich jak lazuryt, złoto, czerwony kamień, szmaragdy i diamenty. W tabelach od B.3 do B.6 znajdziesz spis przedmiotów, które możesz stworzyć lub pozyskać.

Tabela B.3. Przedmioty ze złota

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Błyszczący arbuz	Konstruuje się z 1 samorodka złota i 1 kawałka arbuza	Nieodzowny składnik mikstur leczących (rozdział 6.).
Blok złota	Konstruuje się z 9 samorodków złota	Piękny, lecz kosztowny blok dekoracyjny, którego można także użyć do stworzenia złotego jabłka lub magazynować w tej postaci złoto.
Sztabka złota	Uzyskuje się, wytopiając rudę złota w piecu; konstruuje się z 1 bloku złota (uzyskując 9 sztuk) lub 9 samorodków złota	Podstawowy składnik przedmiotów opartych na złocie.
Samorodek złota	Upuszczają go zombie pigmani; konstruuje się z 1 sztabki złota (uzyskując 9 sztuk)	Mniejsza wersja sztabki złota; z samorodków można tworzyć sztabki, błyszczące arbuzy, złote jabłka bądź złote marchewki.
Ruda złota	Występuje głęboko pod ziemią	Podstawa przedmiotów opartych na złocie.
Złote jabłko	Konstruuje się z 8 samorodków złota i 1 jabłka	Działa jak zwykłe jabłko, ale także regeneruje zdrowie postaci przez ponad 5 sekund; można nim leczyć zombie osadników (rozdział 8.).
Złote jabłko (wzmocnione)	Konstruuje się z 8 bloków złota i 1 jabłka	Wariant złotego jabłka; przywraca zdrowie w szybkim tempie przez pół minuty i zapewnia odporność na obrażenia i odporność na ogień przez 5 minut. Nie można nim jednak leczyć osadników, a ponadto tworzenie tego przedmiotu jest niepraktyczne ze względu na jego wysoki koszt.

Tabela B.3. Przedmioty ze złota — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Złota marchewka	Konstruuje się z 8 samorodków złota i 1 marchewki	Umiarkowanie pożywna potrawa i kluczowy składnik mikstur widzenia w ciemności oraz niewidzialności (rozdział 6.).
Złoty hełm, napierśnik, nogawice, buty	Konstruuje się z 5, 8, 7 lub 4 sztabek złota	Złota zbroja jest mocniejsza od skórzanego pancerza, ale słabsza od zbroi żelaznej. Służy ona głównie za symbol prestiżu. Zazwyczaj można na nią nakładać lepsze zaklęcia niż na inne przedmioty (rozdział 6.).
Złoty miecz	Konstruuje się z 2 sztabek złota i 1 patyka	Złoty miecz jest równie mocny jak miecz drewniany, ale dużo mniej wytrzymały, przez co służy raczej za imponującą dekorację.
Złote narzędzia	Konstruuje się z 1 (łopata), 2 (motyka) lub 3 (siekiera i kilof) sztabek złota oraz 2 patyków	Złote kilofy, siekiery, łopaty i motyki łatwo się łamią, ale za to działają bardzo efektywnie.

Tabela B.4. Przedmioty z czerwonego kamienia

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Zegar	Konstruuje się z 1 garści czerwonego pyłu oraz 4 sztabek złota	Wskazuje przybliżony czas, także gdy umieści się go w ramce; podobnie jak kompas, zaczyna szaleć w Netherze i Kresie.
Kompas	Konstruuje się z 1 garści czerwonego pyłu i 4 sztabek żelaza	Igła kompasu zawsze wskazuje miejsce odradzania się postaci gracza, nawet gdy umieści się kompas w ramce (wtedy np. jeśli umieszczony jest w kierunku punktu odrodzenia, jego igła wskazuje prosto w górę). Szaleje w Netherze i Kresie.
Tor z czujnikiem	Konstruuje się z 6 sztabek żelaza, 1 kamiennej płyty naciskowej i 1 garści czerwonego proszku	Specjalny tor, który nie może się zaginać na rogach, ale wysyła sygnał, gdy przejeżdża po nim wagon (rozdział 6.).
Dozownik	Konstruuje się z 7 bloków bruku, 1 łuku i 1 garści czerwonego pyłu	Można w nim przechowywać do 9 stosów przedmiotów. Po zasileniu (rozdział 6.) dozownik wyrzuca losowy przedmiot z któregoś z pól; może też wystrzeliwać śnieżki, strzały i kule ogniste, a także tworzyć moby, jeśli umieści się w nim jaja spawnujące. Jeśli w dozowniku znajduje się wiadro wody lub lawy, dozownik wylewa przed siebie zawartość wiadra, pozostawiając puste wiadro w środku. Dozownik z pustym wiadrem zgarnia ciecz, która się przed nim znajduje.
Mapa	Konstruuje się z 8 kartek papieru i 1 kompasu	Gdy masz w dłoni czystą mapę, możesz kliknąć prawym przyciskiem myszy, aby zacząć kreślić na niej odwzorowanie otoczenia; znajduje się na niej znacznik wskazujący Twoje położenie. Można ją umieścić w ramce i zawiesić na ścianie. Aby zwiększyć skalę mapy, otocz ją w siatce konstrukcyjnej ośmioma kartkami. Eksploruj z mapą w dłoni, aby uzupełnić puste miejsca.

Tabela B.4. Przedmioty z czerwonego kamienia

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Blok dźwiękowy	Konstruuje się z 8 bloków desek i 1 garści czerwonego pyłu	<p>Po zasileniu (rozdział 6.) lub kliknięciu lewym przyciskiem myszy blok wydaje dźwięk.</p> <p>Rodzaj wydanego dźwięku zależy od bloku, na jakim blok dźwiękowy został postawiony. Drewniany blok wydaje dźwięki gitary basowej; piasek wydaje dźwięk werbla; szklisty blok wydaje dźwięk stuknięcia; bloki kamienne wydają dźwięki bębnow; wszystkie pozostałe brzmią jak pianino. Możesz kliknąć blok dźwiękowy prawym przyciskiem myszy, aby podwyższyć dźwięk o półton w obrębie jednej oktawy. Możesz wykorzystać takie bloki jako element wielkich mechanizmów, pozwalających na odgrywanie złożonych melodii.</p>
Tłok	Konstruuje się z 3 bloków desek, 4 bloków bruku, 1 sztabki żelaza i 1 garści czerwonego pyłu	<p>Zasilony tłok (rozdział 6.) wypycha głowicę na odległość jednego bloku, przepychając o jeden blok maksymalnie 12 bloków.</p> <p>Głowice są wciągane z powrotem po wyłączeniu zasilania. Stawiany tłok zawsze skierowany jest głowicą w stronę gracza. Tłoki nie przepychają pewnych bloków, w tym obsydianu, skały macierzystej, skrzyń, pieców i zasilonych tłoków.</p>
Zasilany tor	Konstruuje się z 6 sztabek złota, 1 patyka i 1 garści czerwonego pyłu (uzyskując 6 sztuk)	Specjalny tor, który nie zagina się na rogach, ale standardowo zatrzymuje przejeżdżające wagony. Po zasileniu (rozdział 6.) z kolei przyspiesza przejeżdżające po nim wagony, nawet gdy te nie są szczególnie rozpędzone.
Czerwony proszek	Wypada z rozbitych bloków rudy czerwonego kamienia	Podstawa przedmiotów opartych na czerwonym pyłe, które opisane są w rozdziale 6.
Lampa	Konstruuje się z 1 bloku jasnogłazu i 4 garści czerwonego pyłu	Świeci się po zasileniu, co opisane jest w rozdziale 6.
Ruda czerwonego kamienia	Powszechnie występuje głęboko pod ziemią	Występująca pod ziemią ruda, która po rozbiciu upuszcza czerwony pył. Uderzona ruda rozświetla się.
Przełącznik	Konstruuje się z 2 czerwonych pochodni, 1 garści czerwonego proszku	Wydaje opóźniony sygnał (rozdział 6.).
Czerwona pochodnia	Konstruuje się z 1 garści czerwonego pyłu i 1 patyka	Wydaje słabe światło i ciągły sygnał; można z niej utworzyć przełącznik, opisany w rozdziale 6.
Lepki tłok	Konstruuje się z 1 bloku i 1 kuli szlamu	Wyspecjalizowany tłok, którego wypchnięta głowica może wciągnąć blok, który się z nią styka. Przydaje się do tworzenia mechanizmów wielokrotnego użytku i ukrytych drzwi.

Tabela B.5. Przedmioty diamentowe

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Diament	Wypada po rozbiciu rudy diamentu; można skonstruować z 1 bloku diamentu (uzyskując 9 sztuk)	Cenny surowiec, który jest nieodzowny na dalszych etapach gry. Jeśli nie masz diamentów, możesz kupić diamentowy sprzęt u kowala (rozdział 8.).
Diamentowa siekiera	Konstruuje się z 3 diamentów i 2 patyków	Można nią ścinać całe lasy i gromadzić tym samym duże ilości surowców. (Możesz skorzystać z sadzonek, aby zapewnić sobie stałe źródło surowców pod ręką).
Blok diamentu	Konstruuje się z 9 diamentów	Cenny przedmiot, którym możesz się posłużyć, aby zaspanować swoim bogactwem. Należy go przechowywać w miejscu, z którego trudno go ukraść.
Diamentowy hełm, napierśnik, nogawice i buty	Konstruuje się z 5, 8, 7 i 4 diamentów	Najmocniejsza i najkosztowniejsza zbroja w grze.
Diamentowa motyka	Konstruuje się z 2 diamentów i 2 patyków	Wytrzymałe narzędzie, które jest równie efektywne jak motyki z innych materiałów. (Co za tym idzie, z diamentów lepiej tworzyć inne narzędzia).
Ruda diamentu	Występuje głęboko pod ziemią i jest rzadkim minerałem	Jest to najlepsza ruda, jaką możesz znaleźć pod ziemią. Z rozbitego bloku rudy wypada diament. Powinieneś wydobywać diamenty, kiedy tylko masz ku temu sposobność — uważaj jednak na lawę w okolicy!
Diamentowy kilof	Konstruuje się z 3 diamentów i 2 patyków	Potężny kilof i jedyne narzędzie, jakim można wydobywać obsydian.
Diamentowa łopata	Konstruuje się z 1 diamentu i 2 patyków	Sprawne narzędzie, którym możesz błyskawicznie wyrównać teren pod budowę.
Diamentowy miecz	Konstruuje się z 2 diamentów i 1 patyka	Najlepszy miecz w grze, nieoceniony w walce z bossami.
Stół do zaklinalnia	Konstruuje się z 4 bloków obsydianu, 2 diamentów i 1 książki	Zaklina przedmioty, zwiększając ich moc (rozdział 6.).
Szafa grająca	Konstruuje się z 8 bloków desek i 1 diamentu	Prestiżowy przedmiot, który odgrywa płytę, gdy kliknie się go prawym przyciskiem z płytą w rękę; nowi gracze mogą mieć trudności ze zdobyciem go.
Obsydian	Tworzy się poprzez wylanie wody na lawę; występuje też w Kresie	Niezwykle wytrzymały materiał służący do tworzenia portali do Netheru i stołów do zaklinalnia.

Tabela B.6. Inne cenne przedmioty

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Szmaragd	Uzyskuje się z rudy szmaragdu lub w toku handlu z osadnikami (rozdział 8.); konstruuje się z 1 bloku szmaragdu (uzyskując 9 sztuk)	Waluta używana w osadach oraz składnik bloków szmaragdu.
Blok szmaragdu	Konstruuje się z 9 szmaragdów	Jasnozielony blok dekoracyjny.
Ruda szmaragdu	Występuje pod ziemią w biomie ekstremalnych wzgórz (rozdział 7.)	Praktycznie niedostępne, ale przydatne źródło szmaragdów.
Lazuryt	Uzyskuje się po rozbiciu rudy lazurytu; konstruuje się z 1 bloku lazurytu (uzyskując 9 sztuk)	Miękki klejnot, który może posłużyć za niebieski barwnik lub składnik bloków lazurytu.
Blok lazurytu	Konstruuje się z 9 kawałków lazurytu	Niebieski blok dekoracyjny.
Ruda lazurytu	Występuje głęboko pod ziemią	Upuszcza po rozbiciu lazurytu, źródło niebieskiego barwnika w Minecraftcie.

Nether i Kres

W epoce bogactwa możesz także dotrzeć do Netheru i Kresu, gdzie zdobędziesz możliwość uzyskania lub stworzenia przedmiotów wymienionych w tabeli B.7.

Tabela B.7. Przedmioty z Netheru i Kresu

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Skala macierzysta	Znajduje się na dnie zwykłego świata, na dnie i na wierzchu Netheru, a także pojawia się w Kresie	Uniemożliwia graczom opuszczenie granic świata w Minecraftcie. Skala macierzysta jest niezniszczalna w trybie przetrwania, ale w trybie kreatywnym nie ma problemów ze stawianiem i rozbijaniem jej.
Płomienny proszek	Konstruuje się z 1 płomiennej różdżki (uzyskując 2 sztuki)	Składnik mikstur siły, magmowego kremu, oczu Kresu i ognistych kul.
Płomienna różdżka	Wypada z zabitego płomyka	Może służyć jako paliwo w piecu lub składnik statywów alchemicznych i płomiennego proszku.
Statyw alchemiczny	Konstruuje się z 1 płomiennej różdżki i 3 bloków bruku	Po postawieniu go na ziemi można go kliknąć prawym przyciskiem myszy, aby zająć się warzeniem mikstur (rozdział 6.).
Pajęczyna	Pojawia się w opuszczonych kopalniach i twierdzach	Spowalnia wszystko, co przez nią przechodzi, z wyjątkiem pajaków jaskiniowych. Po rozbiciu wypada z niej jednak dużo nici.
Smocze jajo	Pojawia się na portalu powrotnym z Kresu	Bezużyteczny blok, który po kliknięciu prawym przyciskiem myszy teleportuje się i spada na ziemię.
Rama portalu Kresu	Występuje w twierdzy	Pomiędzy tymi blokami pojawia się portal Kresu, gdy wypełni się je oczami Kresu.

Tabela B.7. Przedmioty z Netheru i Kresu — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Kamień Kresu	Teren Kresu składa się z tego bloku	Główny materiał budulcowy Kresu; jest to także jeden z niewielu bloków, których Smok Kresu nie może zniszczyć.
Skrzynia Kresu	Konstruuje się z 8 bloków obsydianu i 1 oka Kresu	<p>Przydatna, nietypowa skrzynia, w której możesz przechowywać przedmioty. Takie przedmioty dostępne są jedynie dla Ciebie we wszystkich istniejących w świecie skrzyniach Kresu. Umieszczone w niej przedmioty nie znikają, nawet gdy rozbijesz skrzynię, a potem ją zrekonstruujesz.</p> <p>Wielu graczy może korzystać z sieci skrzyń Kresu; każda skrzynia może przechowywać osobne, 27-półowe ekwipunki poszczególnych graczy.</p> <p>Po rozbiciu skrzyni Kresu odzyskujesz 8 bloków obsydianu, ale tracisz oko Kresu.</p>
Oko Kresu	Konstruuje się z 1 płomiennego proszku i 1 perły Kresu	<p>Można nim cisnąć kliknięciem prawego przycisku myszy; wyrzucone oko odlatuje w stronę najbliższej twierdzy.</p> <p>Jeśli oko leci w dół, oznacza to, że twierdza jest blisko. Oczy Kresu są też potrzebne do wypełnienia ramy portalu Kresu.</p>
Ognista kula	Konstruuje się z 1 płomiennego proszku, 1 kawałka węgla i 1 garści prochu (uzyskując 3 sztuki)	Można ją umieścić w dozowniku i wystrzelić jako ognisty pocisk. Trzymając ją w dłoni, możesz kliknąć dowolną powierzchnię prawym przyciskiem myszy, aby rozpaścić ogień; skutkuje to utratą ognistej kuli.
Łza ghasa	Wypada z zabitego ghasa	Zdobycie jej może być trudne, jeśli walczysz z ghasami na odległość; służy do warzenia mikstur regeneracji (rozdział 6.).
Jasnogłaz	Występuje w postaci stalaktytów w Netherze; konstruuje się z 4 garści jasnopyłu	Jasno świecący blok i przydatne źródło światła. Po rozbiciu upuszcza jasnopył; można z niego stworzyć lampę.
Jasnopył	Wypada z rozbitych bloków jasnogłazu	Składnik mikstur (rozdział 6.). Można z niego tworzyć bloki jasnogłazu, tracąc przy tym odrobinę surowca.
Krem magmowy	Wypada z zabitych kostek magmy; konstruuje się z 1 płomiennego proszku i 1 kuli szlamu	Służy do warzenia mikstur odporności na ogień, które przydają się w Netherze.

Tabela B.7. Przedmioty z Netheru i Kresu — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Spawner potworów	Pojawia się w lochach, fortecach Netheru oraz w twierdzy	Cyklicznie wypływa z siebie potwory, dopóki nie dotrze do pewnego limitu; może generować zombie, pająki, szkielety, płomyki i rybiki cukrowe, w zależności od umiejscowienia w świecie. Po jego rozbiciu wypadają z niego kule doświadczenia. Spawner, który możesz sobie wygenerować poleceniem <code>/give</code> (o komendach przeczytasz w rozdziale 10.), generuje tylko świnię. W chwili, gdy to piszę, nie da się tworzyć spersonalizowanych spawnerów bez skorzystania z zewnętrznych programów.
Bruk z mchem	Występuje w lochach i dżunglowych świątyniach	Służy głównie do budowania; uznawany jest za prestiżowy przedmiot ze względu na swą rzadkość.
Murek z bruku z mchem	Konstruuje się z 6 bloków bruku z mchem (uzyskując 6 sztuk)	Omszały odpowiednik murku z bruku.
Kamienne cegły z mchem, popękane lub rzeźbione	Cegły z mchem i popękane można znaleźć w twierdzy; cegły rzeźbione występują w dżunglowej świątyni	Rzadkie warianty kamiennych cegieł; można ich używać do dekoracji oraz produkować jak inne kamienne cegły.
Netherowa cegła	Zbudowane są z niej fortece Netheru	Ciemnawy budulec, z którego można konstruować płoty i schody.
Plot z netherowej cegły	Konstruuje się z 6 netherowych cegieł (uzyskując 6 sztuk)	Ciemniejszy odpowiednik drewnianego płotu.
Schody z netherowej cegły	Konstruuje się z 6 netherowych cegieł (uzyskując 4 sztuki)	Netherowy odpowiednik zwykłych schodów.
Brodawka	Występuje w fortecach Netheru	Roślina uprawna, która rośnie tylko na piasku dusz (rozdział 5.). Konieczny składnik mikstur.
Netherrack	Zbudowana jest z niego większość Netheru	Miękki materiał, który łatwo rozbić; rozpalony na nim ogień nie gaśnie, dopóki sam go nie zgasisz.
Piasek dusz	Występuje niekiedy w Netherze	Spowalnia wszystko, co po nim przechodzi. Uprawia się na nim brodawkę i służy do budowy withera.
Głowa mrocznego szkieleta	Czasami wypada z pokonanych mrocznych szkieletów	Czaszka, którą można nosić jako czapkę, postawić gdzieś jako dekorację bądź wykorzystać do budowy withera.

Konstrukty

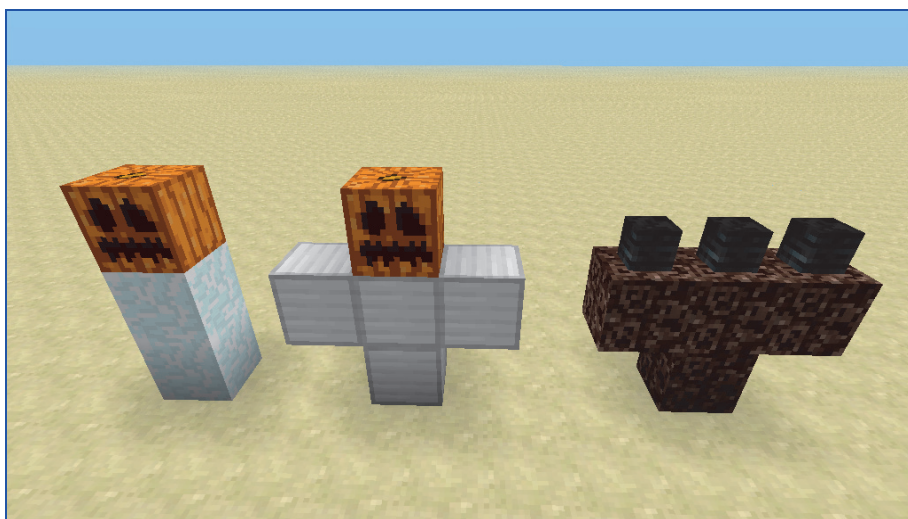
Poza przedmiotami, które możesz stworzyć w siatce konstrukcyjnej, są też rzeczy budowane poza nią. Takie konstrukty tworzy się, stawiając bloki w odpowiednich układach.

Niektóre moby pojawiają się jedynie wtedy, kiedy sam je stworzysz, stawiając bloki w określonej kolejności. W Minecraftcie istnieją trzy takie konstrukty (które opisaliśmy szczegółowo w rozdziale 7.; receptury widoczne są na rysunku B.2):

- ✓ **Golem śnieżny.** Pozostawia za sobą śnieżne ślady, rzuca śnieżkami w pobliższe wrogie moby i rozpada się na śnieżki po śmierci.
- ✓ **Golem żelazny.** Kroczy za wrogimi mobami i ciska nimi w dal. Ten potężny golem pojawia się sam z siebie w osadach i broni osadników. Może Cię zaatakować, jeśli go rozwścieczysz.
- ✓ **Wither.** Ma status bossa i atakuje wszystko dookoła, w tym Ciebie. Jeśli jednak uda Ci się go pokonać, zdobędziesz bardzo cenny przedmiot.



Wither potrafi uszkodzić elementy swojego otoczenia. Przywołaj go w bezpiecznej odległości od swojej bazy lub stocz z nim walkę w Netherze lub Kresie.



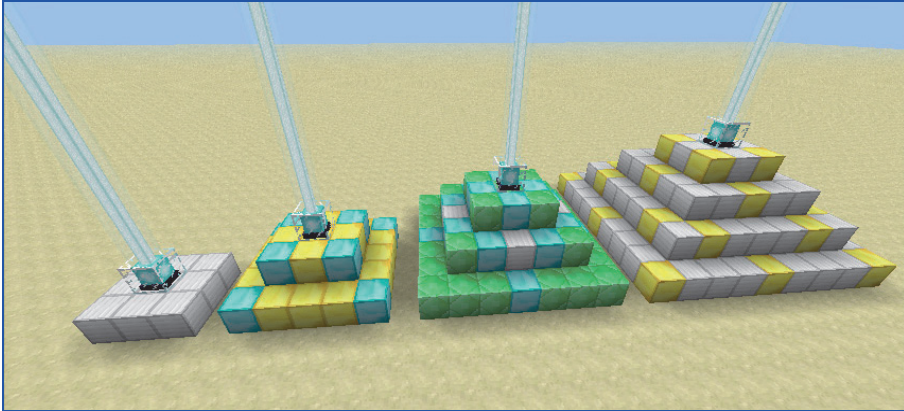
Rysunek B.2. Trzy konstrukty

Magiczna latarnia

Pokonany wither upuszcza **netherową gwiazdę**, którą wykorzystuje się do tworzenia magicznej latarni. Do stworzenia latarni potrzebne są następujące przedmioty:

- ✓ 3 bloki obsydianu,
- ✓ 5 bloków szkła,
- ✓ 1 netherowa gwiazda.

Po ustawieniu latarni na ziemi zbuduj pod nią piramidę z bloków metalu lub klejnotów (żelaza, złota, diamentów lub szmaragdów). Najprostsza ma formę pojedynczej platformy o wymiarach 3×3 , ale na rysunku B.3 widnieją pozostałe możliwości. Ukończona piramida z pochodnią wypuszcza z siebie promień świetlny.

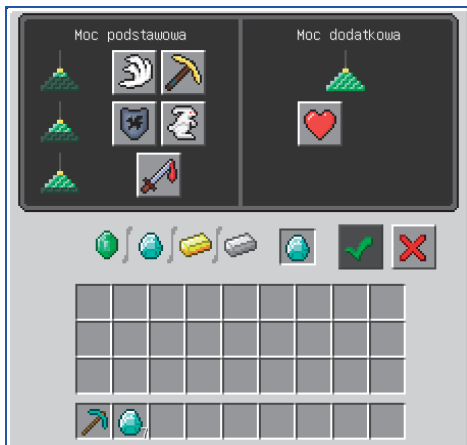


Rysunek B.3. Uruchomienie magicznej pochodni

Najprościej wykorzystać bloki żelaza, ale jeśli chcesz zadbać o estetykę, możesz posłużyć się też blokami złota, diamentu i szmaragdu. Gdy piszę te słowa, zastosowanie cenniejszych minerałów nie zwiększa mocy latarni.

Magiczna latarnia nakłada potężne efekty na wszystkich znajdujących się w pobliżu graczy. Można sprawić, by wszyscy znajdujący się w jakimś promieniu od latarni gracze biegali szybciej lub odnosili mniejsze obrażenia.

Aby uruchomić latarnię, kliknij ją prawym przyciskiem myszy. W oknie latarni znajduje się kilka mocy do wyboru; możesz wybrać tylko jedną główną moc i jedną moc drugorzędną, przy czym jest to możliwe dopiero po zbudowaniu odpowiednio dużej piramidy. Wymagana wielkość piramidy widoczna jest na obrazkach znajdujących się obok poszczególnych mocy (rysunek B.4).



Rysunek B.4. Okno magicznej latarni

Po wybraniu głównej mocy (oraz drugorzędnej, jeśli zbudowałeś odpowiednio dużą piramidę) umieść w polu klejnotu sztabkę żelaza, złota, diament lub szmaragd i kliknij zielony haczyk. Magiczna latarnia natychmiast zaczyna oddziaływać na graczy, którzy znajdują się w zasięgu (czyli w promieniu od 16 do 40 bloków, w zależności od wielkości piramidy).



Jeśli chcesz, by latarnia znajdowała się na poziomie gruntu, zbuduj piramidę pod ziemią!

Barwniki

Świat Minecrafta możesz ubarwić 16 barwnikami, które opisane są w tabeli B.8.

Tabela B.8. Barwniki

Kolor	Barwnik	Jak uzyskać
Czarny	Atrament	Z zabitych kałamarnic
Niebieski	Lazuryt	Wydobywając rudę lazurytu
Brązowy	Kakao	Rozbijając owoce kakaowca
Błękitny	Błękitny barwnik	Łącząc zielony i niebieski barwnik
Szary	Szary barwnik	Łącząc czarny i biały barwnik
Zielony	Zielony barwnik	Wypalając kaktusy w piecu
Jasnoszary	Jasnoszary barwnik	Łącząc biały i szary barwnik albo dwa barwniki białe z czarnym
Jasnoniebieski	Jasnoniebieski barwnik	Łącząc biały i niebieski barwnik
Limonkowy	Limonkowy barwnik	Łącząc zielony i biały barwnik
Karmazynowy	Karmazynowy barwnik	Tworząc którąś z następujących kombinacji: fioletowy i różowy; czerwony, niebieski i różowy; dwa czerwone, niebieski i biały
Pomarańczowy	Pomarańczowy barwnik	Łącząc czerwony i żółty barwnik
Różowy	Różowy barwnik	Łącząc czerwony i biały barwnik
Fioletowy	Fioletowy barwnik	Łącząc czerwony i niebieski barwnik
Czerwony	Czerwony barwnik	Tworzy się 2 sztuki z 1 krzaka róży
Biały	Mączka kostna	Tworzy się 3 sztuki z 1 kości
Żółty	Żółty barwnik	Tworzy się 2 sztuki z 1 mniszka lekarskiego



Gdy łączysz kilka barwników w siatce konstrukcyjnej, uzyskujesz tyle sztuk mieszanki, ile sztuk barwników łącznie użyłeś. Przykład: łącząc barwnik czerwony, niebieski i różowy, uzyskujesz trzy barwniki karmazynowe.

Barwnikami można farbować przedmioty takie jak:



Wełna. Umieść blok białej wełny i barwnik na siatce konstrukcyjnej, aby uzyskać kolorową wełnę.

- ✓ **Skórzany pancerz.** Umieść w siatce konstrukcyjnej część skórzanego pancerza wraz z dowolnymi barwnikami, aby uzyskać kolorowe ubranie. Barwniki można wymyć z pancerza, wrzucając go do kotła z wodą.
- ✓ **Owce.** Kliknij owcę prawym przyciskiem myszy, mając w dłoni barwnik, aby ją pomalować.
- ✓ **Obroże.** Kliknij oswojonego wilka prawym przyciskiem myszy, mając w dłoni barwnik, aby zmienić kolor jego obroży.

Inne przedmioty

W grze można zetknąć się z wieloma innymi przedmiotami, których nie da się przypisać do przedstawionych wcześniej kategorii. Ich spis znajdziesz w tabeli B.9.

Tabela B.9. Różne przedmioty

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Zakłęta butelka	Czasami można kupić u osadnika	Tą miksturą rzuca się kliknięciem prawego przycisku myszy. (Po rozbiciu się butelka wyrzuca z siebie niewielką ilość kul doświadczenia). Można ją wystrzeliwać z dozownika.
Marchewka na kiju	Konstruuje się z 1 wędki i 1 marchewki	Można jej użyć podczas jazdy na świni. Przytrzymaj prawy przycisk myszy, aby świnka zaczęła biec w wyznaczonym przez Ciebie kierunku. Marchewka na kiju traci wytrzymałość z czasem, ponieważ świnka powoli ją zjada; zostaje po niej sama wędka.
Kolczuga	Czasami można kupić u osadnika	Umiarkowanie wytrzymały pancerz, na który bardzo trudno trafić w handlu z osadnikami, przez co każda część zbroi jest unikalnym przedmiotem.
Blok poleceń	Można zdobyć jedynie przy użyciu komendy /give	Najbardziej zaawansowany technicznie blok w grze; wykonuje on komendy (rozdział 10.) po zasileniu czerwonym pyłem (rozdział 6.); kliknij go prawym przyciskiem myszy, aby otworzyć okno bloku i ustawić polecenie. Blok wykorzystuje się głównie na specjalnych mapach i mapach przygód.
Ogień	Występuje zwykle w Netherze	Blok reprezentuje płonącą powierzchnię. Może się rozchodzić na inne bloki, takie jak drewno, liście i wełna. Często pojawia się w Netherze, a próba rozbicia go kończy się jego wygaszeniem. Ogień można stworzyć krzesiwem, ognistymi kulami lub żarem wychodzącym z bloków lawy. Można go jednak umieścić w ekwipunku poleceniem /give. Jeśli umieścisz ogień w siatce konstrukcyjnej tak, jakbyś chciał stworzyć elementy pancerza, otrzymasz (o dziwo) elementy kolczugi.
Blok trawy	Występuje we wszystkich trawiastych biomach	Osobny blok dostępny w trybie kreatywnym. Trawa roznosi się na sąsiednie bloki ziemi.

Tabela B.9. Różne przedmioty — ciąg dalszy

Przedmiot	Jak uzyskać	Opis
Głowy	Występują jedynie w trybie kreatywnym	<p>Dziwaczny przedmiot, który przypomina głowę moba. Można go postawić na ziemi lub umieścić w polu helmu postaci, aby zmienić wygląd jej głowy.</p> <p>W trybie kreatywnym dostępnych jest pięć głów: człowieka, zombiaka, szkieleta, creepera i mrocznego szkieleta, choć możesz skorzystać z zewnętrznego programu, aby stworzyć taką teksturę głowy, jaka Ci się podoba. W trybie przetrwania dostępna jest tylko głowa mrocznego szkieleta (która służy do przywołania withera).</p>
Jajo potwora	Pojawia się tylko w trybie kreatywnym, gdy rybak cukrowy wdraży się w blok	<p>Pałapka, z której wyskakują rybiki cukrowe.</p> <p>Uszkodzony rybak budzi rybiki znajdujące się w pobliskich jajach potwora. Jeśli trafisz na blok kamienia, bruku lub kamiennych cegieł, który dziwnie szybko zaczyna się rozбивać po uderzeniu ręką, to możesz być pewien, że w środku jest rybak.</p>
Płyta muzyczna	Żółte i zielone dyski pojawiają się rzadko w skrzyniach w lochach; creeper zabity przez szkieleta upuszcza płytę	<p>Można jej użyć w szafie grającej, żeby włączyć unikalną muzykę tła (wyjątkiem jest połamana płyta, na której mieści się tajemnicze nagranie); doświadczeni gracze gromadzą płyty, zwabiając szkielety tak, by zabijały swoimi strzałami creepery bez wywoływania u nich wybuchu.</p> <p>W chwili gdy to piszę, w Minecraftcie istnieje 11 różnych płyt.</p>
Grzybnia	Występuje na grzybowych wyspach	<p>Rzadko spotykana gleba, występująca w biomech grzybowych (rozdział 7.). Przenosi się na ziemię i trawę.</p> <p>Grzybowa krowa jest jedynym mobem, jaki może się odradzać na grzybni.</p>
Siodło	Pojawia się niekiedy w skrzyniach w lochach; czasami można je kupić u osadnika	<p>Umożliwia jeżdżenie na świni; wystarczy ją kliknąć prawym przyciskiem myszy, mając w dłoni siodło.</p> <p>Jeśli świnią zginie, możesz podnieść siodło i wykorzystać je później. Świnią nie przejmujesz się Tobą, gdy na niej jedziesz — chyba że masz marchewkę na kiju.</p>
Jajo spawujące	Występuje tylko w trybie kreatywnym	<p>Istnieją różne jajka, które zawierają różne moby. Kliknij jakąś powierzchnię prawym przyciskiem myszy, trzymając w dłoni jajo, aby wygenerować moba. Jaja można też umieszczać w dozownikach, które wyrzucają z siebie moby po zasileniu czerwonym pyłem.</p> <p>Aby wygenerować małe zwierzę, kliknij wybrane zwierzę prawym przyciskiem myszy, trzymając w dłoni odpowiednie jajo spawujące.</p>
Gąbka	Występuje tylko w trybie kreatywnym	<p>Blok dekoracyjny, który do niczego nie służy, ale dawniej (we wcześniejszych wersjach Minecrafta) gąbka pochłaniała wodę i lawę.</p>