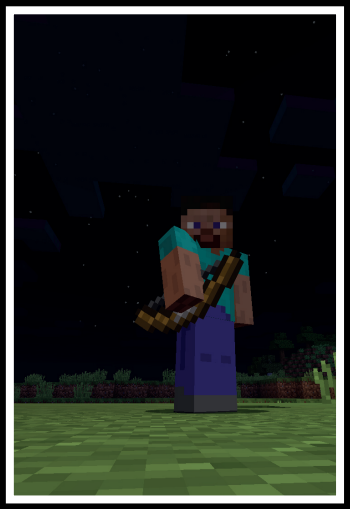
KAPITOLA 2

LUK A ŠÍP



Luk a šípy jsou pro zabíjení mobů z dálky naprosto nepostradatelné. Pokud máte možnost zabít nějakého moba alespoň z malé dálky, využijte toho. Je to bezpečnější. Budete-li však chtít získat nějaké body zkušenosti, bude potřeba se dostat dostatečně blízko k odhozeným prstencům zkušenosti.

Výroba luku a šípu

To, co je na výrobě luků a šípů obtížné, je nashromáždění zdrojů, abyste si jich mohli vyrobit dost, obzvláště pokud jste na začátku hry. Budete

k tomu potřebovat tři kusy vlákna, které jdou sehnat celkem snadno z pavouků zabitých mečem. Ve dne jsou velcí pavouci pasivní a nebývá problém jich ráno pár najít v okolí vašeho domu, u něhož se v noci objevili. Jakmile na ně zaútočíte, začnou být nepřátelští, ale i tak vám to poskytne výhodu prvního úderu.

Vyrobte si luk ze 3 tyček a 3 vláken

Pokud jde o šípy, *můžete* pár již hotových šípů získat, když zabijete kostlivce. Kostlivci totiž při zabití mohou občas upustit 1–2 šípy. Nemáte-li však specializovanou farmu na kostlivce, pak samotným zabíjením kostlivců dost šípů nikdy nezískáte. K výrobě vlastních šípů budete potřebovat tyčky, pazourek a pírka. Z 1 pazourku, 1 tyčky a 1 pírka si vyrobíte 4 šípy. V ideálním případě byste měli mít za každých okolností po ruce alespoň polovinu nebo raději celou hromádku šípů (32–64) podle toho, jak moc používáte luk. Na výrobu 64 šípů budete potřebovat 16 kusů pazourku a 16 pírek. A *to* znamená, že budete muset vykopat asi 160 bloků štěrku a zabít asi 16 kuřat. (Jakmile to bude možné, je vhodné si svůj luk očarovat kouzlem Bezedný toulec, díky čemuž budete mít k dispozici nekonečné množství šípů, dokud si ponecháte ve svém inventáři alespoň jeden šíp.)

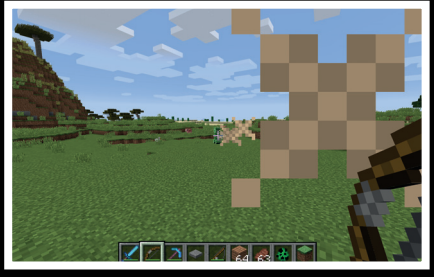
Vyrobte si šípy
z 1 pazourku +
1 tyčky + 1 pírka

Vystřelené šípy, které minou svůj cíl a přistanou na zemi nebo na stromech, si sice můžete opět vzít, ale to vám moc nepomůže. Kromě toho šípy, které vystřelí kostlivec nebo které vystřelíte vy pomocí kouzla Bezedný toulec, sebrat nejdou.

Životnost a údernost luku

Neočarovaný luk vydrží 385 výstřelů.

V závislosti na síle vašeho výstřelu (na tom, jak dalece luk před výstřelem natáhnete) způsobí šíp poškození v rozsahu 1–10 bodů. Kritického úderu docílíte tehdy, když luk dokonale napnete; tomu se pak říká plně napnutý luk. Při maximálním napnutí se luk mírně zachvěje a šíp, který pak vystřelíte, za sebou zanechá stopu z hvězdiček. Šíp vystřelený plnou silou dokáže urazit vzdálenost až 65 bloků. Na tuto vzdálenost způsobí škodu 9 bodů, tu a tam i 10.



Šíp vystřelený
z napnutého luku
za sebou zanechává
stopu z hvězdiček

O poškození

Každý mob i hráč v Minecraftu má stanovený počet bodů zdraví. Hráči mají 20 bodů zdraví, které můžete vidět ve svém informačním panelu (HUD, angl. heads-up display) v podobě srdíček. (Váš informační panel tvoří několik ukazatelů, statistických údajů a oblast pro rychlý výběr vybraných položek vašeho inventáře ve spodní části obrazovky.) Nejmenší blok slizouna má jen 1 bod (polovinu srdce), zatímco Seschlounský vůdce má 300 bodů (150 srdcí). Jakmile přijde mob nebo hráč o všechny body zdraví, umírá. Když udeříte na moba nebo hráče, použitý nástroj či zbraň mu způsobí odpovídající míru poškození. Každý bod poškození ubere 1 bod zdraví. Kromě zbraní a nástrojů existují i jiné věci, které mohou mobům či hráčům způsobit poškození, jako třeba oheň, láva, blesk, kaktus, výbuch TNT, tonutí, pád, dušení, jed, hladovění, kouzlo Trny na zbroji jiného hráče, efekt seschnutí a pobyt v Prázdnotě. Prázdnota je prázdný prostor za podložím. Touto Prázdnotou je obklopena i říše Konce.

Ve svém informačním panelu (HUD) najdete ukazatel zdraví, ukazatel hladu, a nad oblastí pro rychlý výběr z inventáře pak ještě ukazatel míry vašich zkušeností

Oprava zbraní

Zbraně (a zbroj) se dají opravovat, když spojíte jednu použitou věc se stejnou novou či použitou věcí na výrobní mřížce. Nezáleží přitom na tom, do jakého čtverce výrobní mřížky tyto dvě zbraně umístíte. Obě zbraně však musí být vyrobeny ze stejného materiálu. Proto nelze zkombinovat kamenný meč s diamantovým mečem. Životnost výsledné

zbraně bude kombinací obou složených zbraní. Pokud bude tato celková životnost nižší než maximální životnost, dostanete bonus v podobě 5 procent maximální možné životnosti dané zbraně. Budete-li chtít tedy tento 5% bonus co nejlépe využít, opravte si dvě použité zbraně, jejichž celková životnost dá dohromady maximálně 95 % maximální životnosti dané zbraně. Pokud se vám nechce hlídat body a počítat, jediné, co je třeba udělat, je dát si pozor, abyste spolu kombinovali vždy jen použitou zbraň s další použitou zbraní. Jinými slovy, každá z těchto zbraní by měla mít neúplný zelený ukazatel životnosti. Také si dejte pozor, abyste při opravě nepokládali na mřížku očarovanou zbraň. Při opravě byste totiž o toto kouzlo přišli. Budete-li si chtít opravit očarovanou zbraň (nebo nástroj), použijte k tomu kovadlinu. Podrobnější informace najdete v kapitole o očarovaných zbraních.

Opravou dvou použitých zbraní získáte bonus v podobě delší životnosti

KAPITOLA 3

DALŠÍ ZBRANĚ

Při potírání svých nepřátel nejste odkázaní jen na běžné zbraně jako luk a meč. K zabití nepřátel můžete použít nepřeberné množství dalších věcí z Minecraftu. Některé jsou obstojnými náhradami za váš meč nebo luk.

Nástroje

Sekery, krumpáče a lopaty způsobí nepřátelům mnohem více škody než holé ruce. Podobně jako u mečů i zde platí, že nejméně odolnými nástroji jsou nástroje vyrobené ze dřeva, zatímco největší škodu způsobují

nástroje diamantové. V boji však nevydrží tolik jako při činnostech, pro něž jsou určeny. Pokud nějakého moba napadnete pomocí nástroje, a nikoli zbraně, budou se vám ze životnosti odečítat dva body, a nikoli jen jeden. Zde uvádím přehled toho, co dokážou:

	Dřevo	Kámen	Železo	Zlato	Diamant
Údernost sekery	4,5	5,5	6,5	4,5	7,5
Údernost krumpáče	4	5	6	4	7
Údernost lopaty	3,5	4,5	5,5	3,5	6,5
Životnost (krumpáče, sekery, lopaty)	60	132	251	33	1562

Používání motyky je stejné, jako byste použili své ruce. Pokud ji používáte na něco jiného, než je kopání hlíny, nepůsobí žádné další poškození a neubývá jí životnost.