

Toldi Bence
(Hipoforakusz)

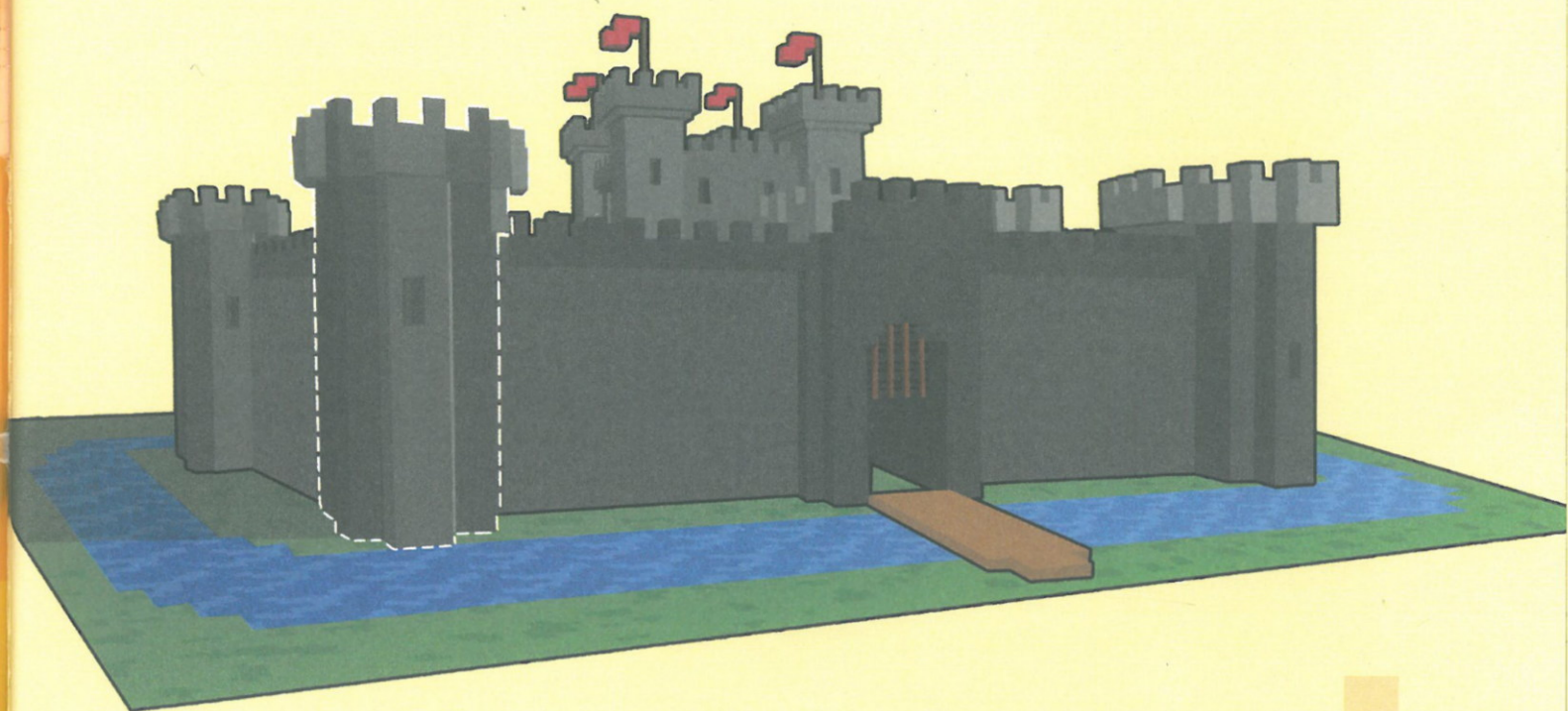


KRAFTOLÓK KEZELMÖNYVE



Kraftolók kézikönyve

Az építés tudománya



A könyvet a Graph-Art Kft. készítette

Produkción igazgató: dr. Bera Károly
Műszaki igazgató: Kovács Ákos
Kreatív igazgató: Molnár Zoltán

Szerkesztés, tipográfia: Graph-Art, 2020

Írta: Toldi Bence (Hipoforakusz)
Felelős szerkesztő: Szőke Csaba

Korrektúra: Balogh Dorottya
Grafikai munkatárs: Lévainé Bana Ágnes
Fedél: Porció László
Tipográfia, tördelés: Papp Csaba
Illusztráció: Varga Zsigmond, Shutterstock.com

Kiadja a Graph-Art Kft.
Felelős kiadó: Kovács Ákos ügyvezető

ISBN 978 963 4871 23 1

Minden jog fenntartva, beleértve a sokszorosítás, a mű bővített, illetve rövidített változata kiadásának jogát is. A kiadó írásbeli hozzájárulása nélkül sem a teljes mű, sem annak része semmiféle formában (fotokópia, mikrofilm vagy más hordozó) nem sokszorosítható.

Nem hivatalos kézikönyv, létrejöttében a Mojang Synergies AB semmilyen szerepet nem vállalt, nem támogatta, nem szponzorálta és nem ellenőrizte. A Minecraft a Mojang Synergies AB védjegye.

Minecraft® is a trademark of Mojang Synergies AB.



KRAFTOLÓK KÉZIKÖNYVE

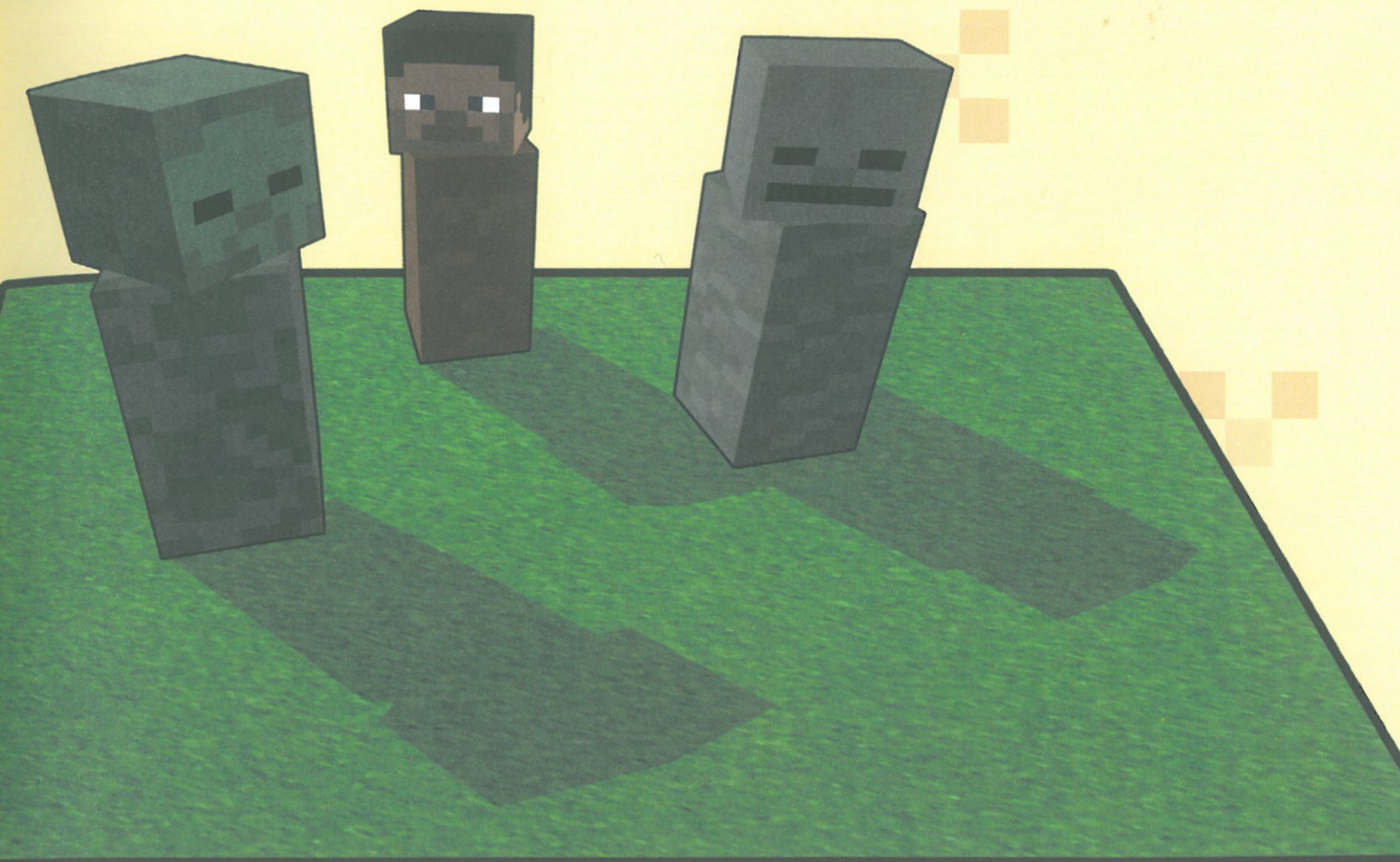
Az építés
tudománya



Tartalom

I. fejezet – Az építőköcek	6
Kezdő építmények – Barlang, ház, dzsungellakás	8
Tuningolt falvak	10
A mágikus 16 szín	12
Építeni? Mivel?	14
Az építészcsapat	16
Hogyan szerezz be kalandpályákat?	20
II. fejezet – Pixelről pixelre	22
Ki az a Hypixel?	24
A kastélyok titkai	26
Korlátok nélkül	30
Falas trükkök	32
Hypixel-szerver	34
A szerverlobby	38
Objektumok és tárgyak	40





III. fejezet – A tervezés tudománya	48
Mi az a WynnCraft?	50
Egyedi textúrák	52
Grian trükkjei	54
Épített természet	58
Várostervezés	60
Épületek	62
Lakatlan romhalmaz	66
Jó és rossz blokkok	68
IV. fejezet – A motorháztető alatt	71
Zöld utat a vöröskőnek!	72
Komperátortrükkök	74
Vöröskőhackek	76
Minecraft-szótár	80

I. fejezet

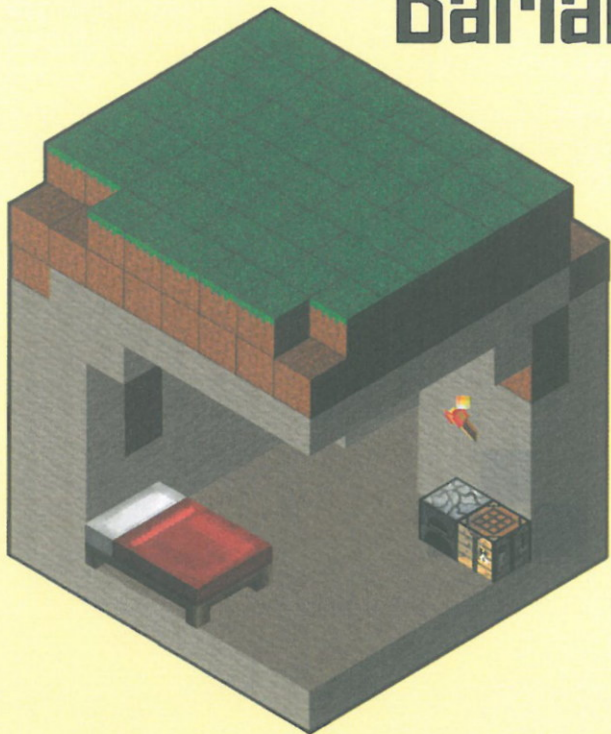
Az építőköcek





Kezdő építmények

Barlang, ház, dzsungellakás



Lehet a legelső játékos túlélő módban, vagy a sok századik eltöltött órád kreatívban, egy valami biztos: ha új világot indítasz, akkor biztosan építeni fogsz egy házat magadnak. Persze túlélő módban eleinte valami szerény hajlék (például egy sötét lyuk a hegyben) is megteszi, de kreatívban már határtalanok a lehetőségek, és akár gigantikus kastélyok, villák is készülhetnek.

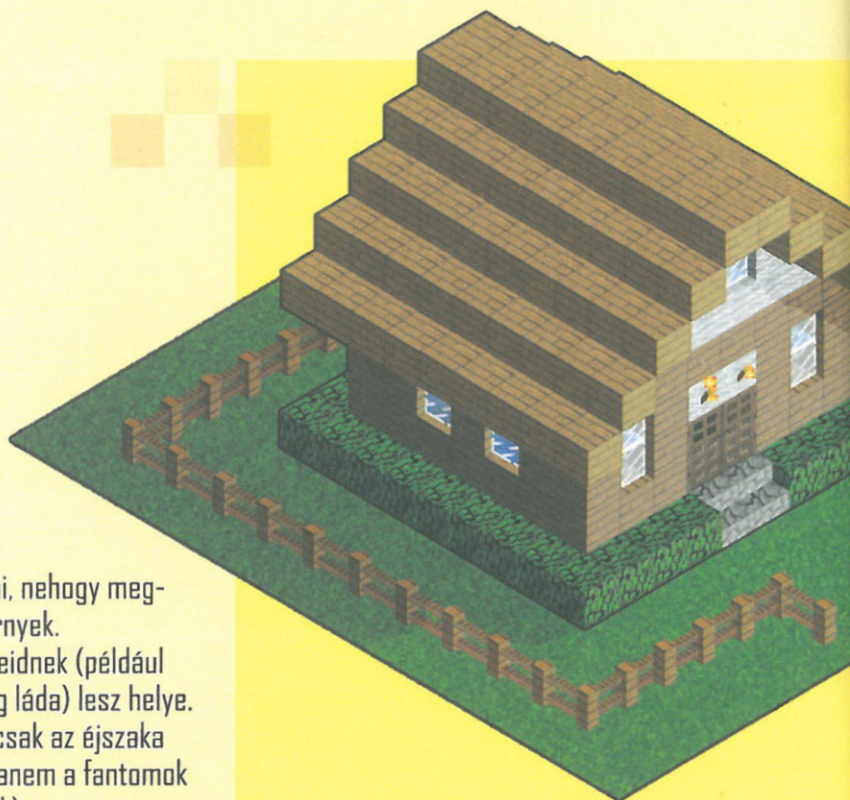
A barlanglakó manó

Nagyon valószínű, hogy azok a játékosok, akik legalább egy napot eltöltöttek túlélő módban, éjszakáztak már barlangban. Ennek oka, hogy ez a legkevesebb nyersanyagot és erőfeszítést igénylő hajlék. Elegendő találni a hegyben egy szimpatikus lyukat, majd kicsit lefalazni.



Tippek

- A barlanglakót érdemes kivilágítani, nehogy megleljenek a sötétben spawnoló szörnyek.
- Itt csak a legszükségesebb eszközeidnek (például barkácsolóasztal, kemence és esetleg láda) lesz helye.
- Szoríts helyet egy ágynak. Ez nemcsak az éjszaka gyorsabb eltöltése miatt fontos, hanem a fantomok miatt is (a kialvatlanokra támadnak).



Magaslati levegőn

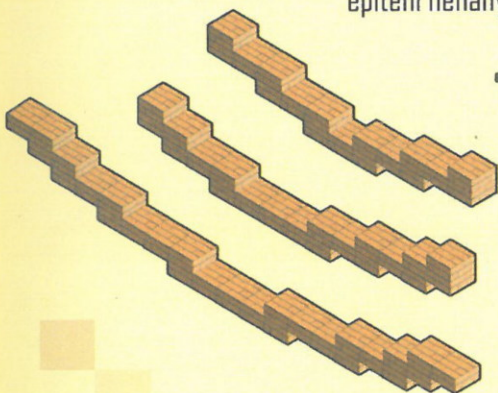
Ha netán éppen egy dzsungel kellős közepén kezd a játékot, kézenfekvőnek tűnik fára építkezni (szerencsére a fatörzseken lévő indákon könnyedén fel is tudsz mászni). Ráadásul a magasba épített házak egyszerre biztonságosak (a legtöbb szörny nem tud felmászni sem a létrán sem pedig az indákon) és elképesztően menők is.



Tippek

- A fatörzsek köré épített platformok (házikók) akár mekkorák lehetnek, mivel a Minecraftban nincs gravitáció, így biztosan nem fognak leszakadni. Azért a látvány miatt érdemes építeni néhány tartószerkezetet.

- Félblokkokból függőhíd-szerű átjárókat is építhetsz. Figyelj arra, hogy (a képen látható mintához hasonlóan) az ívek a híd közepe felé ellaposodjanak.



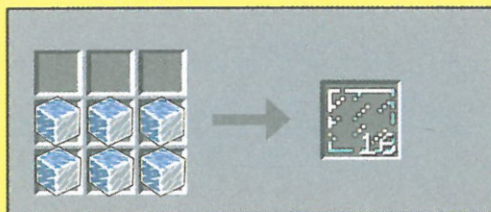
Ez érdekes!

Sirius A kalandozások a paradicsomban című videósorozatában a fent említetthez hasonló házat épített magának a dzsungelben.

Szerény hajlék

Akkor sem hibáztat téged senki, ha nem szeretnél huzamos ideig egy sötét barlangban élni. Az elhagyásához szükség lesz némi nyersanyagra, de mutatunk egy egyszerű példát arra, hogy a terved pár játékon belül megvalósuljon.

1. Egyetlen kivágott fatörzsből négy deszkát készíthetsz, ezért ebből az anyagból építhetsz leggyorsabban házat.

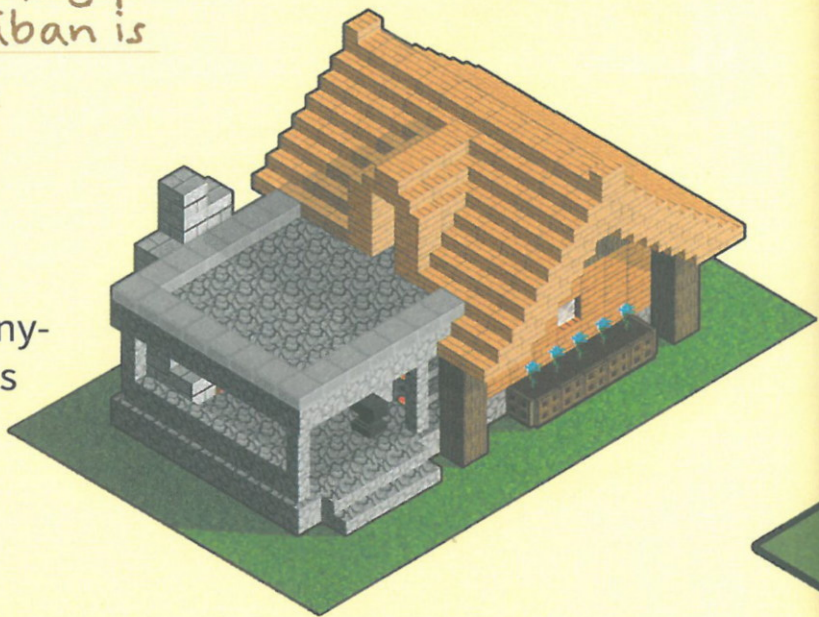
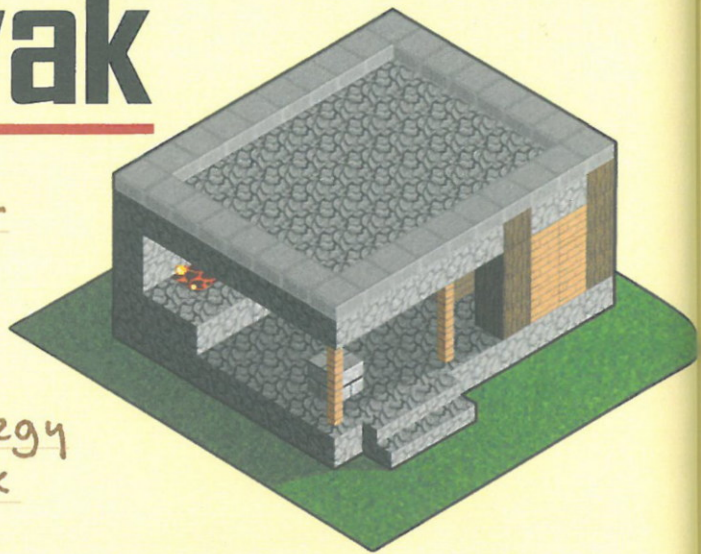


2. A kevesebb nyersanyag felhasználása érdekében a falakat vékony üveglapokkal egészítheted ki. Hat homokból olvasztott üvegből 16 blokknyi ablakot építhetsz.
3. Egy házban helyet kaphatnak komolyabb tárolórendszerek is: a duplaládák sorát érdemes feliratozni, hogy később megtaláld, mit hová tettél.

Tuningolt falvak

Nagy szerencse, ha éppen egy NPC-falu közelében kezded a játékot. Ugyanis beköltözhetsz a falu házaiba, és a túléléshez szükséges legtöbb eszköz és nyersanyag csak egy karnyújtásnyira lesz tőled. A falvak egyébként sok előnnyel járnak, így akár a játék későbbi szakaszában is megéri „letelepedni” egyben.

A falusiak házai meglehetősen egyszerűek, így lehet bennük némi hiányérzet. Tuningold fel ezeket praktikus blokkokkal és dekorációkkal! Mutatunk néhány egyszerű példát.



1. Szőnyegek segítségével kellemes és otthonos környezetet teremthetsz.
2. Némi extra világítás is feldobja a lakot.
3. Egypár dekorációs elem is elkélhet, például egy kanapé, amelyet lépcsőblokkokból építhetsz.
4. Készíts festményeket pár lépésben. Ha nem tetszik, amit ábrázol, akkor csak üsd le a falról, majd tedd fel újra, és rögtön máshogy fog kinézni.

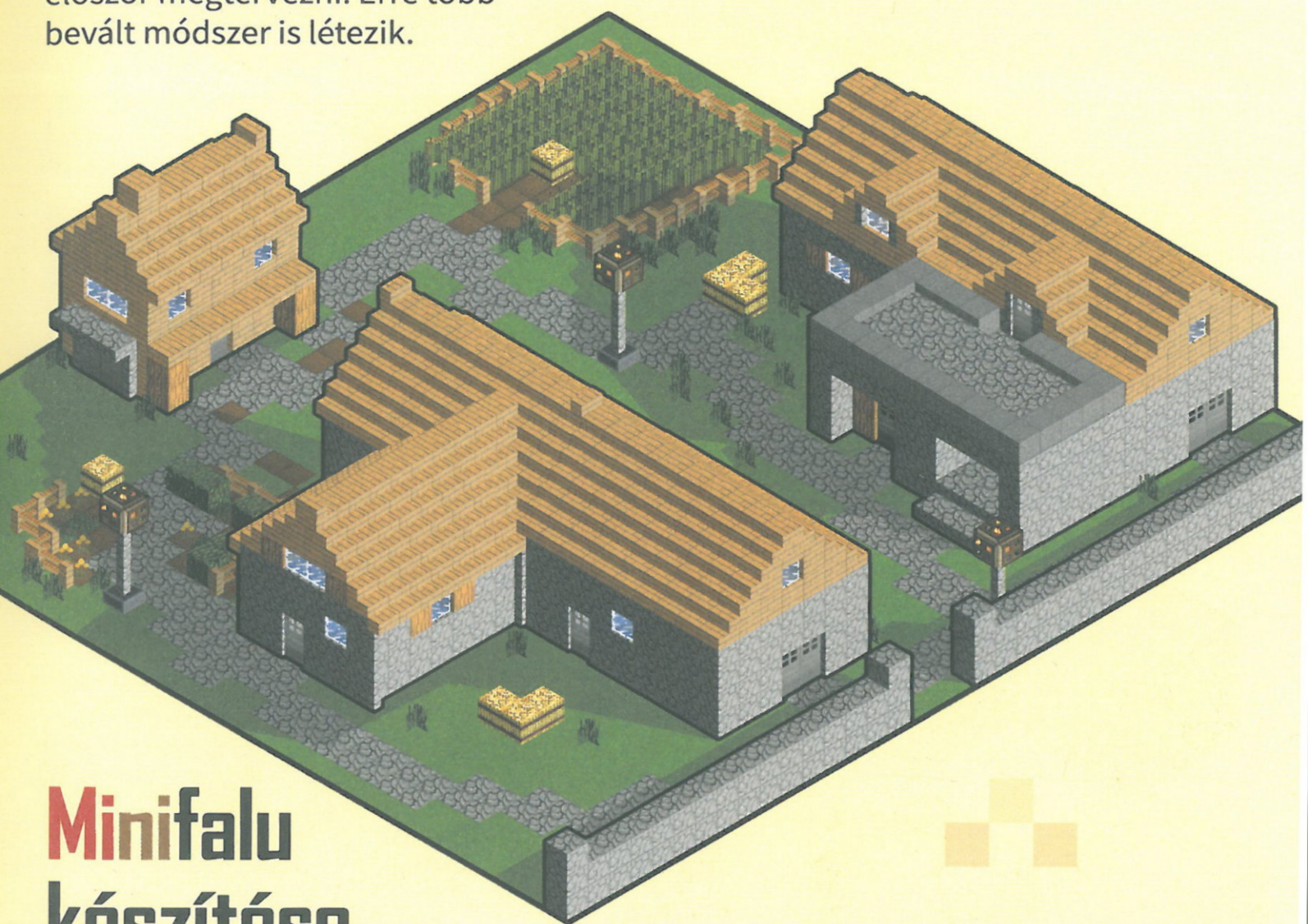


Tervezés nélkül nem megy...

Akár egy egész falut is átépíthetsz az ízlésednek megfelelően. Mielőtt azonban ilyen kemény fába vágnád a fejszét, érdemes először megtervezni. Erre több bevált módszer is létezik.

Képernyőkép irkafirka

Ha kreatív módon vagy, repülj a falu fölé (innen ugyanis jól látsz minden házat és objektumot), majd készíts egy képernyőképet. Ezt nyisd meg Paint programban, és az egérrel rajzolva tervezd! Gondold át, hogy mi maradjon meg, mit szeretnél átalakítani, és mit fogsz eltüntetni.

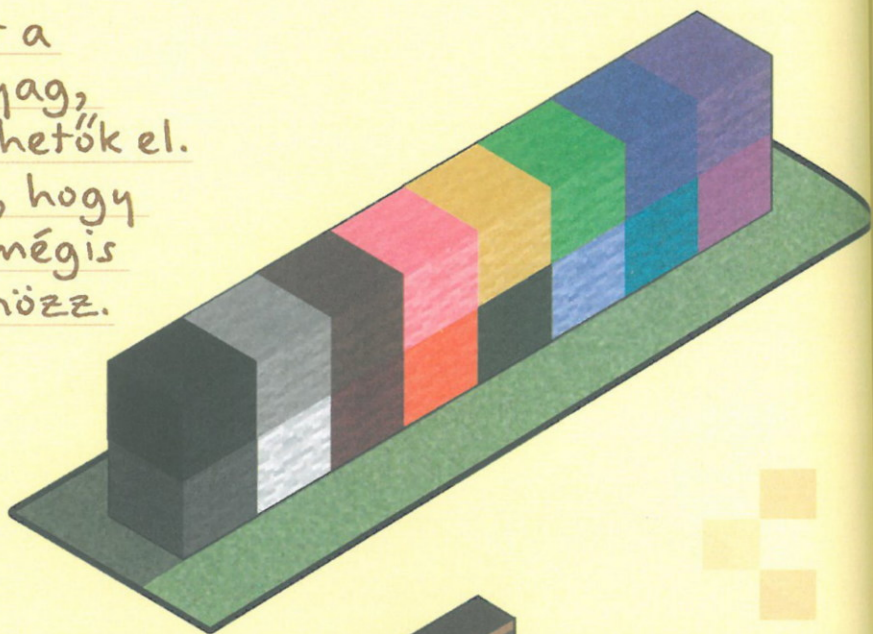


Minifalu készítése

A másik megoldás akkor jöhet jól, ha többen játszottok együtt egy szerveren keresztül. A falu mellett keressetek egy nagyobb szabad helyet, és lekicsinyítve építsétek meg a falut (egy-egy házat elég néhány blokkal jelölni). Ezt követően alakítsátok át tetszésetek szerint a minifalut, amihez – mint tervrajzhoz – építkezés közben bármikor visszatérhettek.

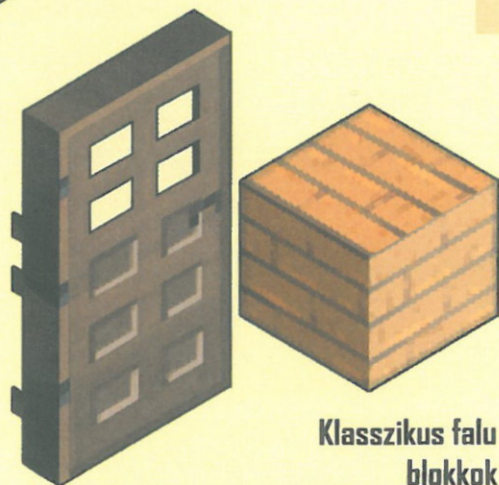
A mágikus 16 szín

A játék színes blokkjai, mint a gyapjú, az üveg vagy az agyag, mind 16 árnyalatban készíthetők el. Ez egy remek lehetőség arra, hogy az építményeidnek egyedi, mégis egységes megjelenést kölcsönözz.

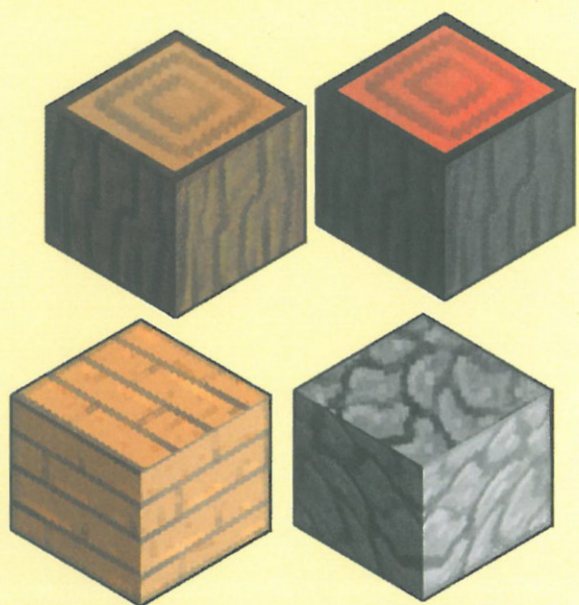


Block-set

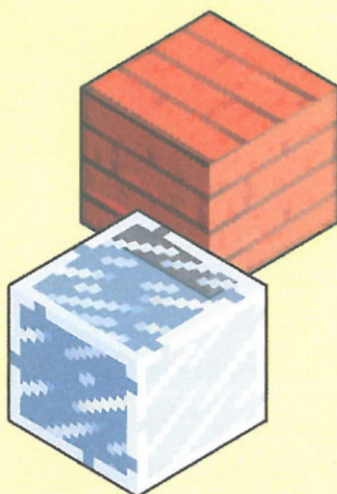
Egy-egy épületnek megvannak a saját színei, blokkjai és formái. Amikor megtervezel egy (vagy több) nagyobb épületet, érdemes előre meghatározni, hogy milyen legyen. Főleg akkor, ha többen építetek együtt. Íme néhány példa klasszikus block-setekre.



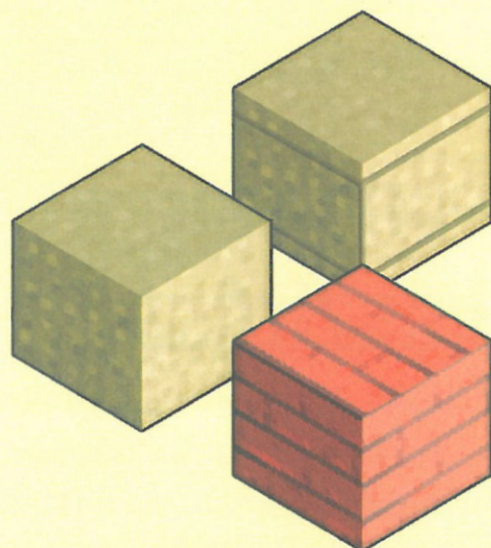
Klasszikus falu blokkok



Középkori stílusú blokkok



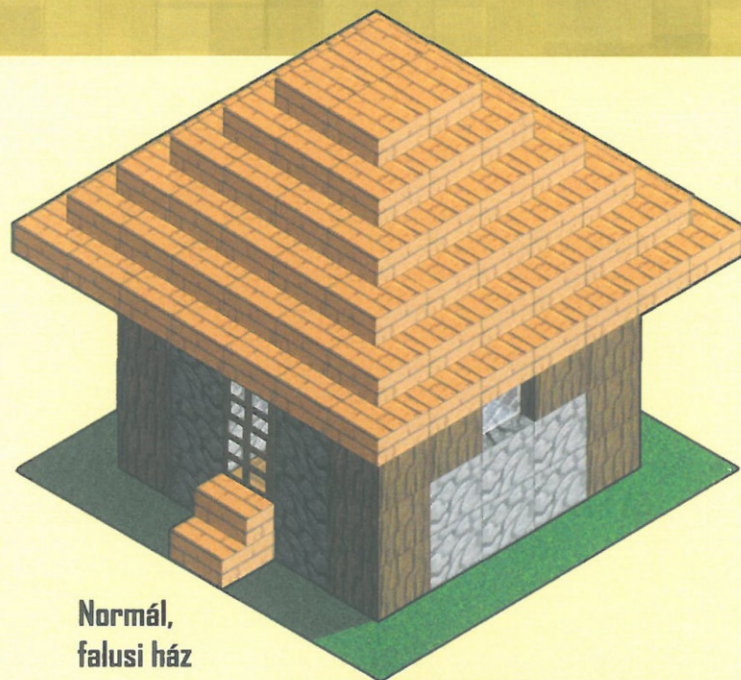
Vízparti színes blokkok



Sivatagi színes blokkok

A legtöbb block-set könnyedén egyedivé tehető a 16 szín egy-egy árnyalatának következetes használatával. De azért arra vigyázz, hogy ne legyen például minden szoba más színű, mert akkor az eredmény hatalmas káosz lesz. Találd meg a neked leginkább tetsző színekombinációkat, és használd mindenhol ugyanazokat a színállásokat. Építés közben talán unalmasnak tűnhet, de a külső szemlélő számára sokkal egységesebbek lesznek az építményeid.

És íme néhány jellemző háztípus



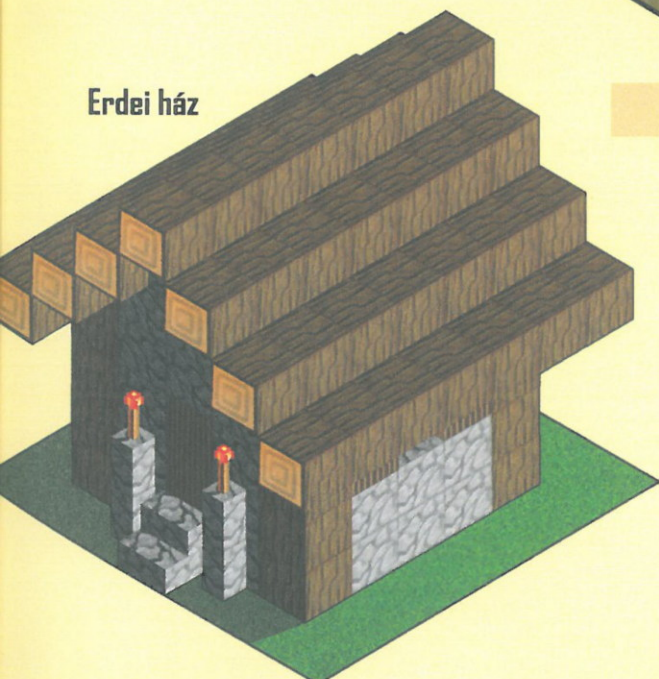
Normál, falusi ház

Ez érdekes!

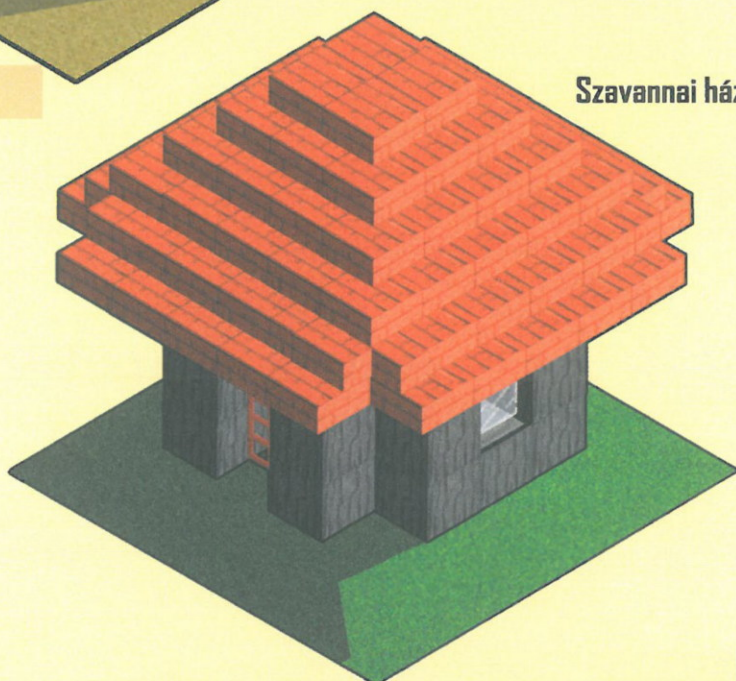
A játék nemcsak a pixelek miatt áll közel az informatika alapjaihoz. A Minecraft „mágikus” számai általában kettő hatványai: például 16 szín, 64 stack, 256 blokk építési magasság.



Sivatagi ház

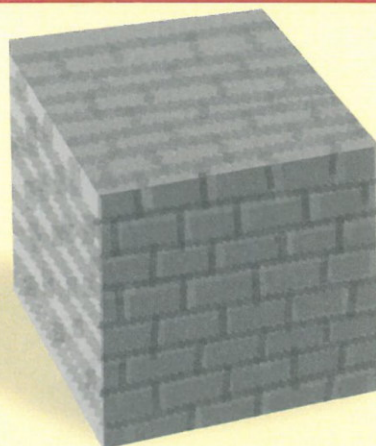
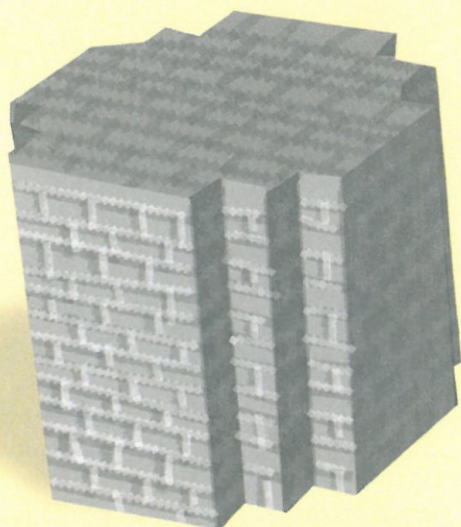


Erdei ház



Szavannai ház

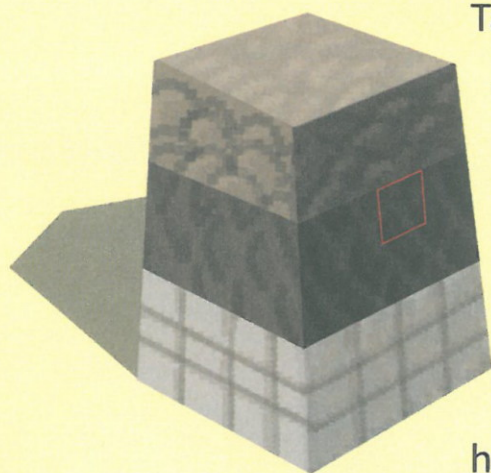
Építeni? Mivel?



Modok és pluginok az építéshez

Egy nagyobb építmény nemcsak több száz, de több ezer blokkból is állhat. Ennek a megépítése egyedül, kézzel nagyon sok időt venne igénybe. Éppen ezért használ a legtöbb építő modokat és pluginokat. Ezek segítenek nagy mennyiségű blokkok összeépítésében, persze a végén mindig finomítani kell a megalkotott formákon.

A klasszikus kedvenc: WorldEdit



Talán az egyik legnépszerűbb játékon belüli szerkesztő a

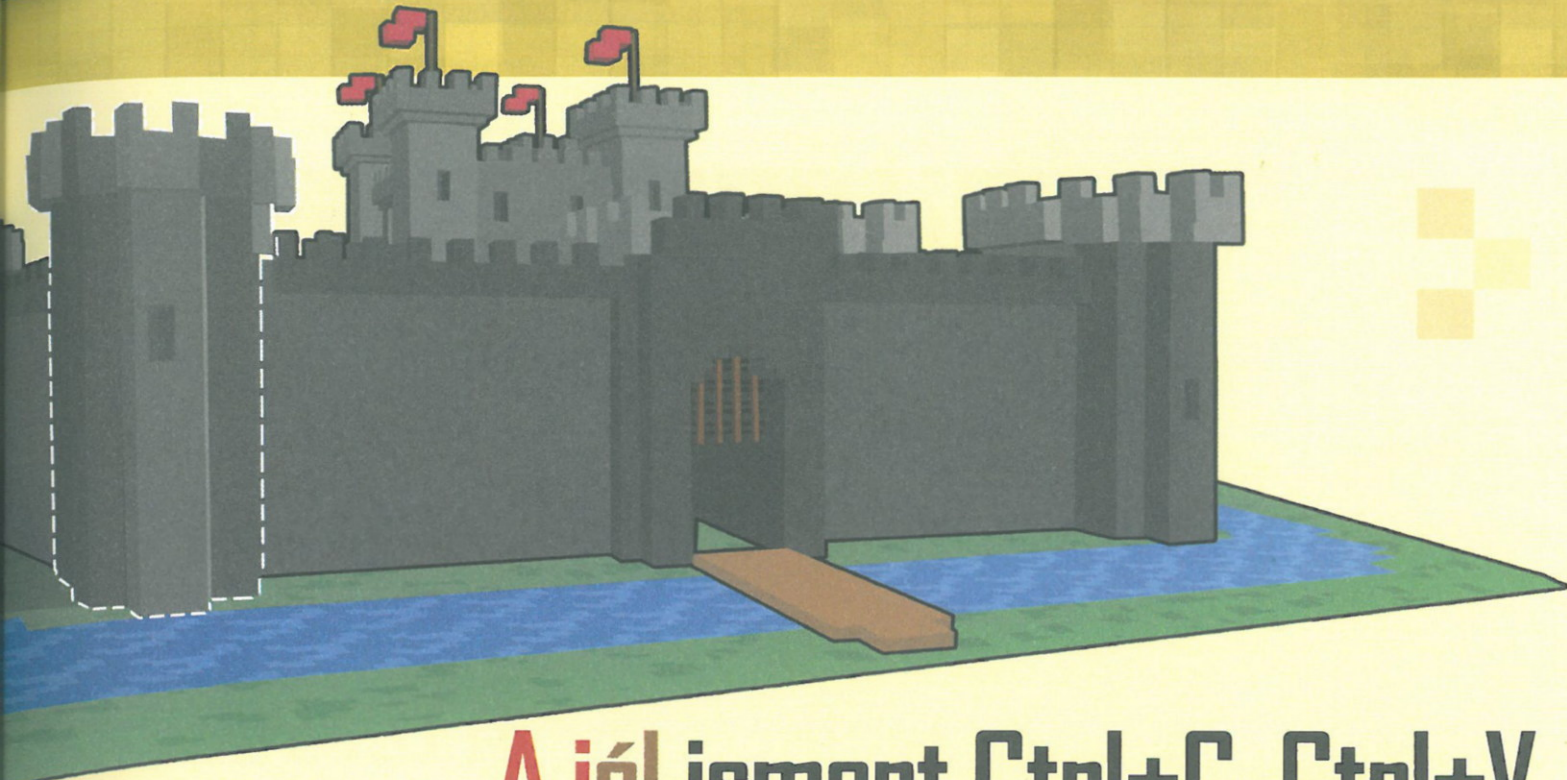
WorldEdit. Ha láttál már szerveradmint fafej-szével hadonászni, valószínűleg éppen ezt használta. De mire is jó ez?

A WorldEdit (és néhány egyszerű parancs) segítségével akár egész falakat húzhatsz fel másodpercek alatt, esetleg több ezer, tízezer vagy százezer blokkot módosíthatsz egyszerre. Mindehhez csak néhány chatparancs ismeretére van szükség.



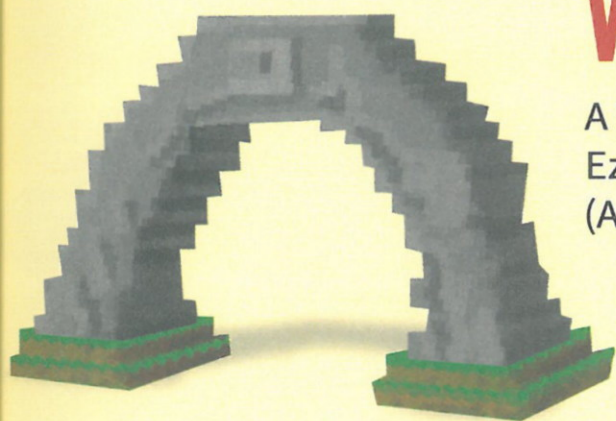
Gondolnád?

Vannak olyan csapatok, amelyek azt tűzték ki célul, hogy a WorldEdit plugin segítségével készítsenek el monumentális alkotásaikat. Ez természetesen sokkal nehezebb feladat, ugyanakkor az eredményre is jóval büszkébbek lehetnek.



A jól ismert Ctrl+C, Ctrl+V

A WorldEdit a már elkészült építmények másolására is használható. Ha kijelölsz egy területet, azt utána egyszerűen beillesztheted máshová. Így például egy vár bástyáját elég egyszer megépíteni, majd a WorldEdit segítségével lemásolni még háromszor a vár sarkaira.



WorldEdit ecsetek

A WorldEdit egyik leghasznosabb funkciója az ecset. Ezzel blokkok százait rajzolhatod meg egyszerűen. (A II. fejezetben hasznos trükköket olvashatsz.)

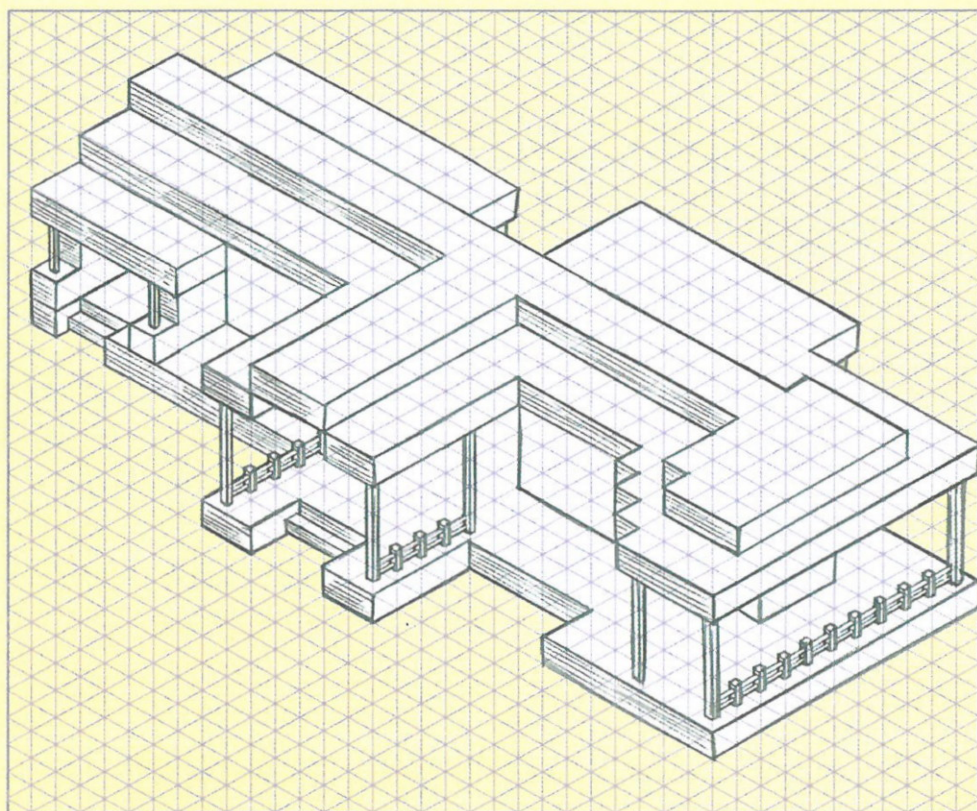


Voxel Sniper

Ha a WorldEdit ecsetek tudása már nem lenne elég neked, akkor a Voxel Sniper lesz a te eszközöd. Működése hasonló az előbbihez: parancsok segítségével különböző eszközökhöz (ecsetekhez) különböző képességeket rendelhetsz. Ezután néhány kattintással kedvedre formálhatod blokkok százait, vagy pillanatok alatt megrajzolhatod a legkülönfélébb alakú tárgyakat is. A plugin folyamatos változása miatt nem tudjuk részletesen bemutatni, de számos tutorial videót találhatsz róla az interneten.

Az építészcsapat

Amikor egy többfős csapat dolgozik együtt, az az első és egyben legfontosabb feladat, hogy összehangolják a munkát. Nem mehet senki sem a saját feje után, ráadásul mindenki másban jó. Nézzük az egyes feladatköröket!

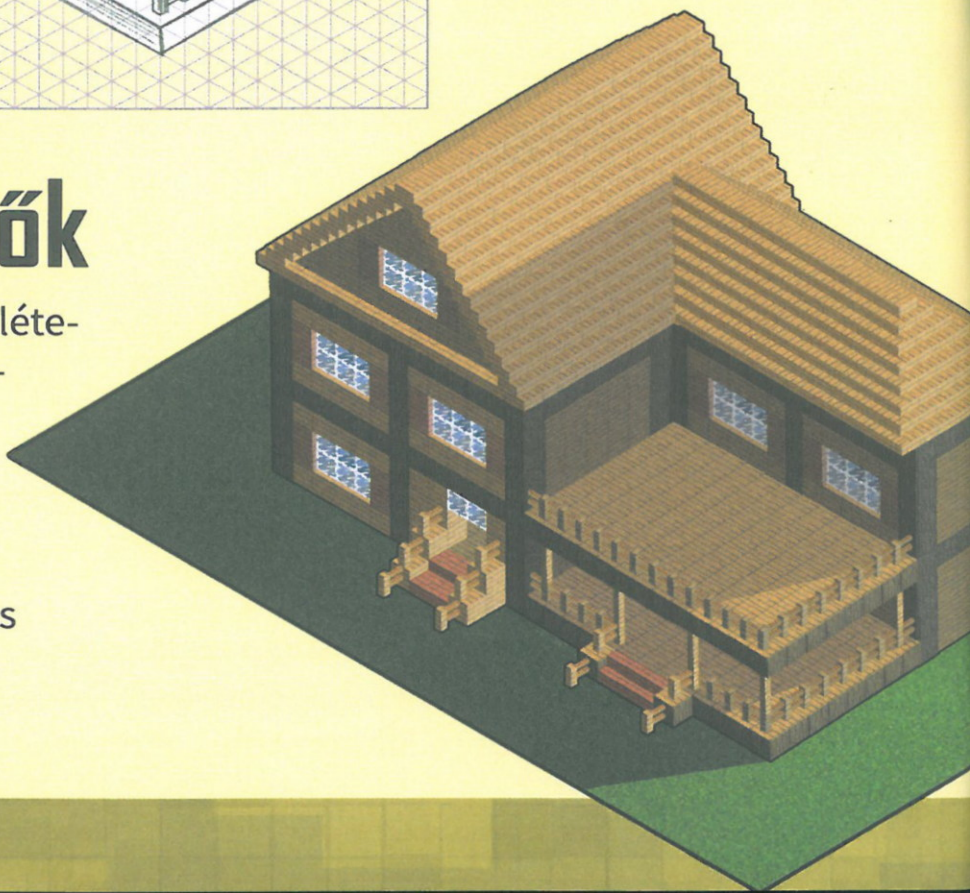


A tervezők

Ők azok, akik átlátják az egész építményt, és meg tudják tervezni a munka menetét. Az építés során folyamatosan ellenőriznek minden részletet, és azt, hogy a tervek szerint haladnak-e. Éppen ezért a legtöbb esetben a tervezők lesznek az építészcsapatok vezetői.

Az (igazi) építők

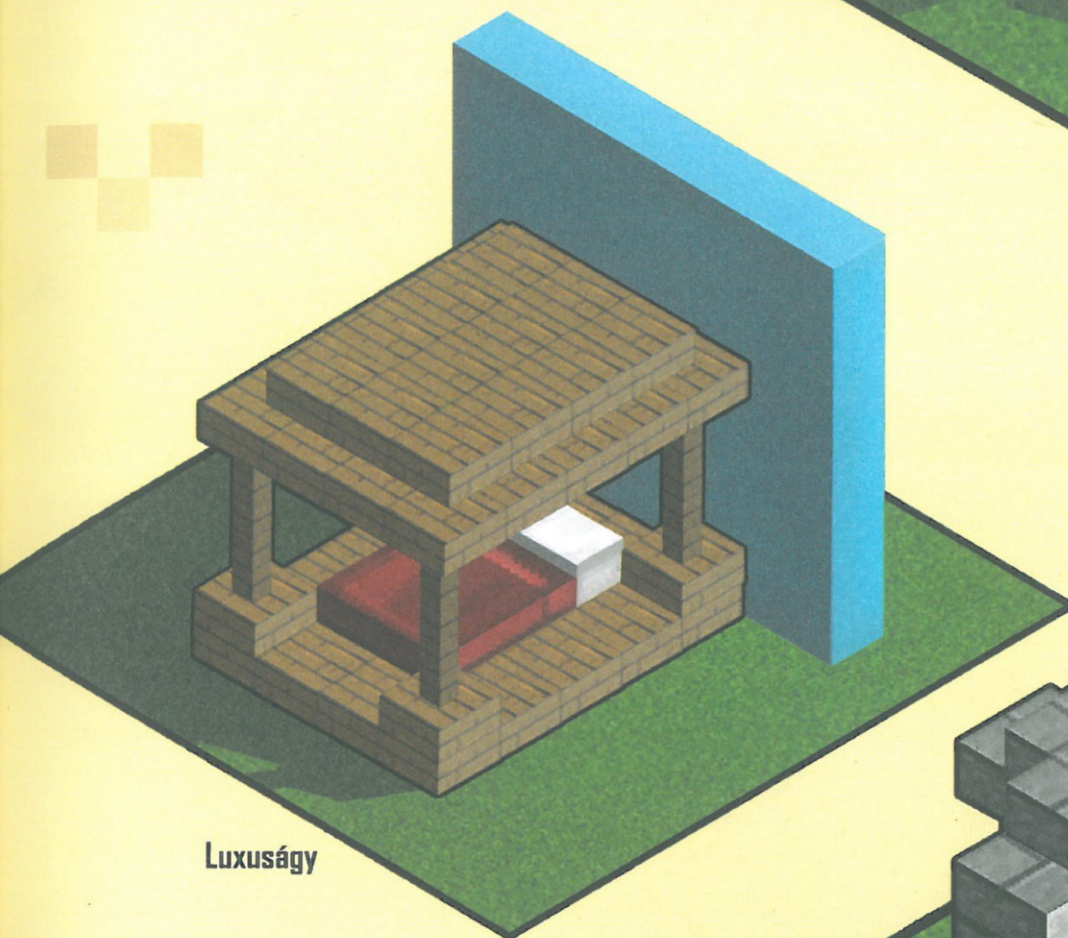
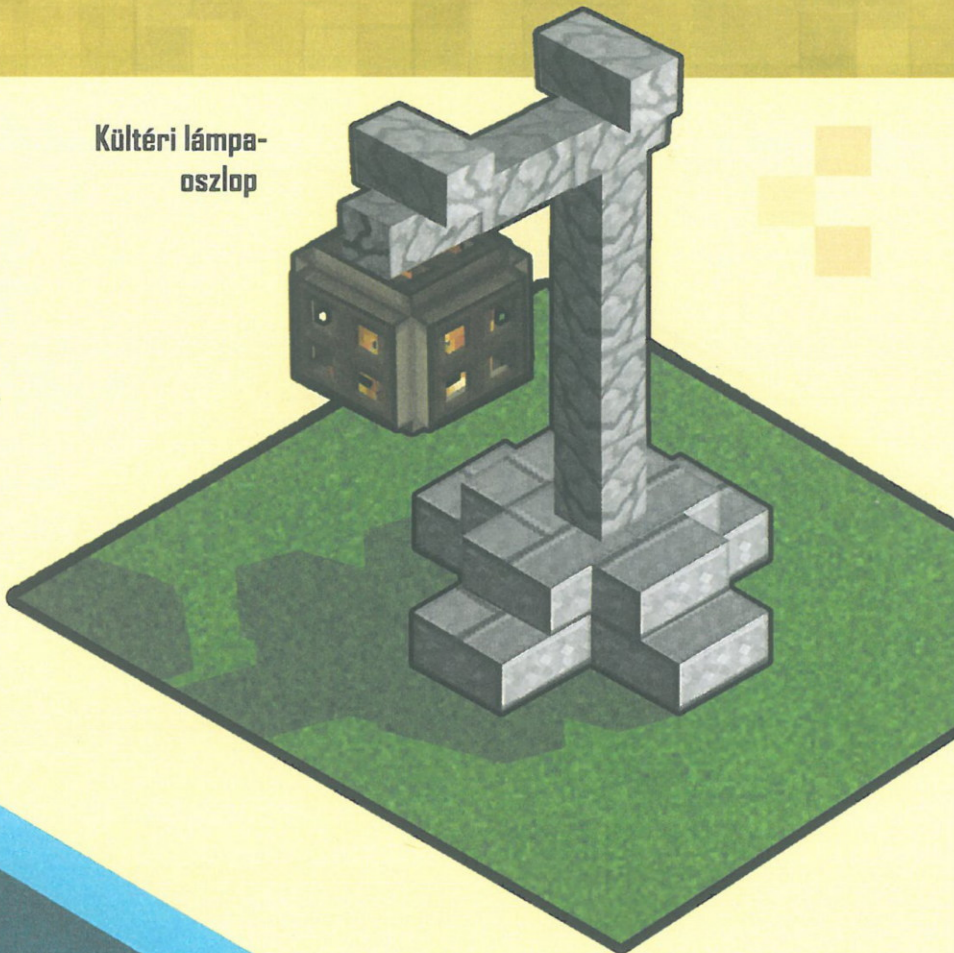
Ők építik meg az objektumok, létesítmények „lelkét”. A várak tornyait és szobáit, a hajót és annak árbócát, a gladiátorarénát vagy az óriási fa törzsét. Nekik nagyon jól kell ismerniük az egyes modokat és pluginokat.



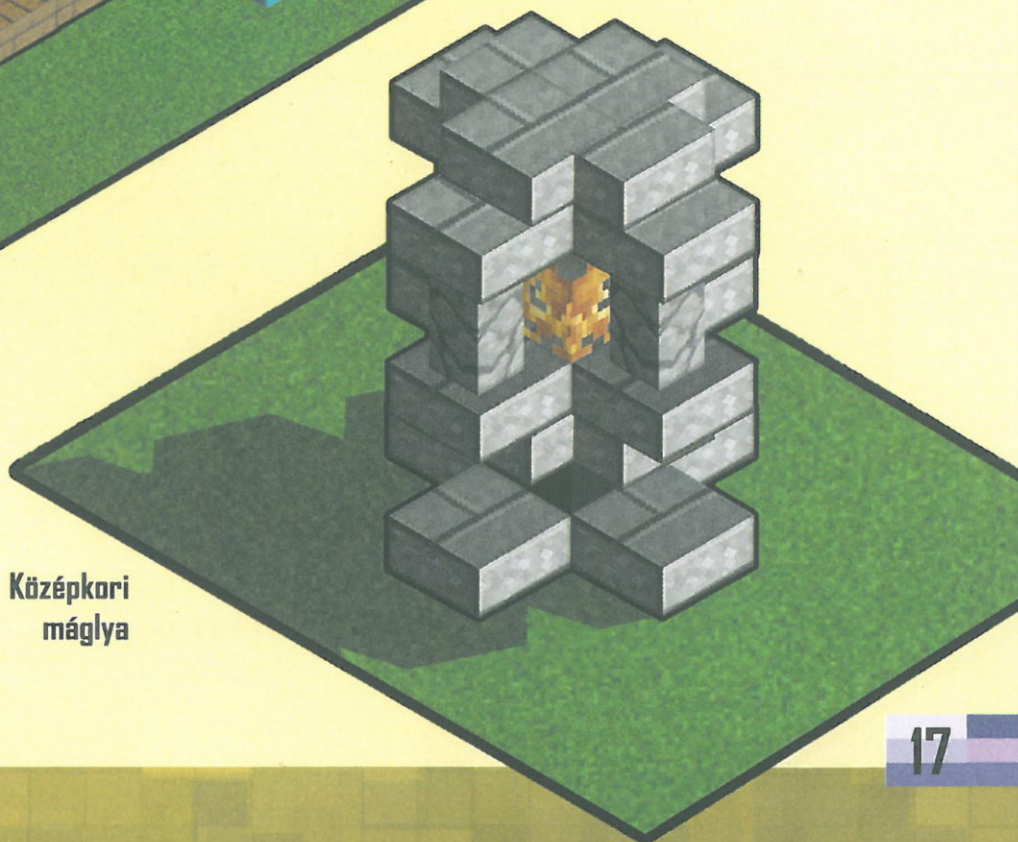
A díszítők

Amikor már állnak a falak, a szobák vagy bármilyen épület, a díszítők feladata, hogy életet leheljenek bele: színekkel, képekkel, bútorokkal és apróbb részletekkel dekorálják a helyiségeket. Ehhez rengeteg trükköt kell ismerniük. Íme néhány példa a szoba dekorálására:

Kültéri lámpaoszlop

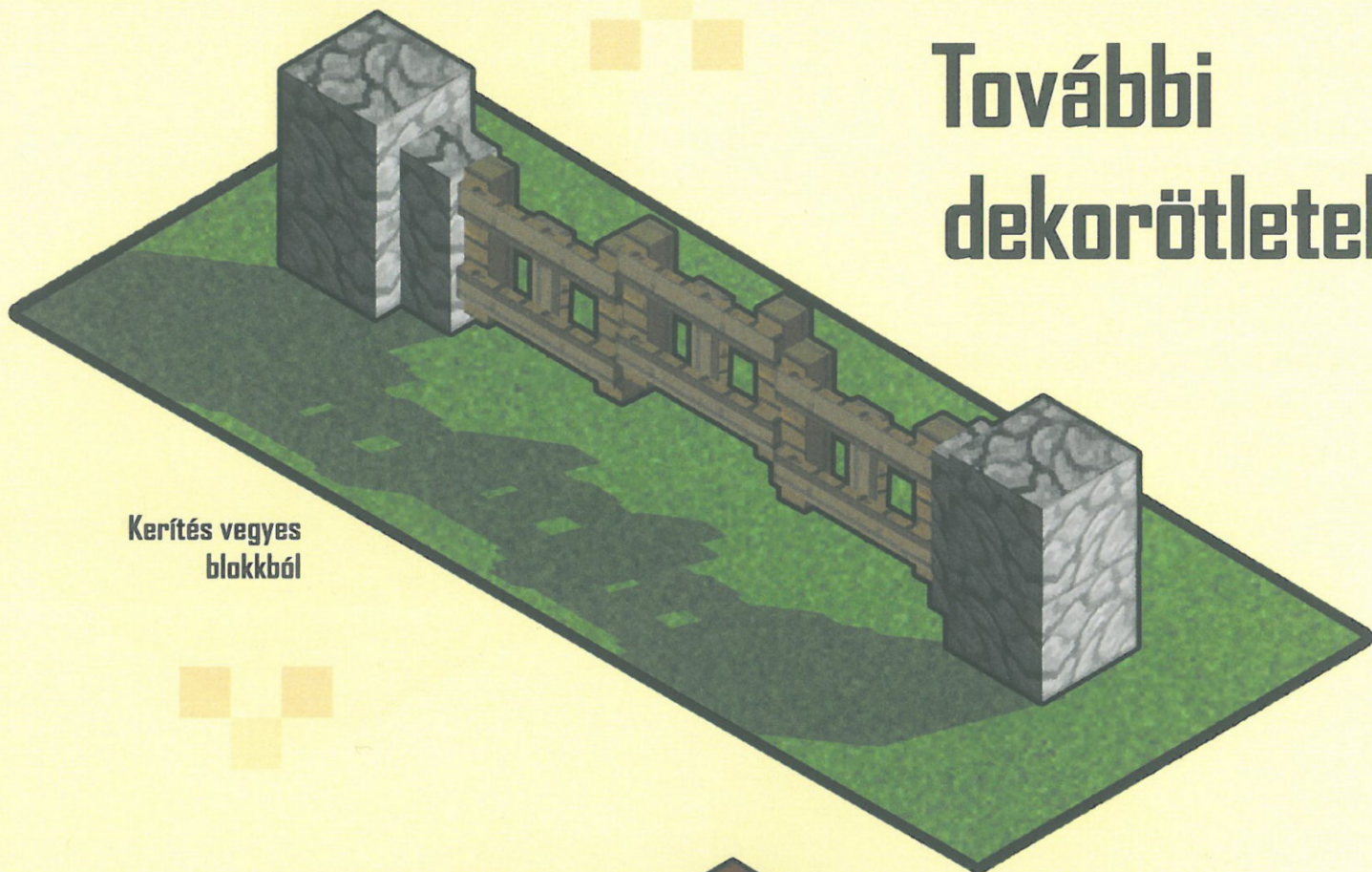


Luxuság



Középkori máglya

További dekorötletek

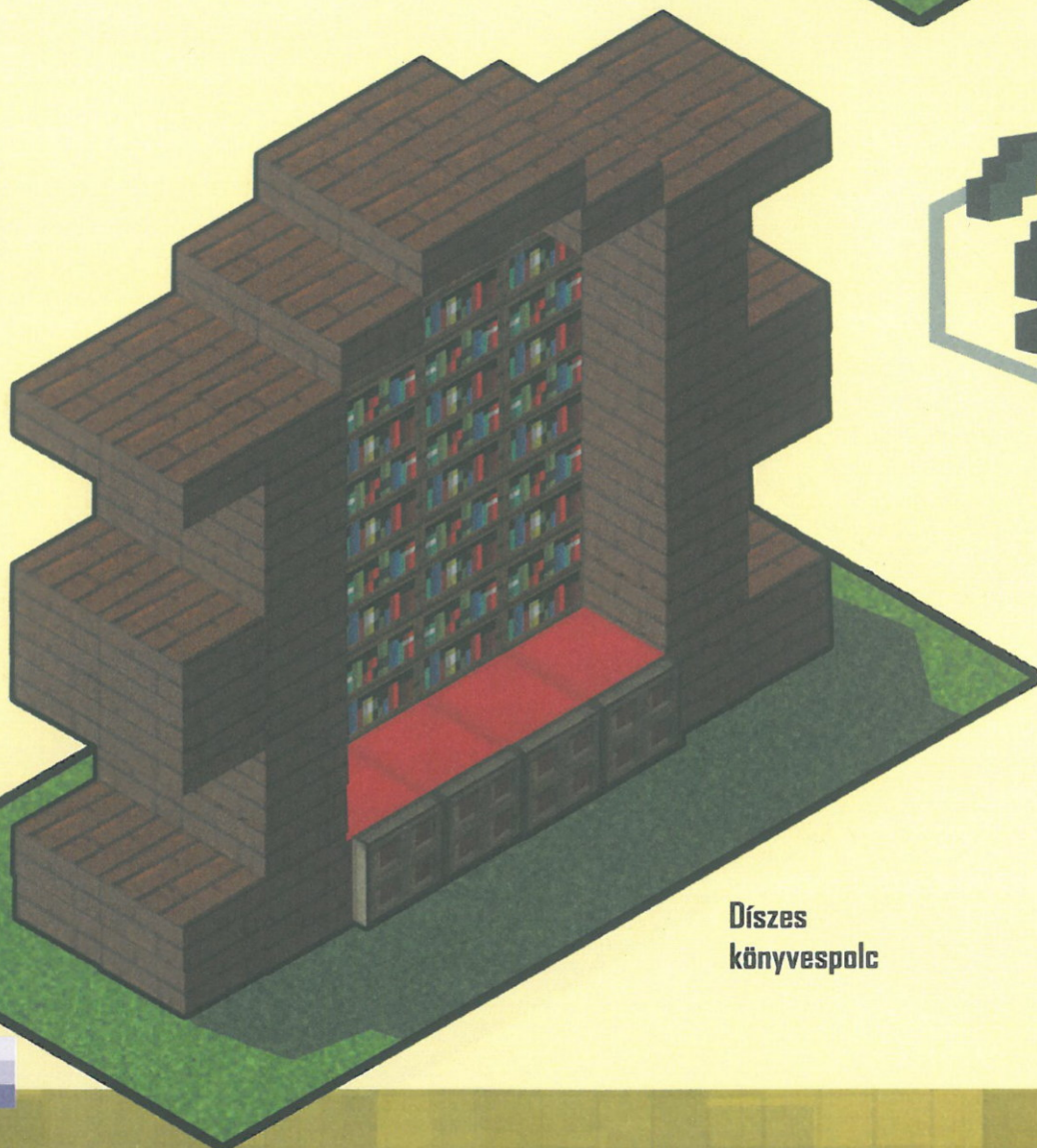


Kerítés vegyes blokkból



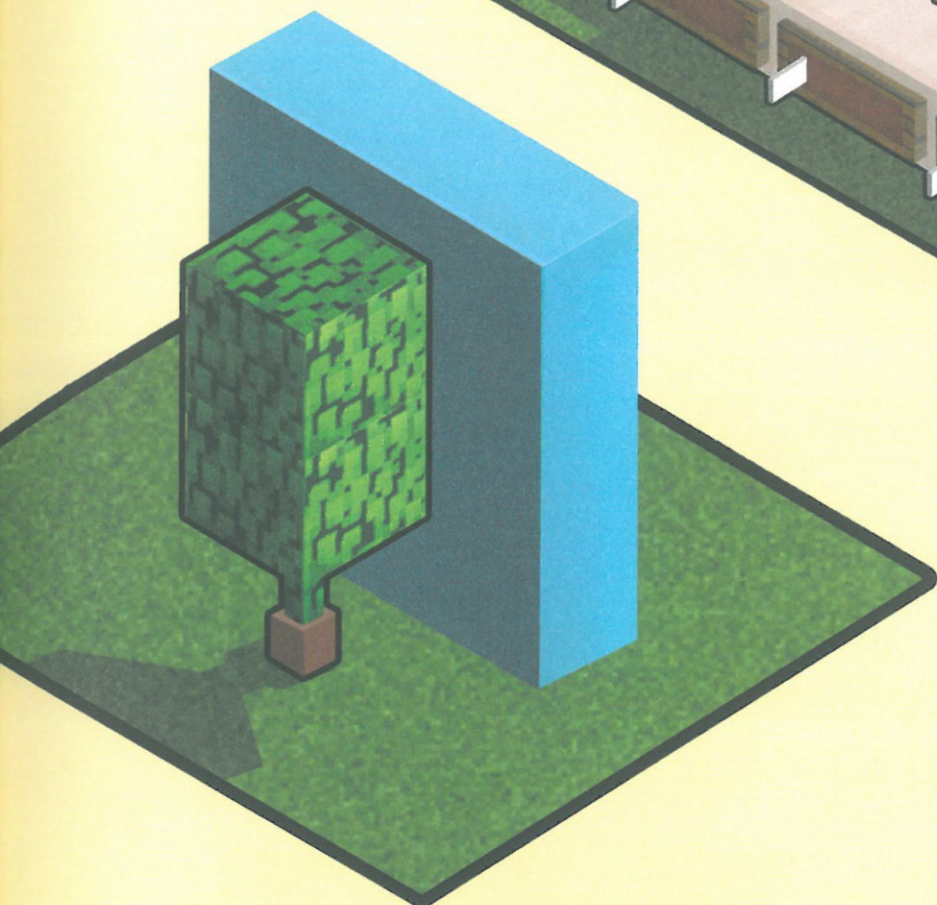
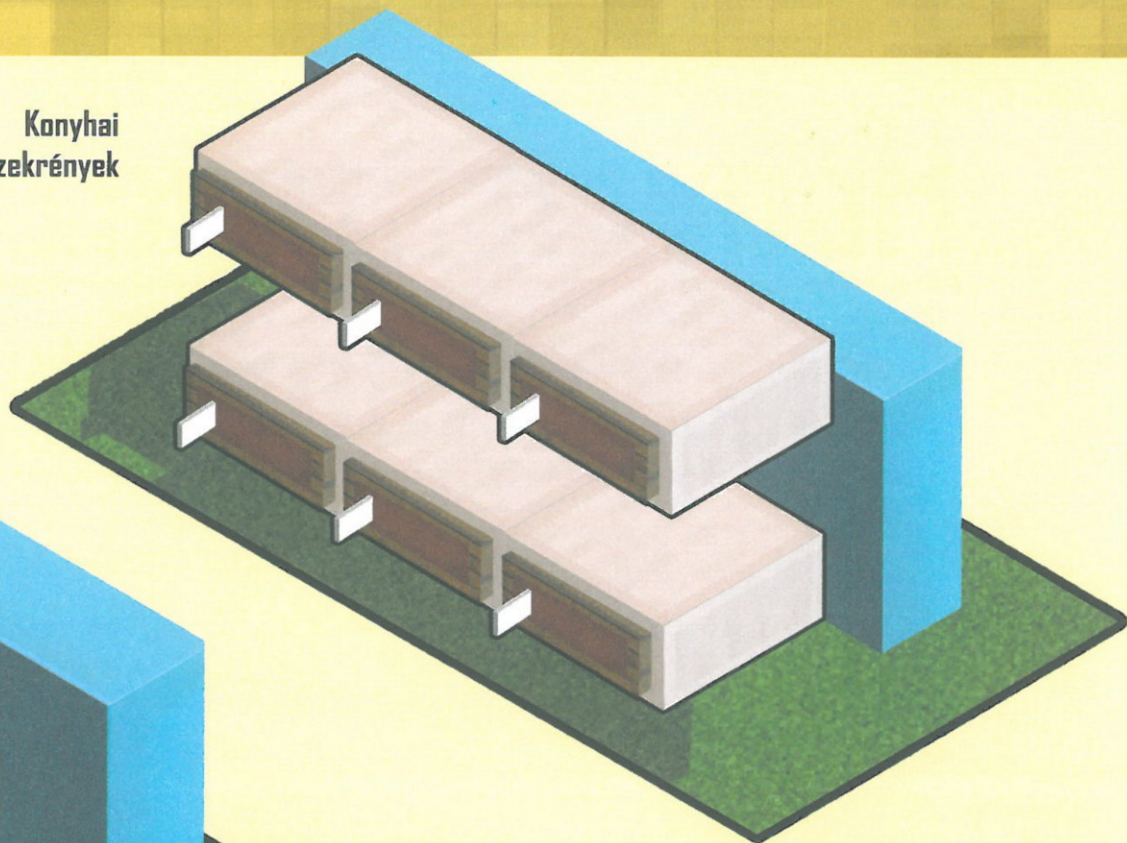
Tipp

Bármit építesz, te is véleményeztesd valakivel! Egy másik személy kiszúrhat olyan hibákat, amelyek fölött te átsiklanál.

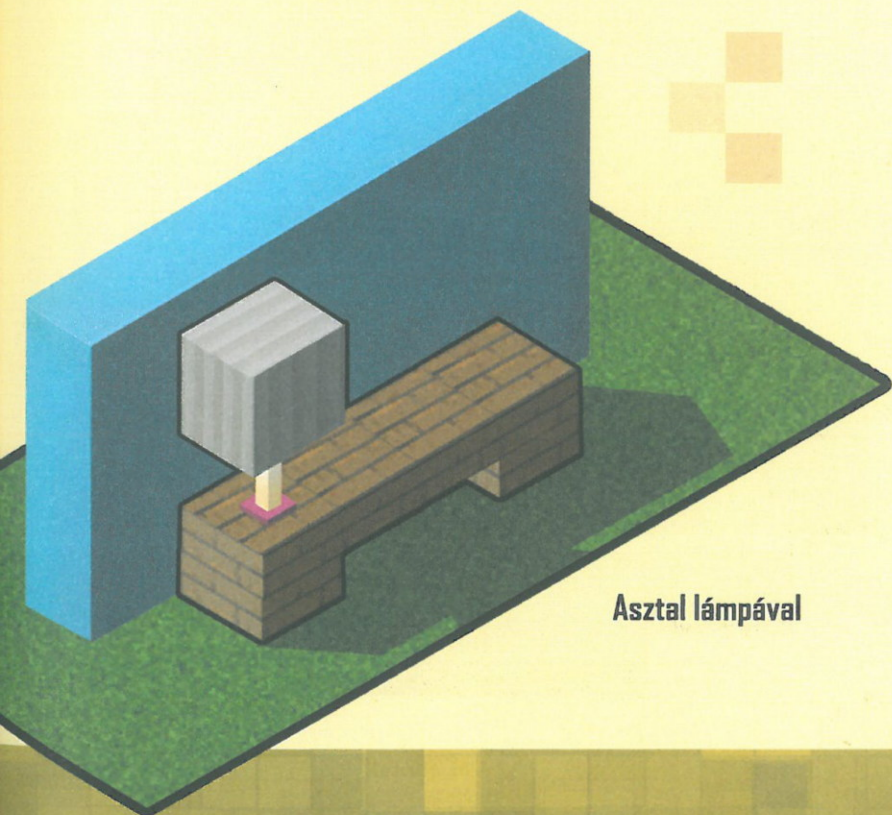


Díszes könyvespolc

Konyhai
szekrények



Szobanövény



Asztal lámpával

A tesztelők

Ha bonyolultabb rendszert vagy esetleg egy kalandpályát épít a csapat, akkor elengedhetetlen a tesztelés. Ezt olyan embernek kell végeznie, aki nem vett részt az építésben. Így más szempontok szerint tudja véleményezni az alkotást. A tesztelés során olyan hibákra is fény derülhet, amikre a tervezésnél senki nem gondolt.

Hogyan szerezz be kalandpályákat?

Egyszerűen! Hála a Minecraft új kiadásának, egyszerűen, játékon belül tudod megvásárolni az egyes építészcsapatok pályáit.



Piactér

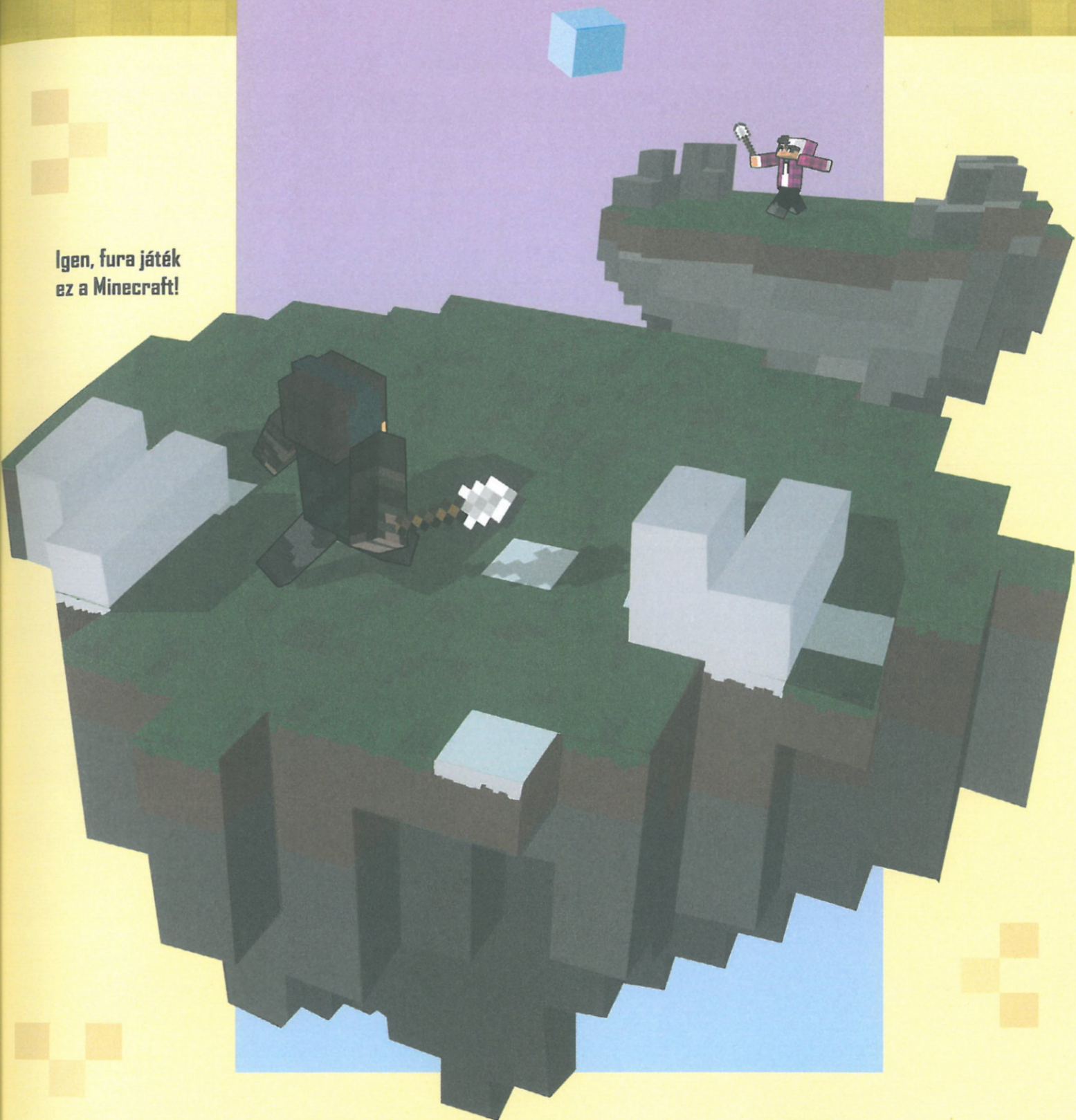
Bármilyen kiegészítőre is legyen szükséged, itt biztosan megtalálhatod. Sőt a világokat is itt tudod beszerezni, valamint a kalandtérképeket, a minijátékokat és minden más érdekességet is.

Planet Minecraft

Rengeteg oldal kínálja letöltésre a válogatott Minecraft kalandpályákat, de nem árt vigyázni! Ha megbízhatatlan helyről töltesz le, könnyedén vírusos lehet a számítógéped. Éppen ezért érdemes felkeresni a Planet Minecraft oldalát.



Igen, fura játék
ez a Minecraft!



Szerverek

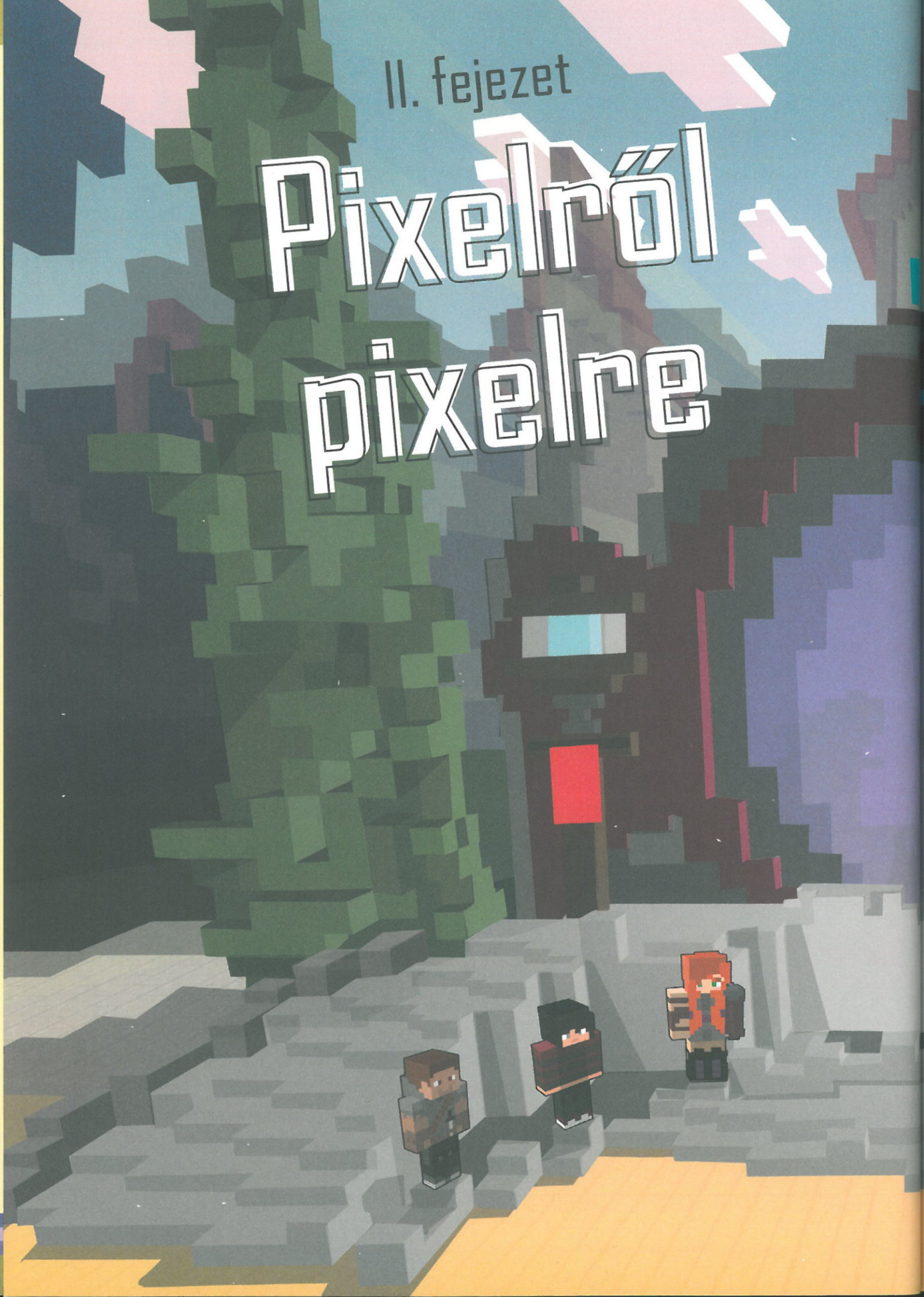
A legnagyobb építészcsapatoknak elérhető a saját szervereik is. De a szerverek gyakran vásárolnak meg kész pályákat vagy építtetnek maguknak exkluzív pályát. Hypixel legújabb térképeivel például a saját szerverén találkozhatasz.

Videók

Remek forrás lehet az egyes videósok csatornáinak a böngészése. Segítségével azonnal képet kaphatsz arról, hogy mennyire lesz jó az adott pálya.

II. fejezet

Pixelről pixelre



Hypixel és csapata



Ki az a Hypixel?

Hypixel egyszerre egy ember, valamint egy csapat neve is. 2013-ban hozták létre online szerverüket, amely meghozta számukra az igazán nagy sikert. Azon saját kalandpályáikon lehet játszani, illetve rengeteg minijáték is elérhető rajta.

HYPixel

Mára a Hypixel-csapat nem csak építőkből áll. A szerverek üzemeltetésére céget alapítottak, ahol rengeteg ember dolgozik: vannak közöttük moderátorok, szerver-adminisztrátorok, fejlesztő programozók és még sokan mások.



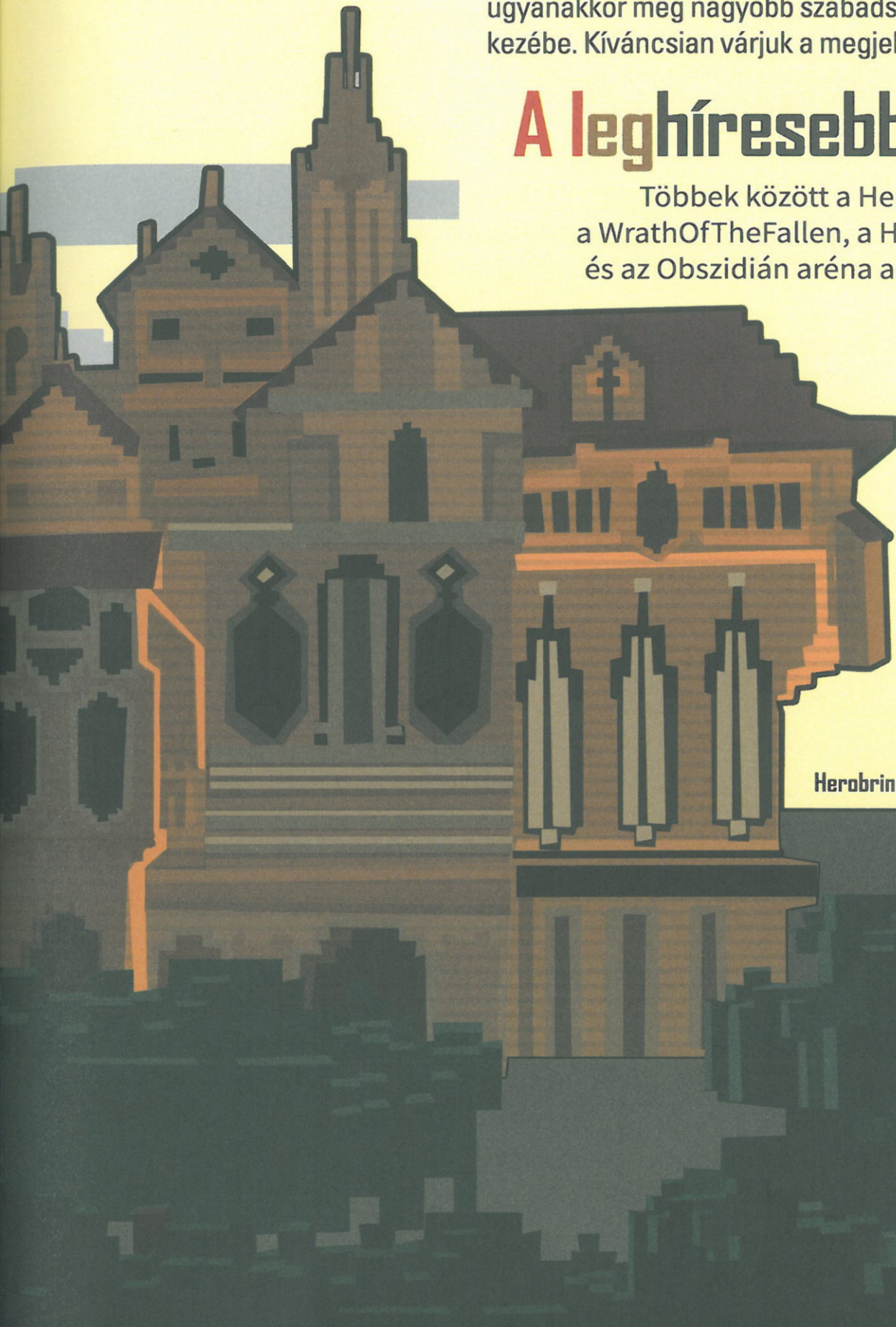


Ez érdekes!

Hypixel saját játék fejlesztésébe is belevágott. A Hytale első bemutatóvideója felrobbantotta az internetet: már az első napokban több millióan tekintették meg. A játék egyébként összegyűr mindent, ami jó a Minecraftban, ugyanakkor még nagyobb szabadságot ad a közösség kezébe. Kíváncsian várjuk a megjelenését.

A leghíresebb pályáik

Többek között a Herobrine's Mansion, a WrathOfTheFallen, a Herobrine visszatér és az Obszidián aréna a legnépszerűbbek.



Herobrine's Mansion

A kastélyok titkai

Hypixel építményei között gyakran láthatunk kastélyokat. Szinte minden klasszikus Hypixel-pálya középpontjában egy ilyen gigantikus építmény áll. De nézzük meg, hogy mitől olyan lélegzetelállítóak ezek az építmények!

2. A központi várrészt kisebb tornyok határolják. Ezek általában egyforma magasak, de nem feltétlenül helyezkednek el szimmetrikusan.

3. Mivel a kapu az első építmény, amin a játékos áthalad, nagy hangsúlyt kap a monumentális megjelenítés. Bár egy játékos már két blokk magas ajtón is átfér, ennek ellenére egy „igazi” várkapu akár ennek a tízszerese is lehet.



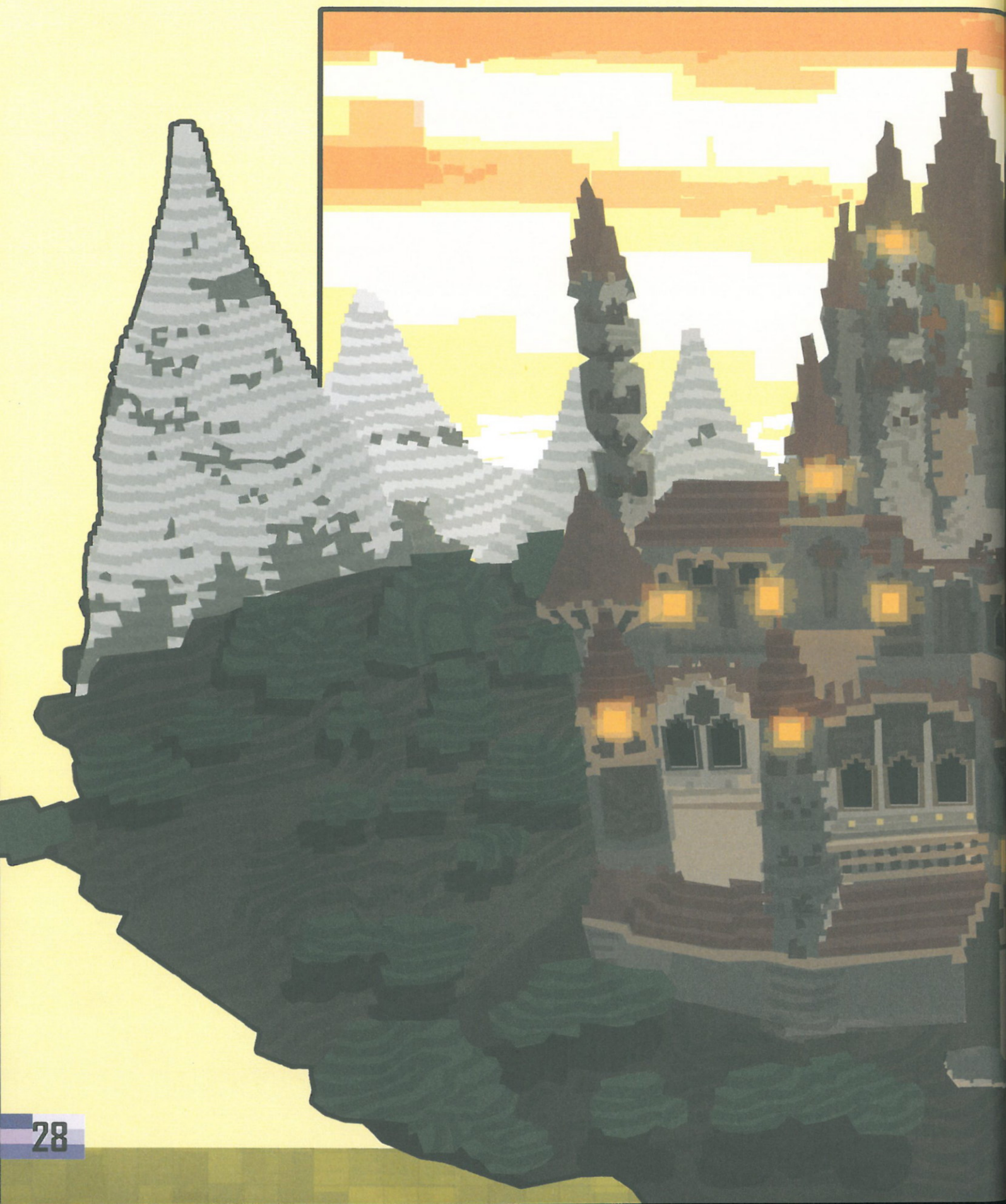
1. Egy kastélynak mindig van egy központi tornya, amely a többi fölé magasodik. Itt általában mindig jut hely valamilyen izgalmas kincsnek.

4. Fontos a színkódolás. A kastély épülete színben eltér a környező épületekétől. Ezekhez érdemes előre kialakítani egy block-setet.

5. Rendezett a környezet: nemcsak maga az építmény van kidolgozva, hanem a körülötte futó utak és növényzet is. Ezt sokan elfelejtik, pedig a Minecraft automatikusan generált növényei önmagukban nem igazán keltenek kastélykerthetást.



Azért olyan izgalmasak ezek a pályák, mert minden apró szegletükben találhatunk valami szokatlant. Még a legegyszerűbb kertet is meg tudták építeni rendhagyó módon. Játék közben hosszan lehet időzni ezeken a helyeken.





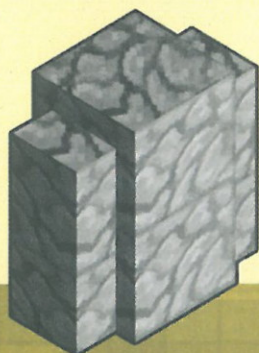
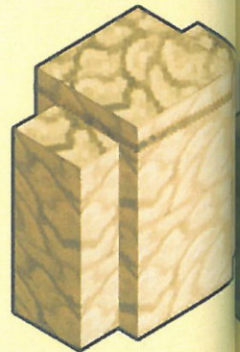
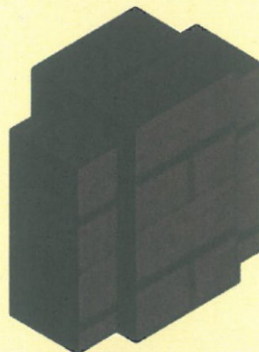
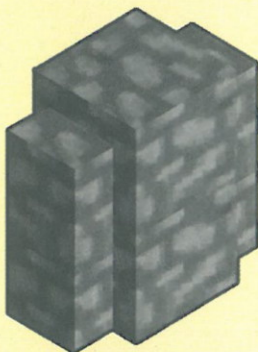
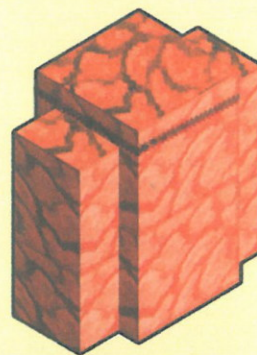
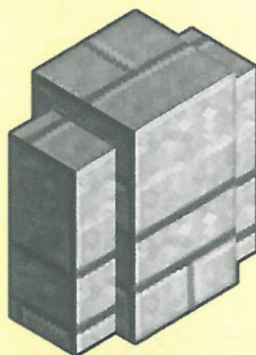
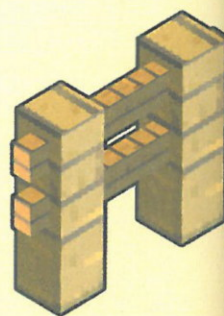
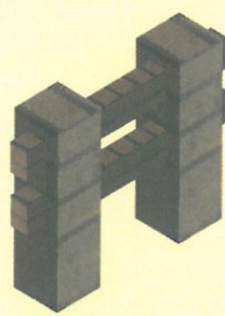
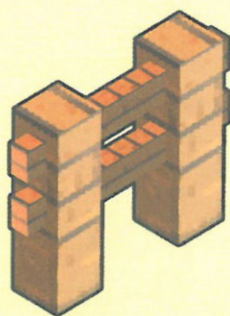
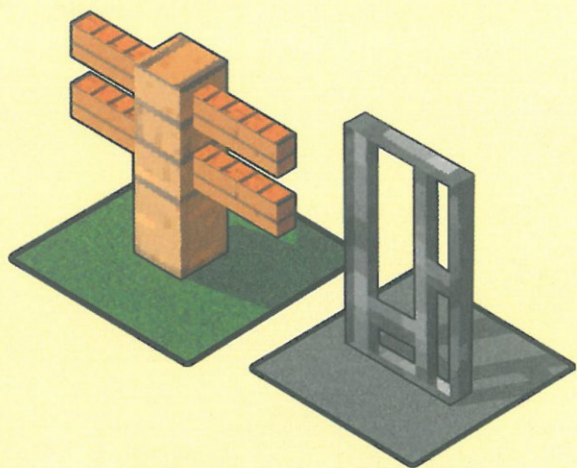
Tipp

Ne akarj első próbálkozásra Hypixel-szintű kastélyt építeni! Az első kastélyod ugyanis szinte biztosan nem lesz tökéletes. Mint mindenhez, ehhez is gyakorlásra lesz szükséged.

Korlátok nélkül

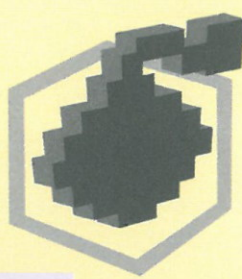
A sikeres építésnek nincs biztos receptje. Sok odafigyelésre, próbálkozásra és rengeteg trükk ismeretére van szükség. Most mutatunk néhány izgalmas példát Hypixel pályáiról, amelyeket akár te is kipróbálhatsz saját építményeiden.

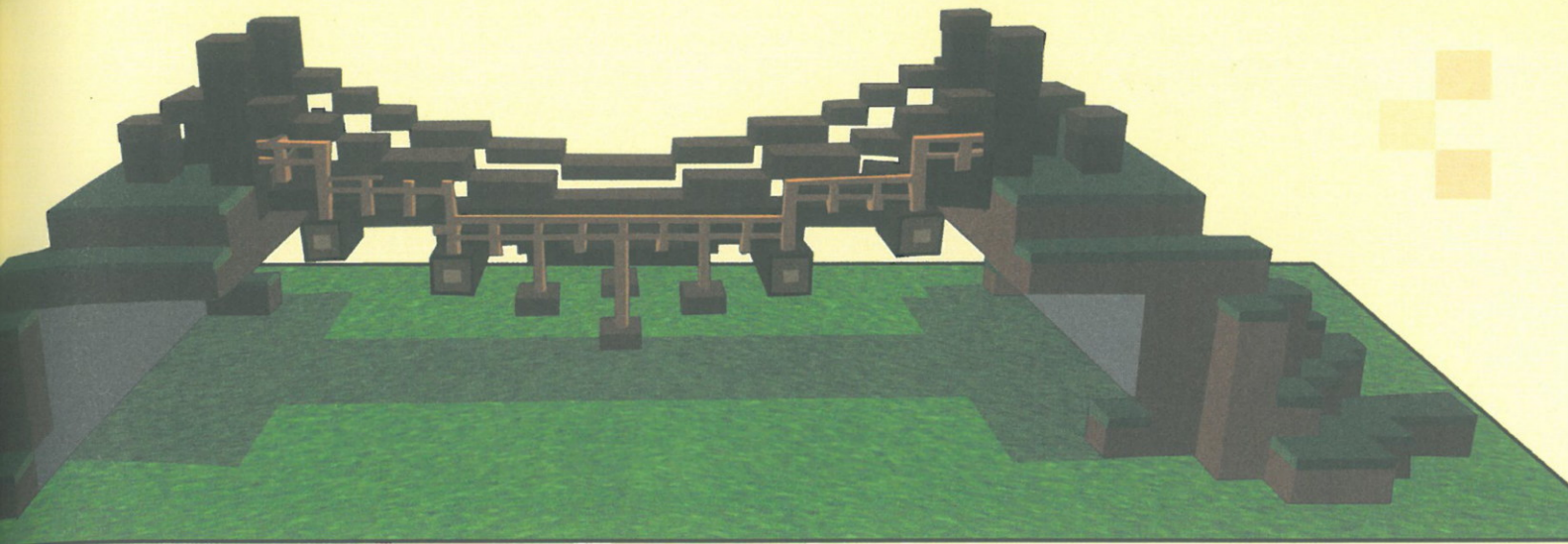
Bár a játékban nem esnek le a blokkok, de ha valóság-hű építményeket szeretnél alkotni, akkor nem hagyhatod figyelmen kívül a gravitációt. Ezért egy-egy létesítmény megjelenésén nagyon sokat tud dobni, ha megépíted a hozzá tartozó kiegészítő szerkezeteket is. Például a fák közé épített lombházakat ne kötelek tartásák, helyette használj kerítést!



Trükk

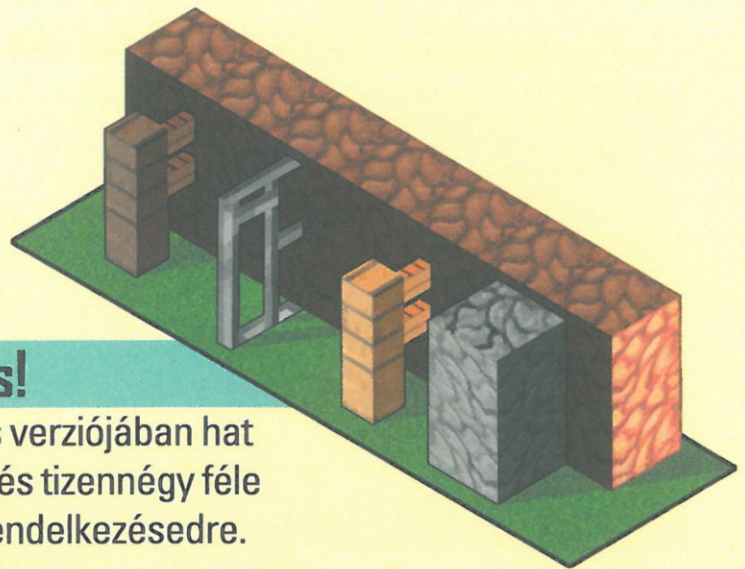
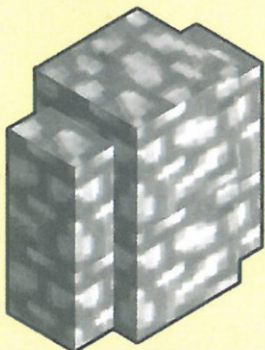
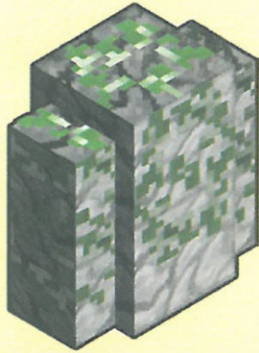
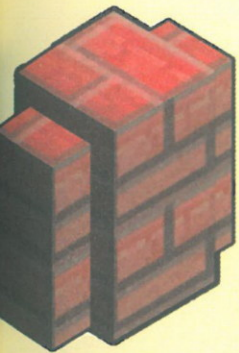
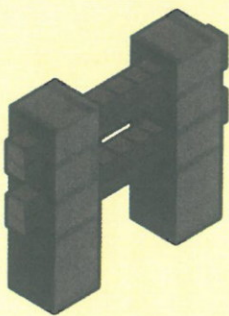
Kötelek helyett használj fakerítést, láncok helyett pedig vas-korlátot.





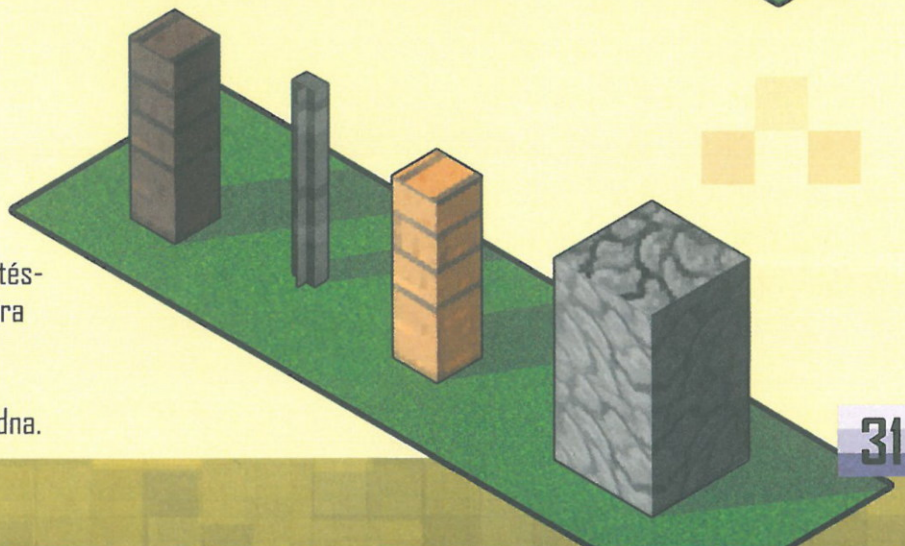
Függőhidak

A kötelek és a láncok elengedhetetlen részei a látványos hidaknak. A legegyszerűbb függőhíd rövidebb, 10–12 blokkos szakadéknál használható. Ahhoz, hogy a szerkezeted igazi függőhíd hatását keltse, figyelned kell az ívekre. A széleken meredekebbre, a közepén enyhén lejtősre építsd! A híd hosszától függően akár hosszabb vízszintes részek is kerülhetnek bele.



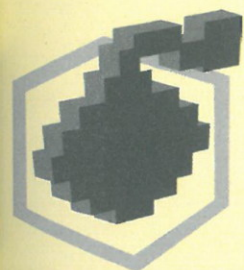
Ez érdekes!

A játék 1.15-ös verziójában hat különböző fa- és tizennégy féle kőkerítés áll rendelkezésedre.



Trükk

Az egyetlen, magában álló kerítés-elem csak egy kis oszlopocskára fog hasonlítani. Csak vigyázz, nehogy mellé tegyél egy olyan blokkot, amivel összekapcsolódna.





Falás trükkök

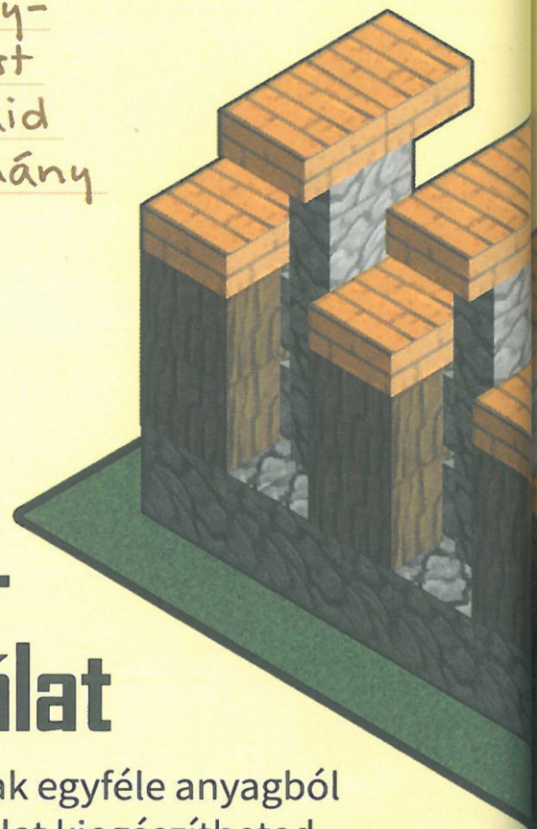
Ha építesz egy óriási falat, de az csupa egyforma blokkból áll, nagyon monoton hatást fog kelteni. Figyelj arra, hogy az alkotásaid ne unalmas építmények legyenek! Íme néhány egyszerű trükk, ami feldobhatja azokat.

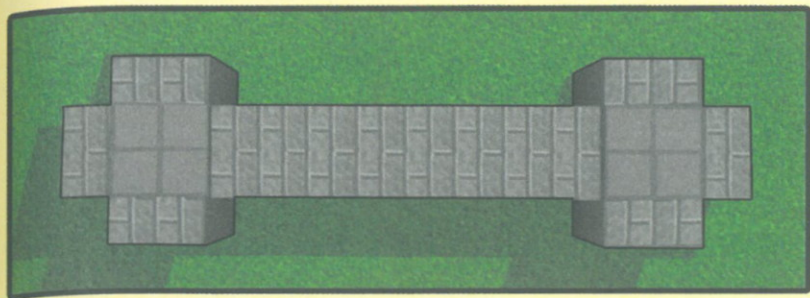
Részletek és apróságek

Mint minden épületnél, így a nagy falaknál is oda kell figyelni a részletekre. Bár sok mindent nem lehet cifrázni rajtuk, de például bármikor hozzájuk építhetsz pár tartóoszlopot.

Anyaghasználat

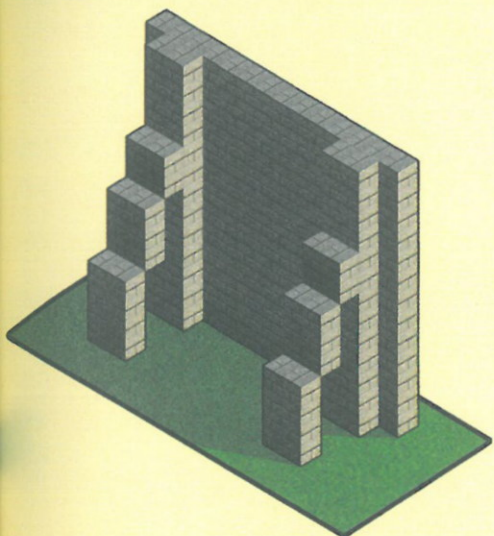
Egy fal nem csak egyféle anyagból épülhet. A kőfalat kiegészítheted fával és más anyaggal is, ettől még nem fog elveszni az eredeti jellege.





1. Alaprajz

Ne csak egyetlen blokk vastag falban gondolkozz! Három, de akár több blokk is lehet a fal vastagsága, hogy legyen lehetőség dekorálni és térbeli elemekkel díszíteni.

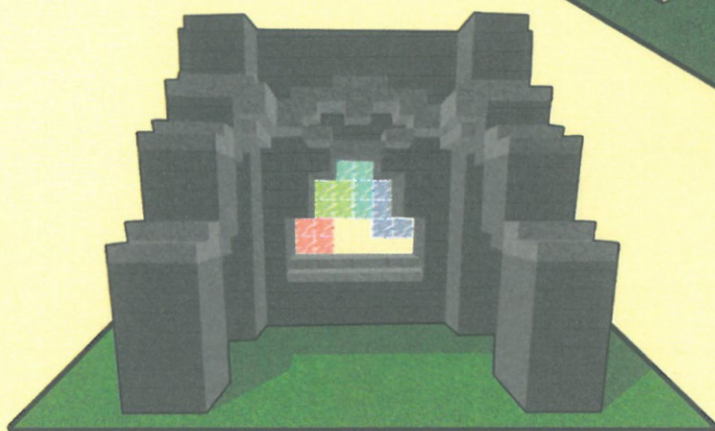
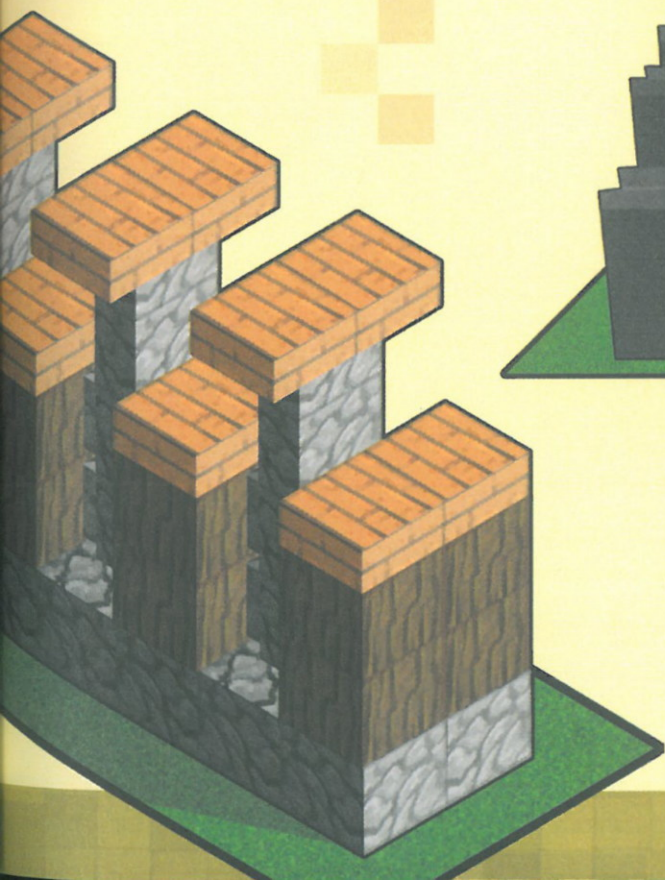
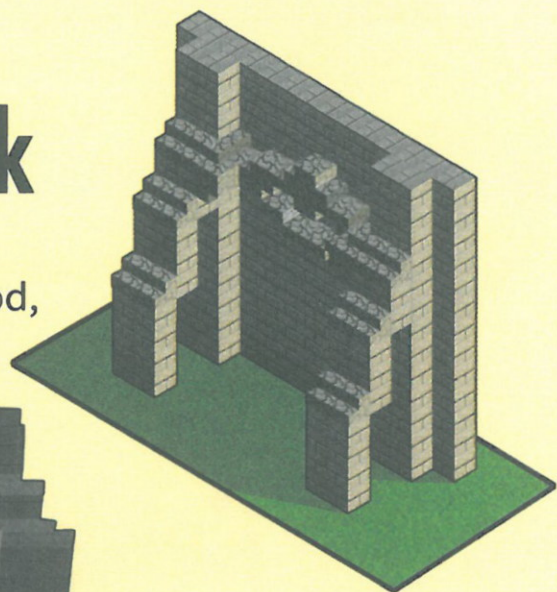


2. Merevítőszerkezet

Bár ebben a játékban még egy instabil épület sem fog összedőlni, mégis akkor látjuk szépnek, ha megépíted a szükséges tartóelemeket is. Ráadásul ezek nemcsak megtörik a fal egyhangúságát, de remek keretet biztosítanak a későbbi dekorálásnak is.

3. Lépcsők és félblokkok

A részletgazdagságot a lépcsők és a félblokkok is fokozhatják. Előbbit igen sokféle módon forgathatod, ezzel érdekes mintázatokat alkothatsz.

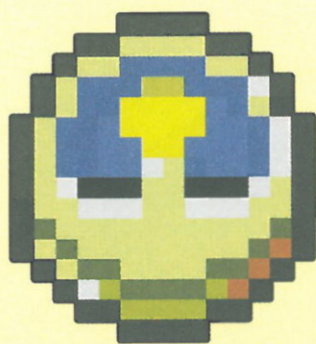


4. Ablakok

Egy igazán szép, gótikus, boltíves ablak elkészítése sok gyakorlást igényel. Ha ez még nem megy, akkor dobod fel az ablakot színes üveglapokkal. Így díszes, rózsabla-kokra hasonló mintázatot érhetsz el.

Hypixel-szerver

Hypixel és csapata már rég híres építők voltak, amikor 2013-ban elindult a szerverük. Azon izgalmas minijátékok és kalandpályák találhatóak. Olyanokkal is játszhatunk, amelyek kizárólag ezen a szerveren elérhetők.

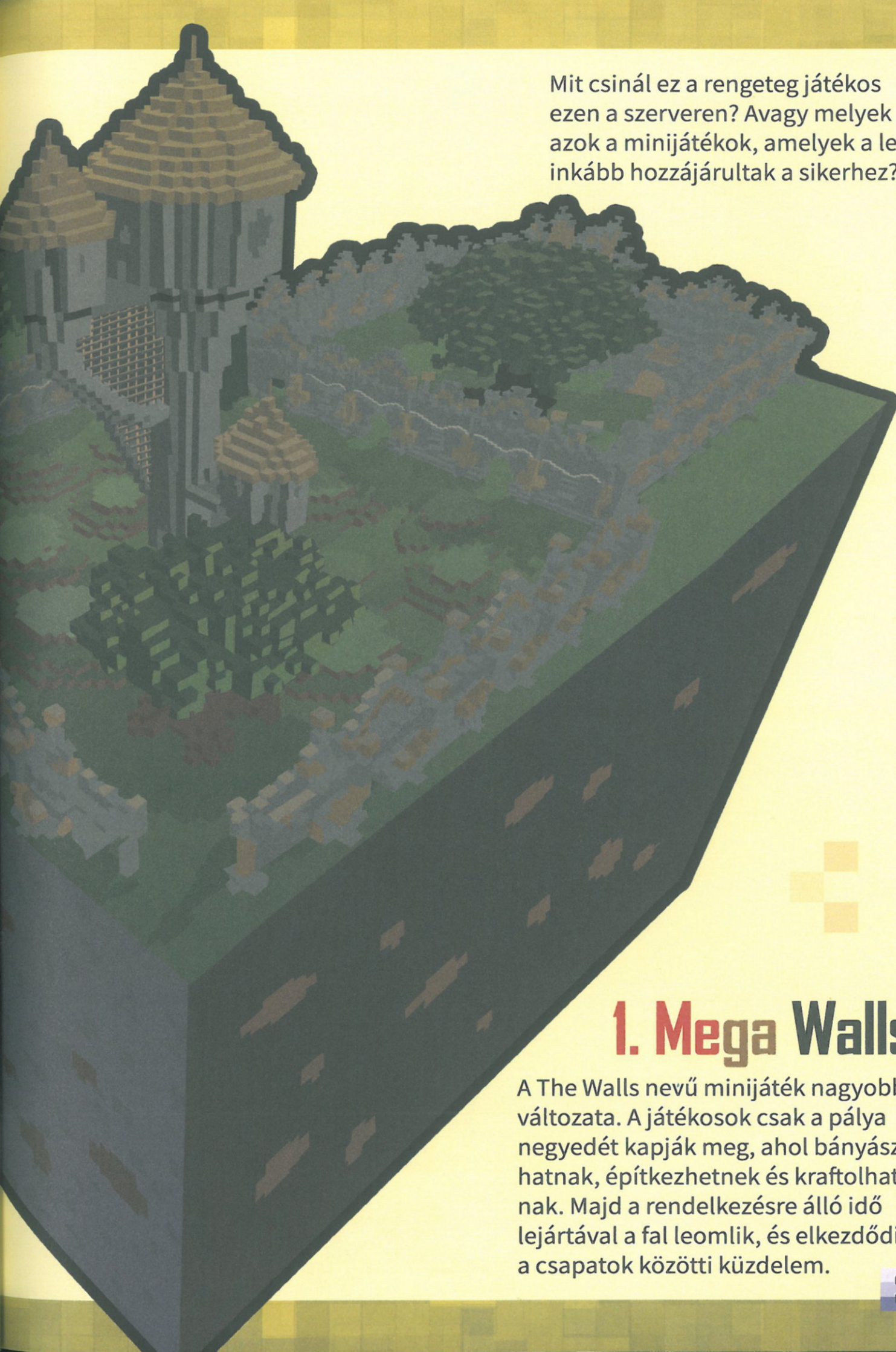


Az online szerverek legnagyobb előnye, hogy bármikor csatlakozhatsz egy véletlenszerű csapathoz. Ráadásul szinte minden percben indulnak játékok, így várakoznod sem kell.

Rekordok

Hypixel szervere négy alkalommal is bekerült a Guinness-rekordok Könyvébe.

- 1. A legnépszerűbb független videójáték-szerver:** 2017. július 7-én egyszerre 64 533 játékosuk volt.
- 2. A legtöbb egyedi játékos által látogatott szerver:** 2017. augusztus 24-én már több mint 11 millió játékos látogatta meg a szerverüket.
- 3. A legnépszerűbb Minecraft-szerver**
- 4. A legtöbb elérhető játékmód egy Minecraft-szerveren:** 2017. augusztus 11-én összesen 43 féle minijáték volt elérhető.



Mit csinál ez a rengeteg játékos ezen a szerveren? Avagy melyek azok a minijátékok, amelyek a leginkább hozzájárultak a sikerhez?

1. Mega Walls

A The Walls nevű minijáték nagyobb változata. A játékosok csak a pálya negyedét kapják meg, ahol bányászhatnak, építkezhetnek és kraftolhatnak. Majd a rendelkezésre álló idő lejártával a fal leomlik, és elkezdődik a csapatok közötti küzdelem.

2. Blitz Survival Games

A játékosok egy arénába „gyűlnek” felszerelés és eszközök nélkül. Majd elkezdődik a felfegyverkezés, és mindenki szabadon gyűjti a lootot. Az a játékos nyer, aki utoljára marad életben. Ugye-ugye, a Minecraftban már a Fortnite előtt is volt Battle Royal játékmód...



3. SkyBlock

Egy végtelenül egyszerű játékmód: egy apró, mindössze néhány blokkból és egyetlen fából álló szigeten kell a játékosnak küldetéseket teljesítenie. Jó néhány ezek közül elsőre megoldhatatlannak tűnik...



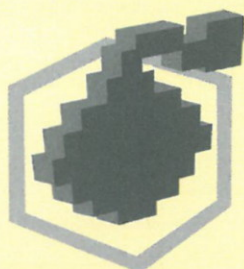
4. SkyBlock 2.1

Az előbbi továbbfejlesztett változata. Itt is minden játékosnak megvan a saját szigete, ahol a küldetéseket teljesíti. Azonban a kis szigetek egy szigetvilág részei, és egy portálon át el lehet eljutni a központi szigetekre, ahol PVP-játékon és versenyeken keresztül pontokat lehet szerezni, vagy vásárolhatsz is, így egyre magasabb szintre küzdheted fel magad.

5. Murder Mystery

Ez egy nyomozós játékmód, amelyben mindenki három lehetséges szerep közül kap egyet.

Ikón	Eredeti név	Magyar név	Feladat
	Murder	Gyilkos	Minél több játékost kell – leleplezés nélkül – legyőzni.
	Detective	Nyomozó	Minél több gyilkost kell – a többi játékos segítségével – leleplezni.
	Innocent	Ártatlan	Minél tovább kell életben maradni és segíteni a nyomozók munkáját.



Trükkök

- Ha gyilkost játszol, légy rejtőzködő! Ne tarts a kezében fegyvert. Egyedül ne támadj meg csoportokat, helyette inkább csak bókászó játékosokat.
- Ha detektívet játszol, ne támadj meg senkit alapos gyanú nélkül. A fegyveredet tartsd elrejtve, így nagyobb lesz a meglepetés ereje.
- Ha ártatlant játszol, járj a többiekkel csoportosan. Ha valaki követ, akkor fuss.

A szerverlobby

A szerverek legfontosabb része a lobby. Ide érkezik meg először a játékos, és a játékok között ide tér vissza. Éppen rengeteg apró részletet építenek bele. Nézzük meg, melyek ezek Hypixelnél!

Ez érdekes!

A lobbyt – az aktuális időszaknak megfelelően – egy évben akár többször is teljesen átalakíthatják.



Játékmódválasztó NPC-k

Minden játékmódnak megvan a saját NPC-je (Non Player Characters, azaz nem játékos által irányított karakter). Ezeknek a kinézete paszszol az adott játékhoz. Jobb kattintással kérhetjük meg őket, hogy teleportáljanak a központi váróból a minijáték lobbyjába.

Díszes kastély toronnyal

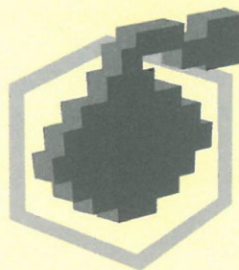
Legyen akármilyen időszakos téma éppen előtérben, Hypixel védjegye – a kastély és annak látványos tornya – sohasem hiányozhat.

Érdemes megfigyelni a különböző formákat, amelyek rendszeresen visszatérnek más-más anyagokból.



Hatalmas portál

A hatalmas portál mindig a központi eleme a lobbynek. Egy ilyen hatalmas szervernek mégsem lehet egy aprócska ajtó a bejárata...



Trükk

Ha pontosan tudod, hová szeretnél menni, akkor nem kell az NPC-hez vagy a portálhoz sétálnod. A kezében lévő irányítúval kattintva megnyílik a szerver menüje, ahol minden blokk egy-egy játékmód ikonja. Ha rákattintasz a megfelelőre, már át is teleportáltál.

Rejtett meglepetések

Mivel a játékosok rengeteg időt töltenek el a lobbyban, ezért igen sok titkos, felfedezni való dolgot építettek bele. Ezeket hívjuk „Easter egg”-eknek, azaz húsvéti tojásoknak. Bár illusztráción keresztül ezeket nem tudjuk megjeleníteni (hiszen akkor nem lenne „rejtett”), de érdemes őket megkeresni.

Padlóminta

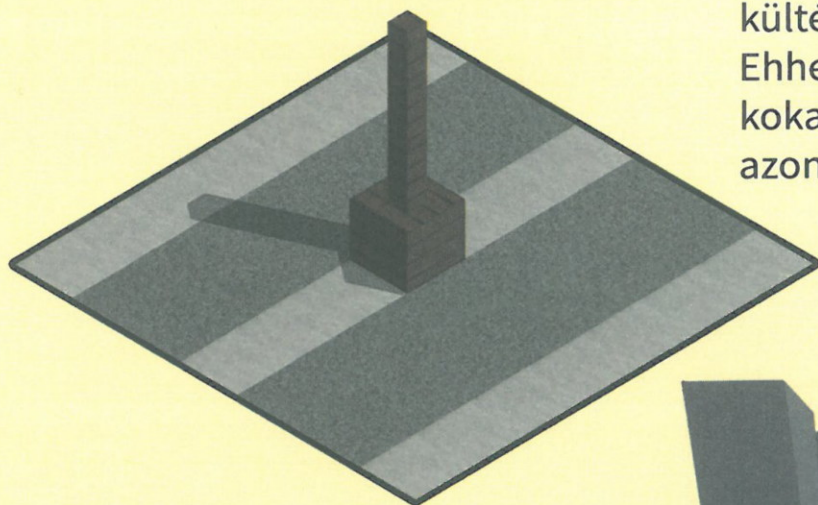
A díszes blokkok és színes szőnyegek a Hypixel csapat logóját ábrázolják.

Objektumok és tárgyak

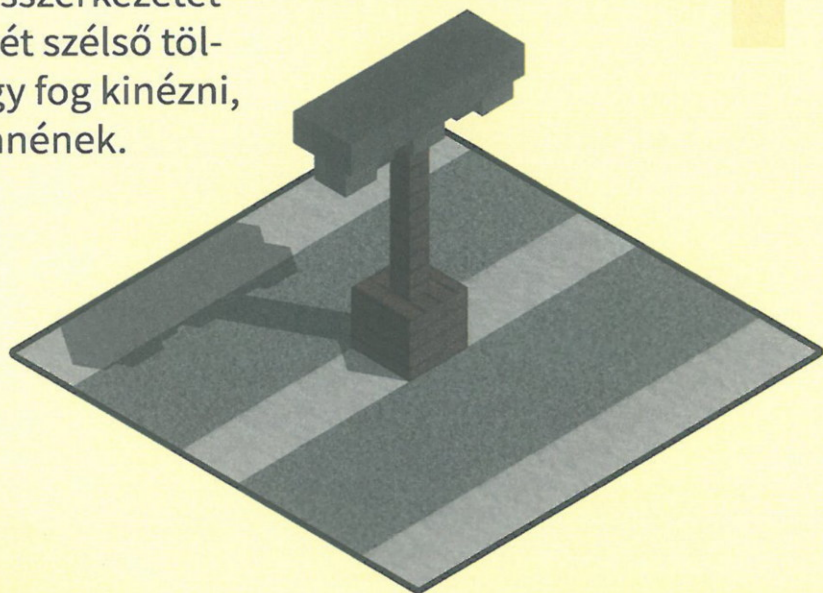
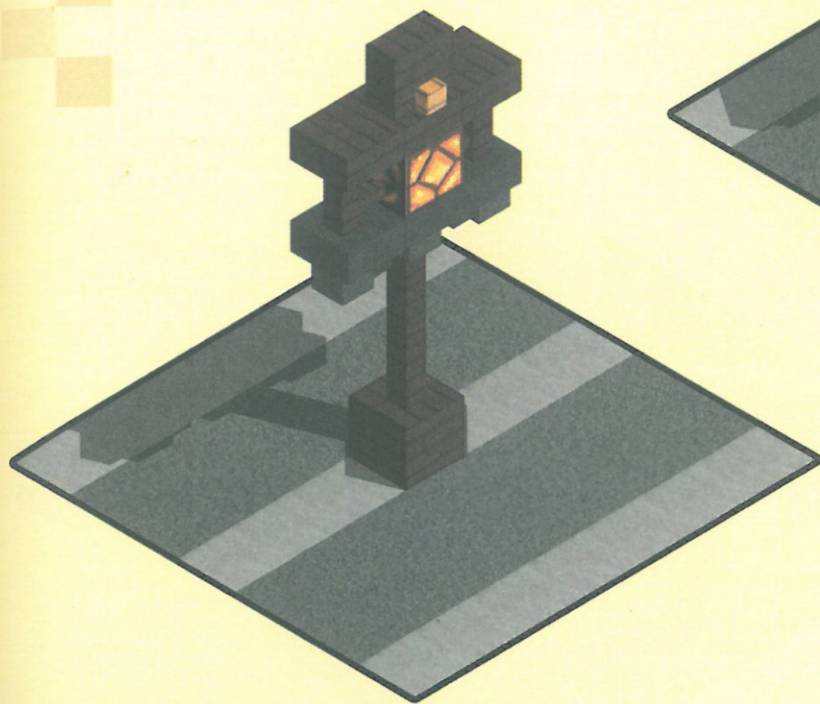
Egy szép pályának éppen olyan fontosak a legapróbb részletig kidolgozott tárgyai és objektumai, mint maguk az épületek. Mutatunk néhány példát arra, hogyan és mivel díszítsd fel a kastélyod környezetét.

Tutorial – Kültéri lámpa

1. Kezdeként készíts valamilyen egyszerű kültéri objektumot, mondjuk egy lámpát. Ehhez használj a környezettől eltérő blokkokat. Például deszkát és hozzá tartozó, azonos színű kerítést, a lámpa alapjaként.

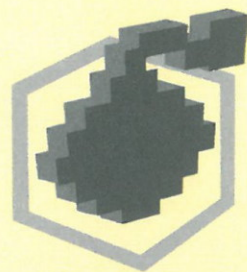


2. A lámpákat tartó vasszerkezetet tölcserék alkotják. A két szélső tölcser befelé fordítva úgy fog kinézni, mintha tartórudak lennének.



3. Maga a lámpa csak egy kis trükkel fog világítani: vöröskőjel-forrást kell építeni a szerkezetbe.

4. Az elkészült lámpaoszlopot le is mentheted struktúraként. Innentől akár egy egész utcát is végigdekorálhatsz vele.



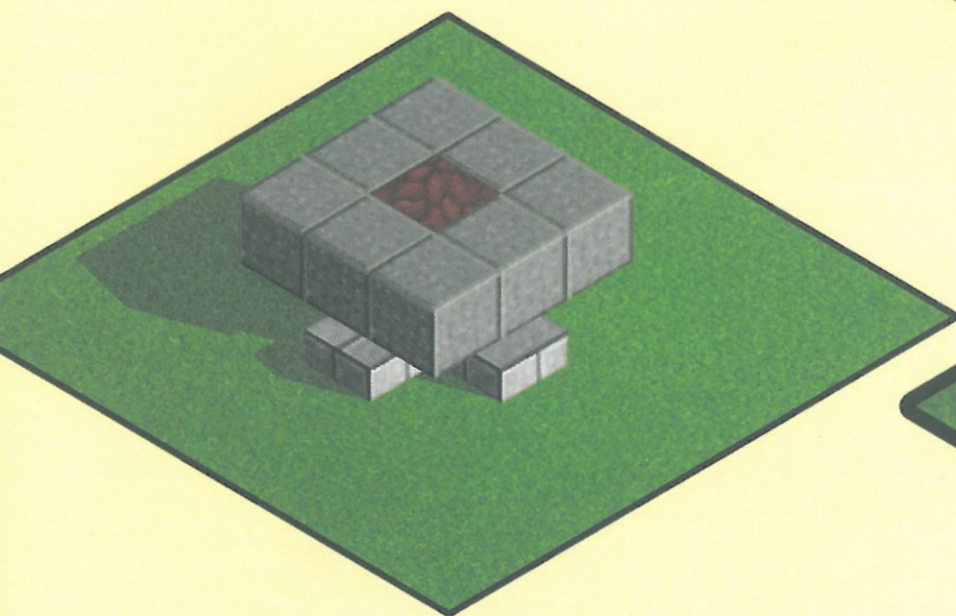
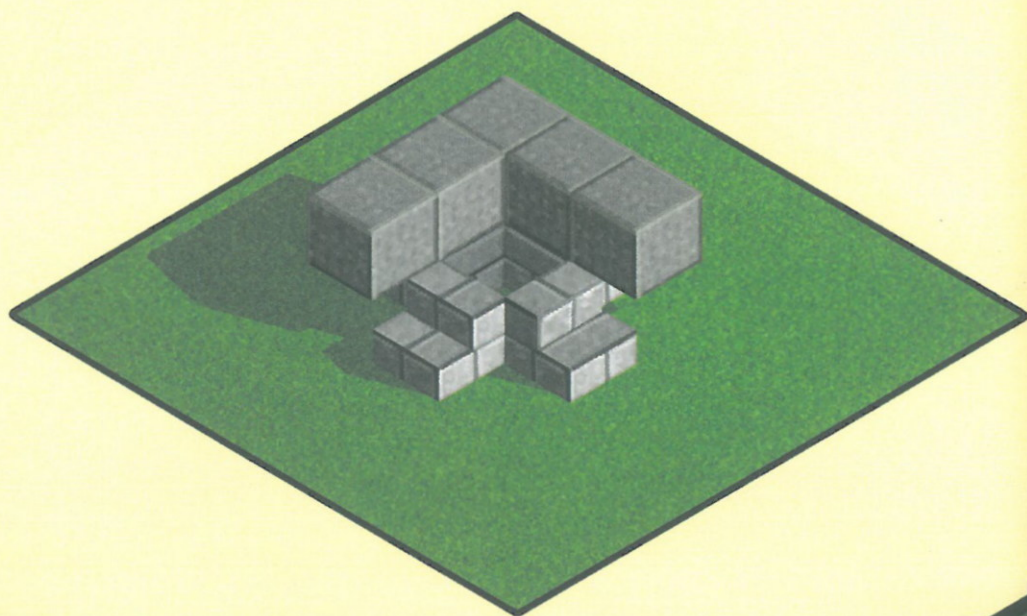
Trükk

Az egyes városrészek megépítésekor használj azonos formákat, de eltérő anyagokat! Így egységes stílust kölcsönözhetsz a pályádnak, de régióként mégis eltérő lesz a megjelenés.

Tutorial – Máglya

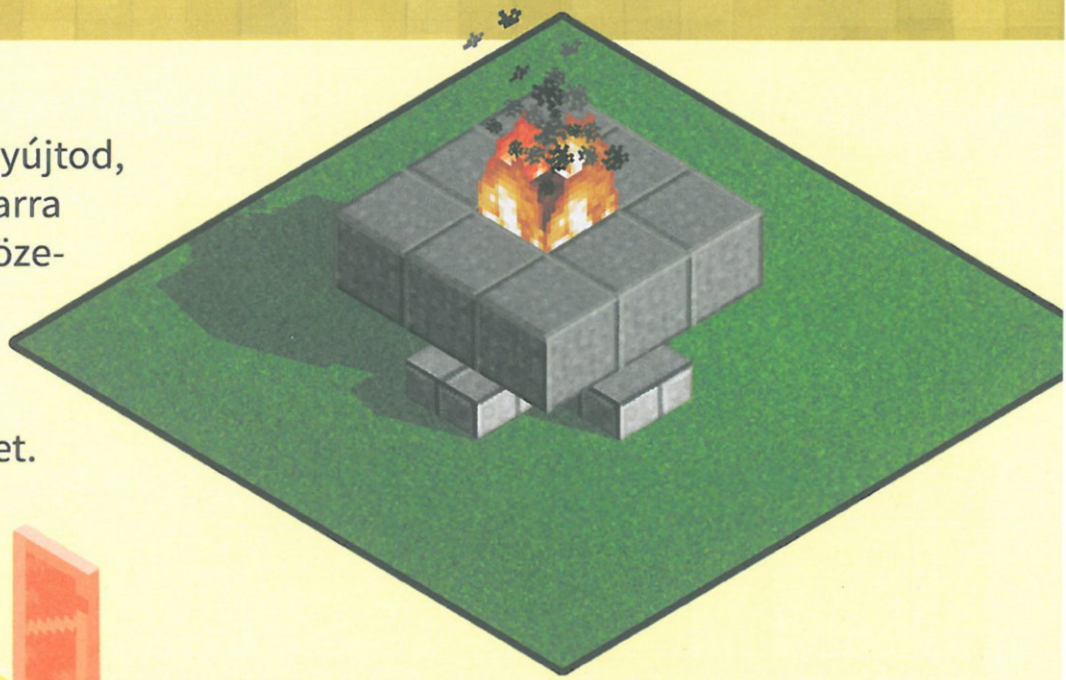
Ha valami komolyabb és látványosabb fényforrást szeretnél építeni, akkor a tűz segíthet. A szervereken viszont gondolni kell a biztonságra is, hiszen a játékosok könnyen felgyújthatnák magukat. Ezért egy kis trükköt kell alkalmaznunk...

1. A máglya alapját egy masszív kőszerkezet alkossa. Ez lehet más anyagból is, a lényeg, hogy tűzálló legyen. Az érdekes formához lépcsőket használtunk, de nagyobb méretnél félblokkok is lehetnek.

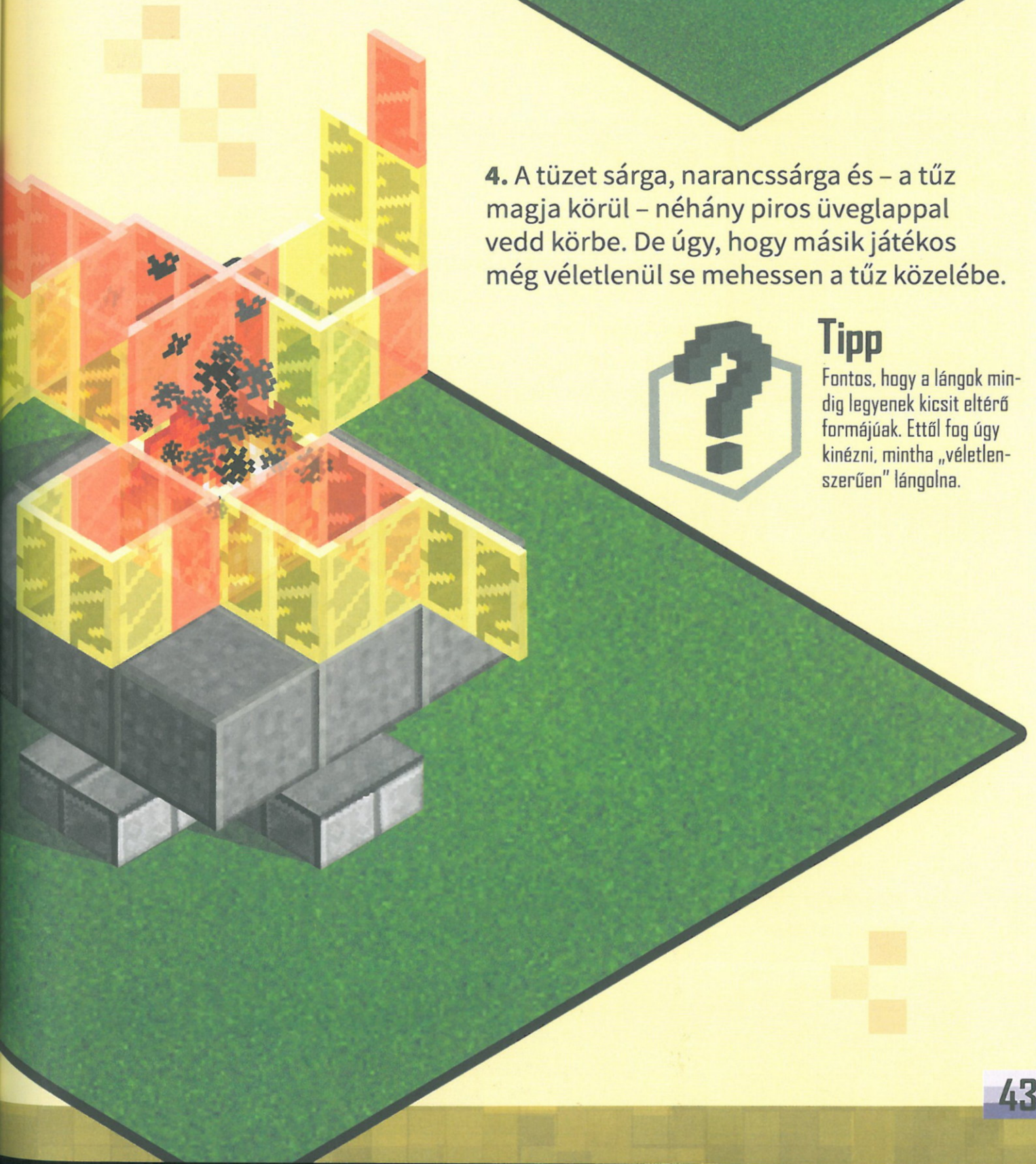


2. Hogy ne aludjon ki a tűz, egy olyan blokkra van szükséged, ami nem ég el. (Ha fát használnál, azt folyton cserélned kellene, és újra meggyújtani.) Ezért használj nether követ!

3. Ha a nether követ meggyújtod, sohasem fog kialudni. De arra figyelj, hogy ne legyen a közelében éghető anyag, mert a tűz akár 3-4 blokk távolságból is lángra lobbanthatja az építményeidet.



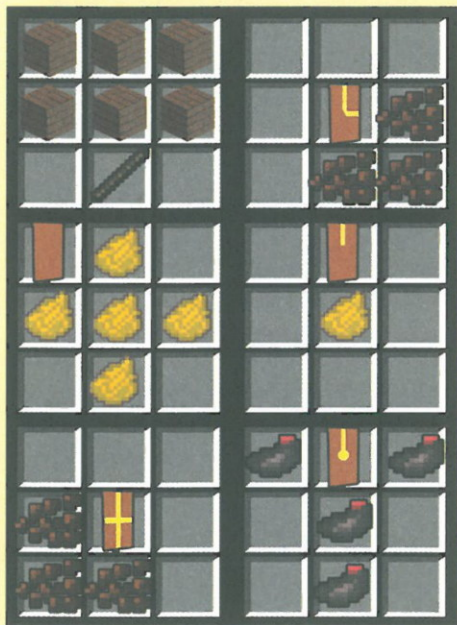
4. A tüzet sárga, narancssárga és – a tűz magja körül – néhány piros üveglappal vedd körbe. De úgy, hogy másik játékos még véletlenül se mehessen a tűz közelébe.



Tipp

Fontos, hogy a lángok mindig legyenek kicsit eltérő formájúak. Ettől fog úgy kinézni, mintha „véletlenszerűen” lángolna.

Nemcsak a külső részek dekorálása fontos, de a belső tereket, a szobákat és a termeket is be kell rendezni. Ez pedig – a kis hely miatt – sokszor még nagyobb kihívást jelent. Mutatunk néhány ötletes berendezési tárgyat.



Álló óra

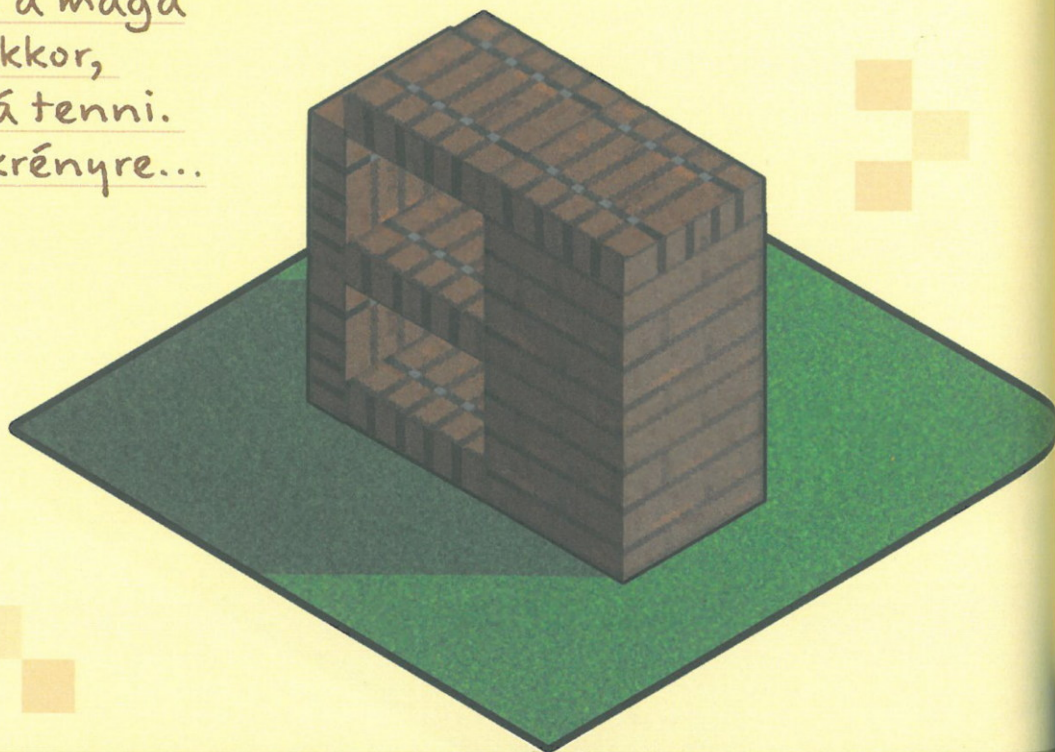
Ez a látványos óra egy zászló felhasználásával készült. Oldalait ajtók alkotják, az alját pedig egy félblokkon elhelyezett zászló. Az óra lengő súlyát egy speciális zászlóminta adja, amelynek az elkészítési módját a bal oldali illusztráció mutatja.



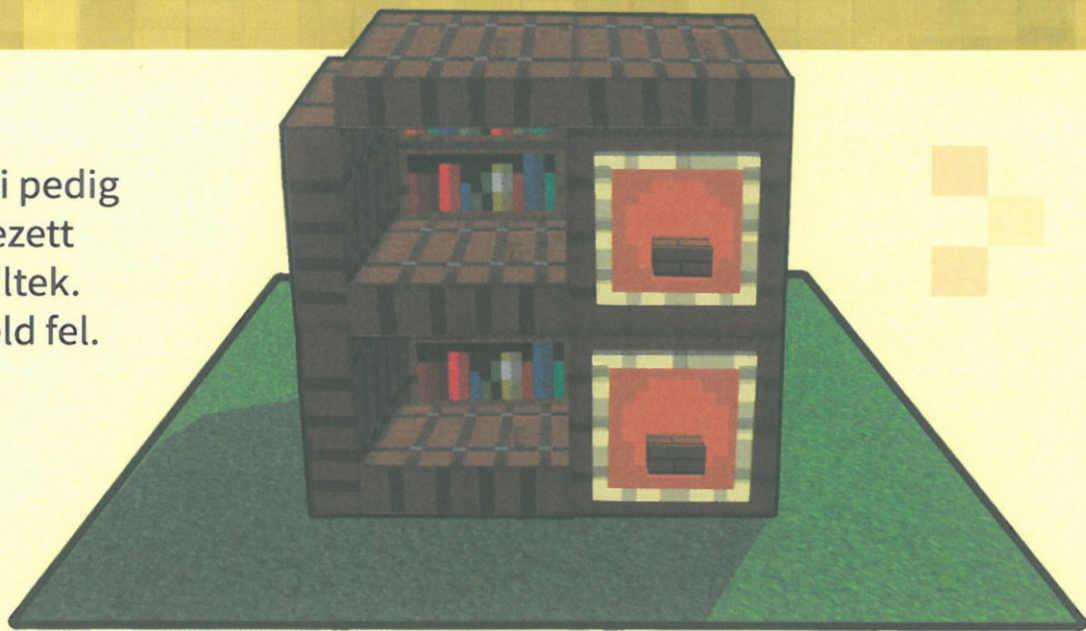
Tutorial – Különleges kasszokrény

Mindennek megvan a maga helye. Persze csak akkor, ha tényleg van hová tenni. Mondjuk egy kasszokrényre...

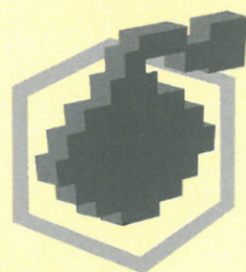
1. Ennek a szekrénynak az alapját csapóajtók alkotják, amelyek azonos színű deszkablokkokhoz kapcsolódnak.



2. A fiókok fogantyúi pedig eszközkeretbe helyezett félblokkokból készültek. Először ezeket szereld fel.

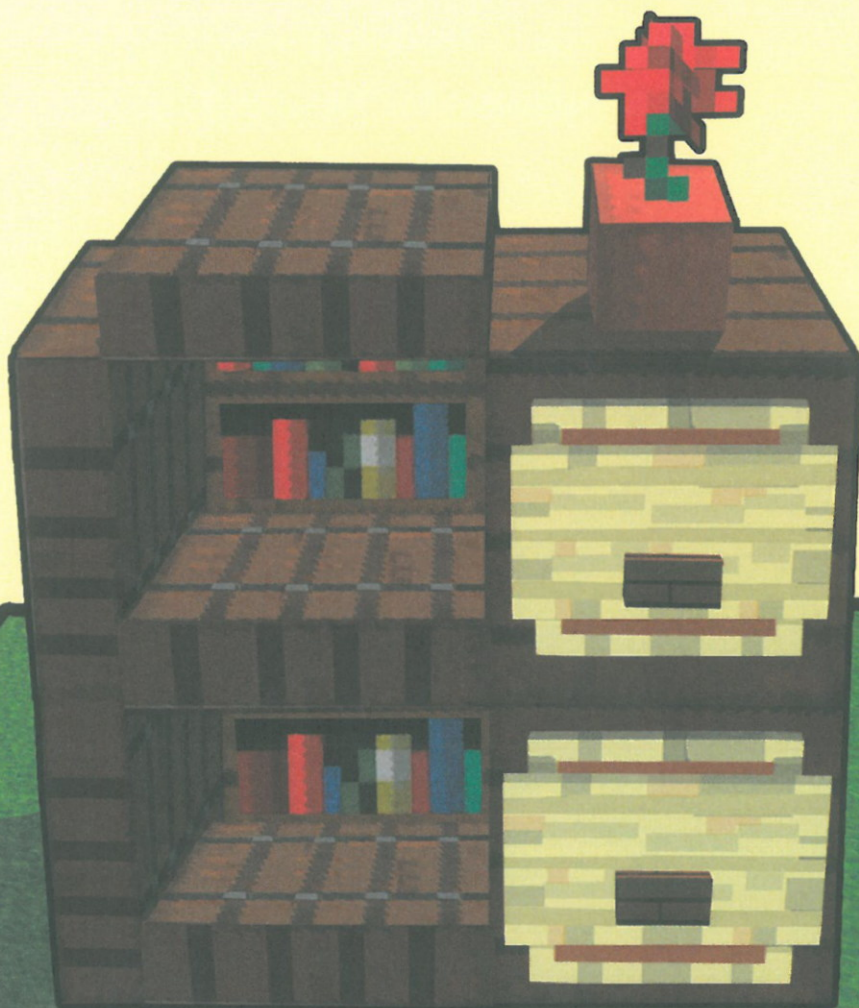


3. Az eszközkeretre még egy tábla is került, ez lesz maga a fiók. Figyelj arra, hogy a felszereléskor ne az eszközkeretre kattints, mert azzal csak elforgatnád a benne lévő félblokkot. A szekrény tetejére tehetsz például virágot vagy csontvázfejet is, a helyszín hangulatától függően.



Trükk

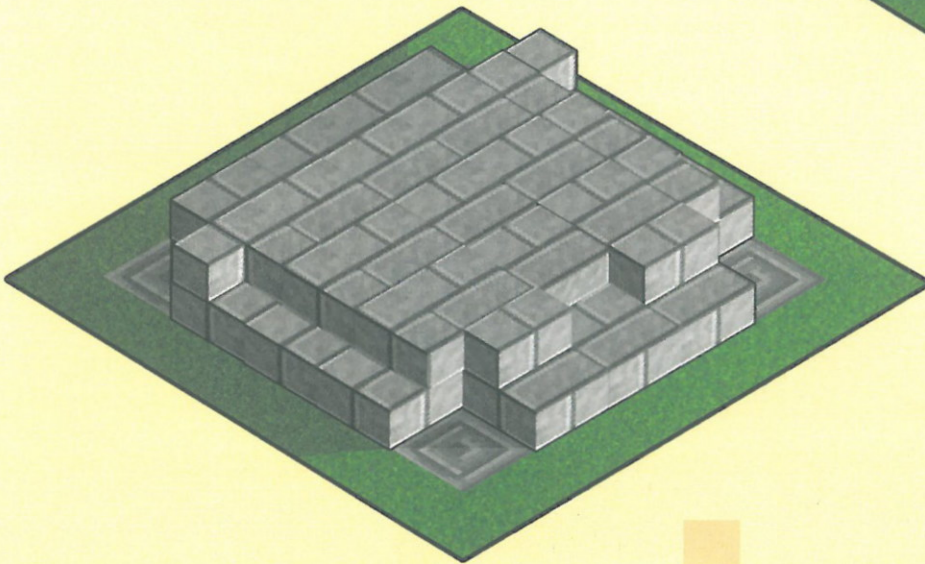
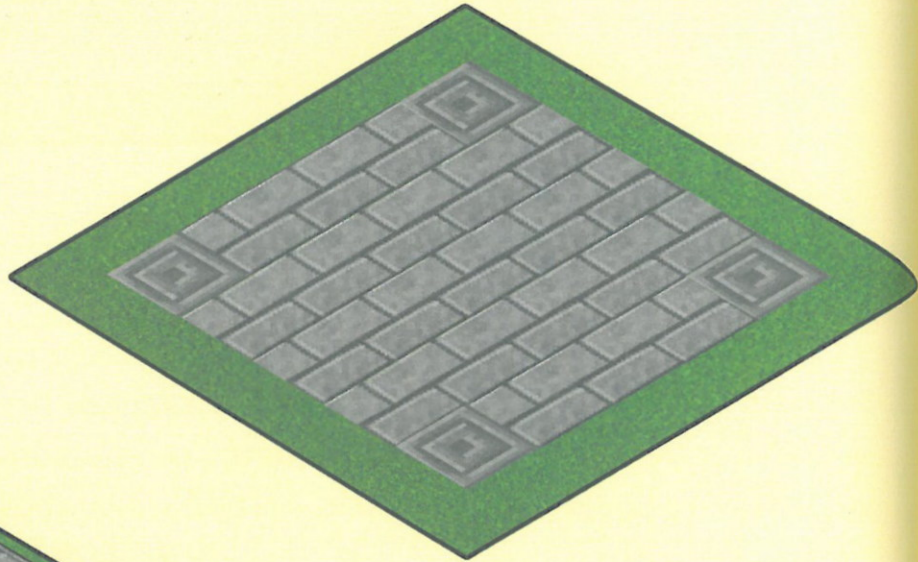
Mindig használj a környezet-től eltérő színű blokkokat. Például, ha a padló világos színű csiszolt kőből van, akkor sötét deszkát válassz. Az erős kontraszt jobban kiemeli a tárgyakat, amelyek így nem olvadnak bele a környezetükbe.



Tutorial – Trónszék

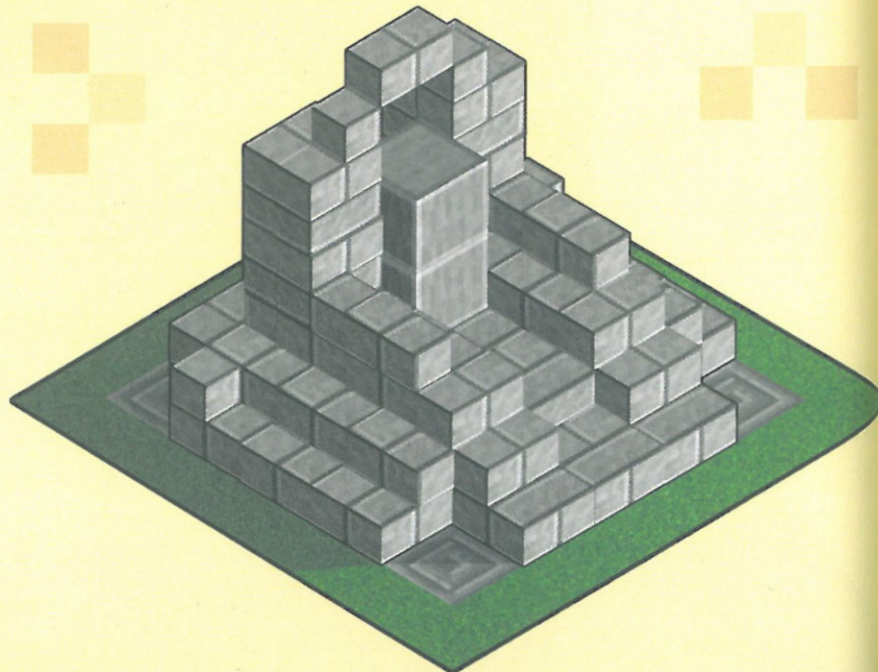
Minden palota és kastély központi termében elengedhetetlen egy trónszék. Ez lehet a vár urának vagy a királynak a trónja. Mindkét esetben különlegesnek kell lennie. Legyen minél díszesebb és nagyobb!

1. Ez a trón 5×5 blokk alapterületű, azaz közepes méretűnek mondható. Az alapját kőtéglából építsd, a sarkait pedig csiszolt kőtéglával teheted érdekesebbé.



2. Az alapzat következő szintjénél már vegyesen használj lépcsőt, félblokkot és egész blokkokat.

3. A karfát lépcsőből, a háttámlát világosabb színű csiszolt kőből építsd. A lépcsőknél használhatod azt a trükköt, hogy az első nézzen előre, a mögötte lévő pedig a trón közepe felé. Így amikor összekapcsolódnak, az első lépcsőnek csak egy kis része lesz magasabb.





Tipp

Ugyanilyen vagy hasonló formájú trónt bármilyen más anyagból is építhetsz, például fából vagy kvarcból.

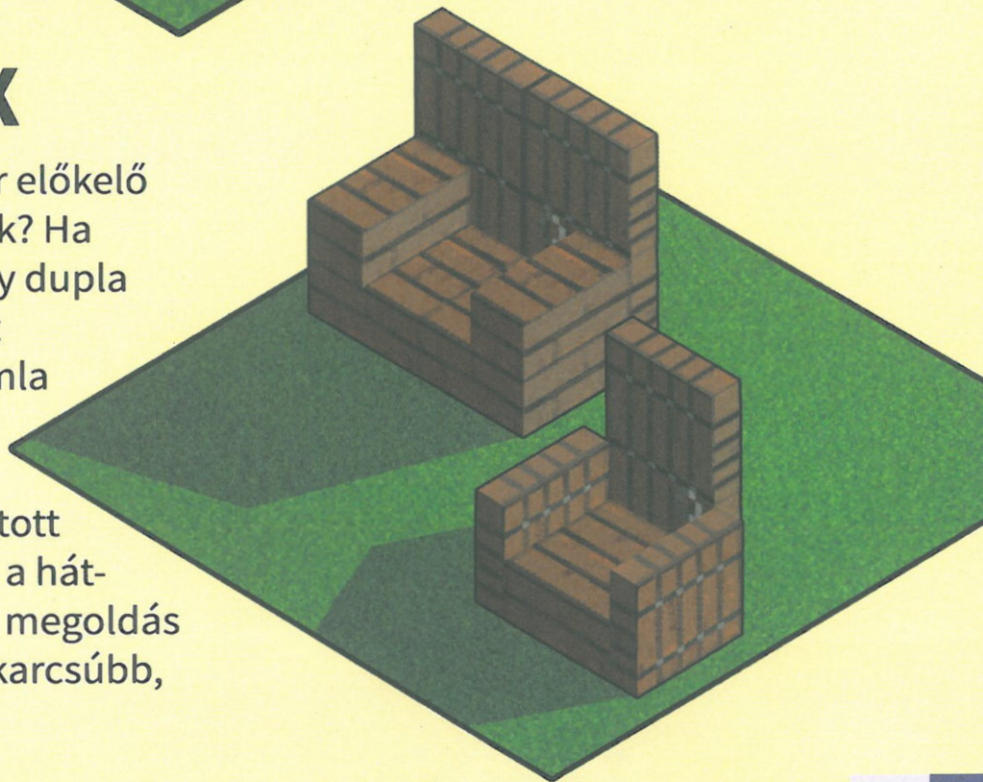


4. Középre tegyél egy, a terem színeihez és stílusához passzoló színű szőnyeget. A háttámlát egy ékkő is díszítheti, az elején kihagyott alapzat sarkaira pedig valamilyen egyszerű elemet tegyél. Ez lehet egy fáklya is.

Egyszerű szék

Az átlagos embereknek nem jár előkelő ülőhely. De akkor mire ülhetnek? Ha van elég hely, akkor például egy dupla székre. Itt egymás felé fordított lépcsők adják a karfát, a háttámla pedig két hozzá illő ajtó.

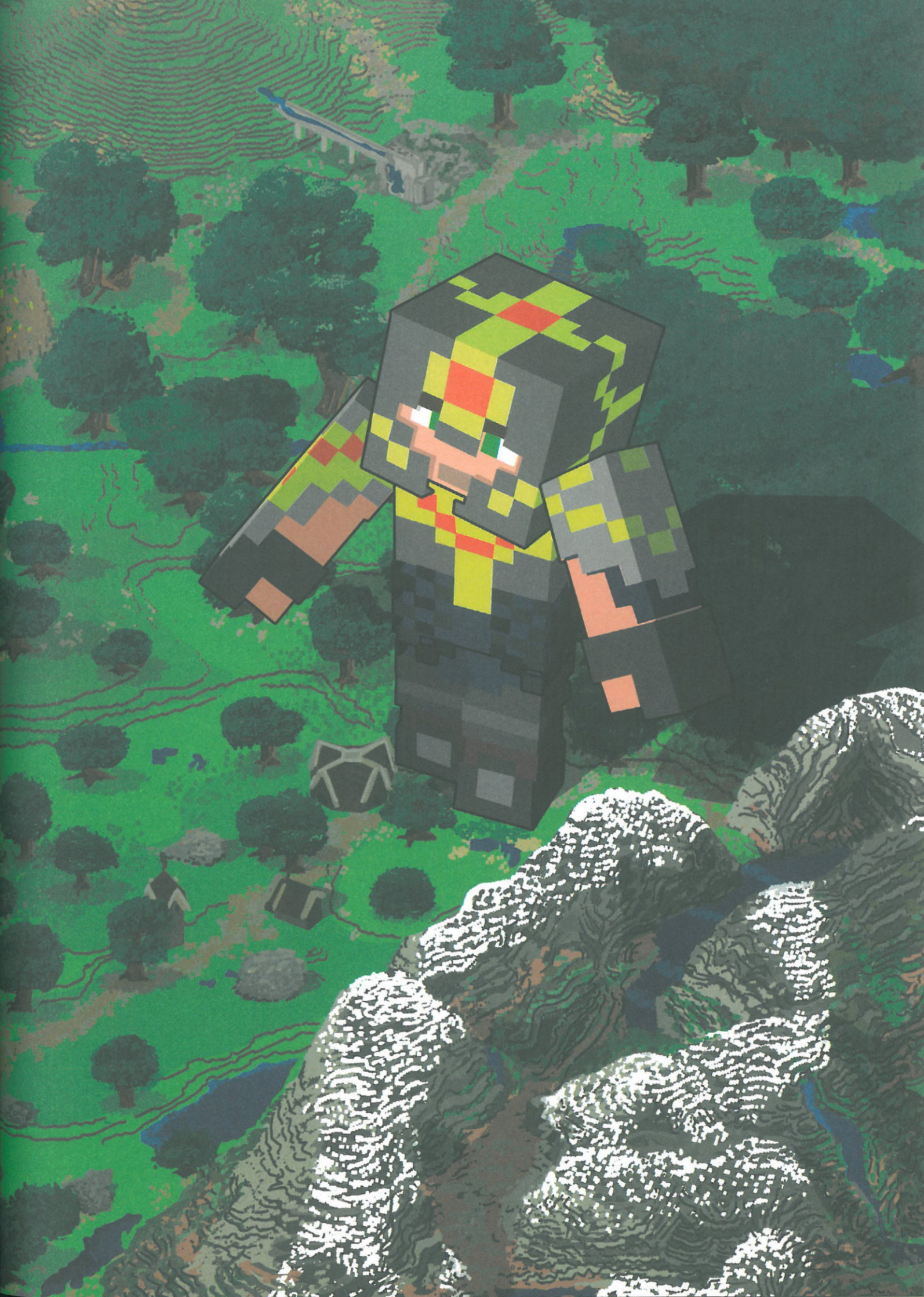
Ha kisebb a hely, akkor egy félblokk mellé helyezett, felhajtott csapóajtó is lehet a kartámasz, a háttámla pedig egy sima ajtó. Ez a megoldás azonban csak látszatra sokkal karcsúbb, hiszen három blokk széles.



III. fejezet

A tervezés tudománya

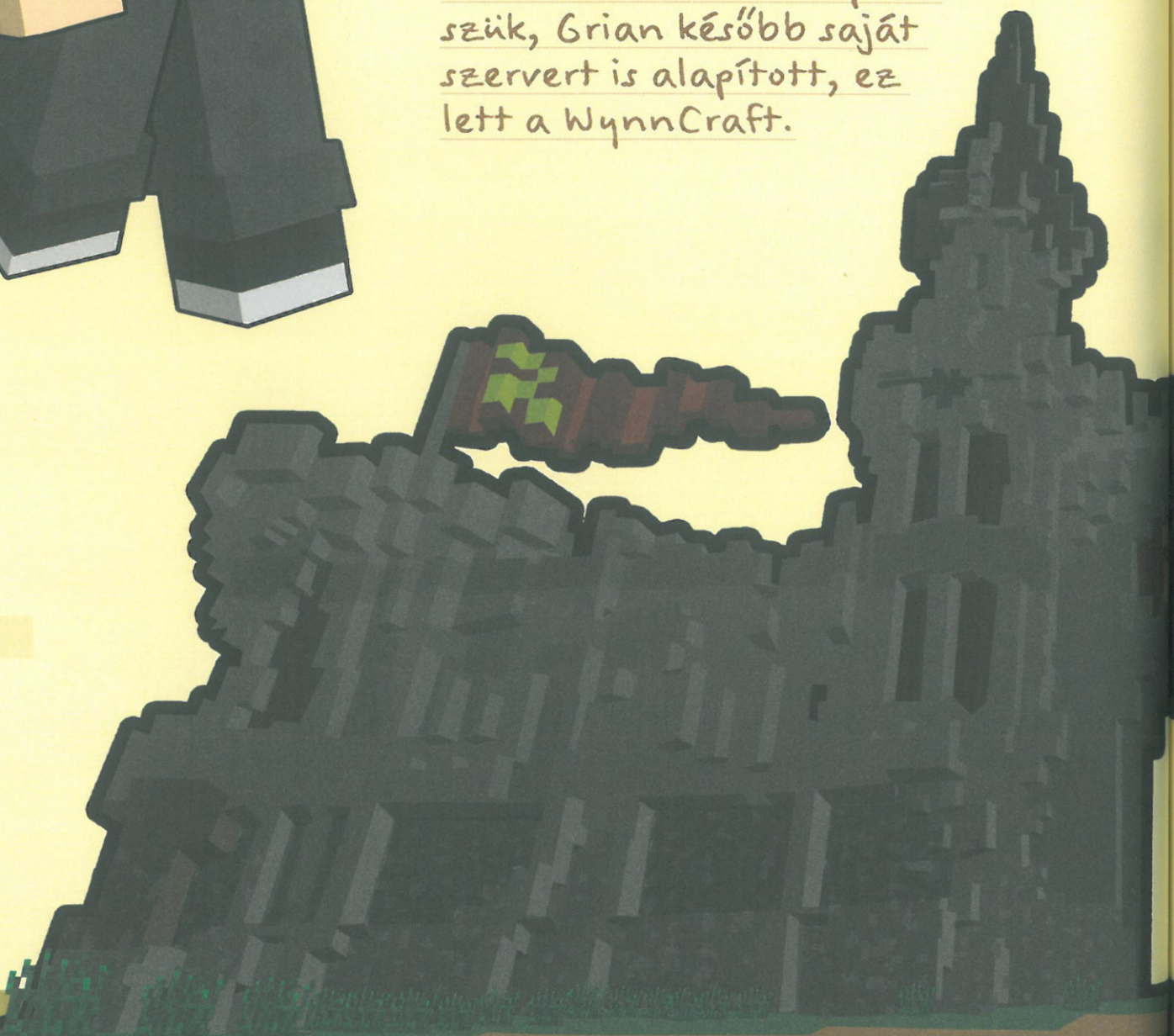






Mi az a WynnCraft?

A *Kraftolók Kézikönyve* korábbi kötetekben is sokat emlegettük már a *Crafted Movie* csapatát. Ők már számos szórakoztató *Minecraft*-kisfilmet készítettek, amelyek mindegyikéhez meg is építették a díszleteket. Vezető építészük, Grian később saját szervert is alapított, ez lett a *WynnCraft*.





MMORPG

A Wynn az egyik első, jól sikerült MMORPG stílusú Minecraft-szerver.

Mit is jelent ez? A „Massive Multiplayer Online Role Playing Game” angol kifejezés rövidítése, magyarul „Többjátékos online szerepjáték”. Ilyen például a híres World of Warcraft is.

Ragni kapuja

Ez érdekes!

A WynnCraft szerveret csatlakozáskor egy férőhelyesnek mutatja a rendszer. Persze valójában több száz, akár több ezer játékos is fent lehet egyszerre.

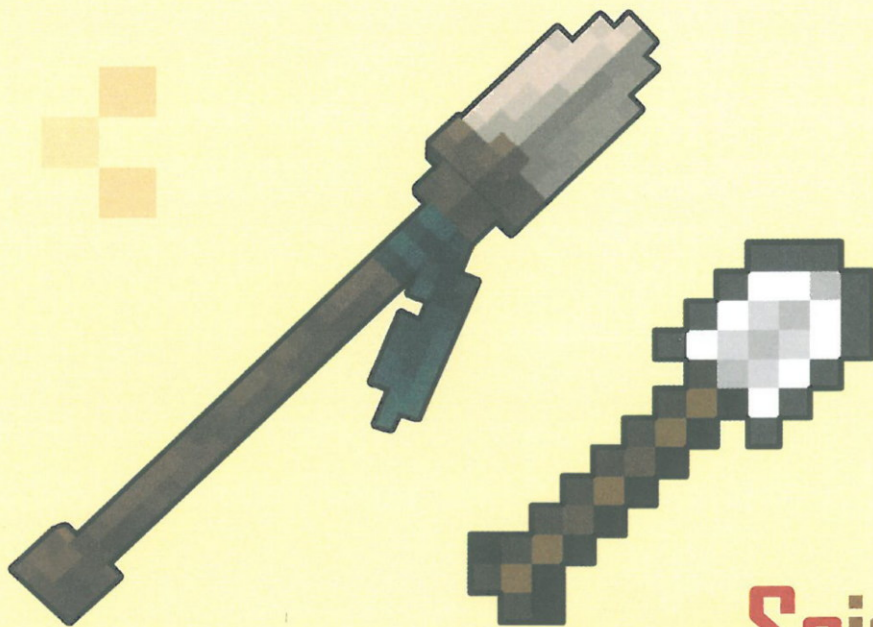
Egy hatalmas világ

A WynnCraft világa hatalmas, több milliárd blokkból áll. Az egyes régiók eltérő környezeti és építészeti stílusai rendkívül izgalmassá teszik. A kezdő játékosok első szinten Ragni városába érkeznek. Ez egy klasszikus Minecraft-településnek tekinthető, de azért már itt is találunk jó sok érdekességet...



Egyedi textúrák

Ha a játék megjelenése nem nyerte el a tetszést, a forráscsomagok segítségével könnyedén átalakíthatod a kinézetét. Ezek nemcsak a blokkok színét, de akár az alakját is megváltoztathatják. De nem csak ezt a funkciót töltik be...



Tudtad?

A forráscsomagokat a játék korai verzióiban textúracsomagoknak (texturepack) hívták. Ezek akkoriban még csak a kinézetet tudták módosítani.

Ez érdekes!

Mivel a PVP-rendszer működését teljesen új módszerrel oldották meg, a kasztok fegyvereit egyszerűbb volt a „nem fegyverek” közül kiválasztani. Így lett a harcos fegyvere a lapát, a varázslóé pedig egy pálca. Az egyedi forráscsomagok segítségével helyreállították a rendet, ezért sem rohangálnak lapáttal a harcosok.

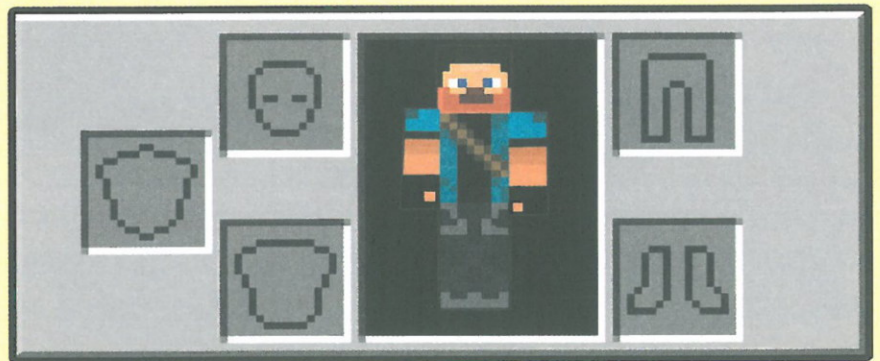
Saját textúra, saját funkciók

Miért szeretik a szerverek a saját forráscsomagokat? Az egyedi funkciók miatt. A WynnCraft alapjaiban értelmezte újra a játék bizonyos tárgyait és működési rendszerét. Így kapóra jött az a lehetőség, hogy kedvükre formálhatják ezeknek a megjelenését.



A szerveren például nincs éhség, helyette manna van. Az éhségpontokat kék pöttyök helyettesítik. Azok a varázslatok felhasználásával fogynak, de idővel automatikusan regenerálódnak.

A klasszikus eszköztárban öt felszerelése lehet a játékosnak. Egy izgalmas szerepjáték azonban ennél jóval többel bír. Igaz, ennek a megoldásán a forráscsomagon túl, a szerveren futó pluginok is sokat dolgoznak.



Normál felszerelés

Wynn-felszerelés



Magánvélemény

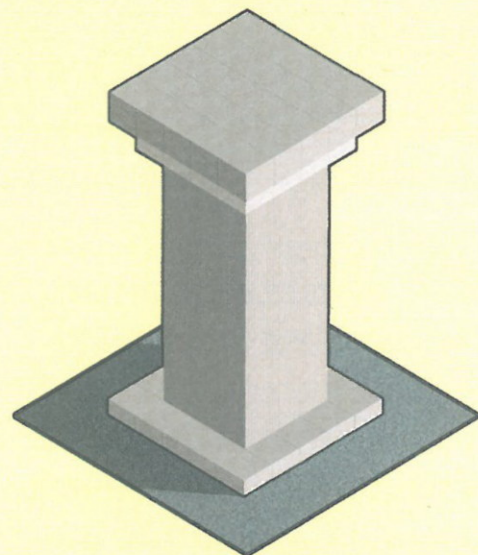
A játékosok véleménye megoszlik a forráscsomagokról. Én személy szerint (*Hipoforakusz, a szerző*) nem szeretem a játékot megváltoztató kiegészítéseket. Szerveradminként mindent úgy szeretnék látni, ahogy a legtöbb játékos találkozik vele: eredeti formában.

Grian trükkjei

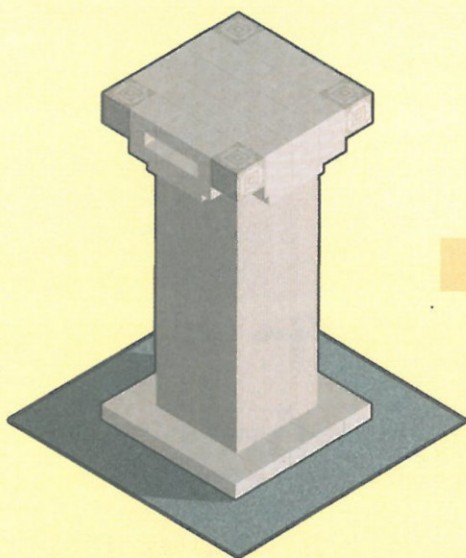
Grian és csapata mindent beleadott a WynnCraft pályájának megépítésébe. Szinte minden szegletében találunk valami érdekességet, ezekből ragadunk ki néhányat.

Oszlopok

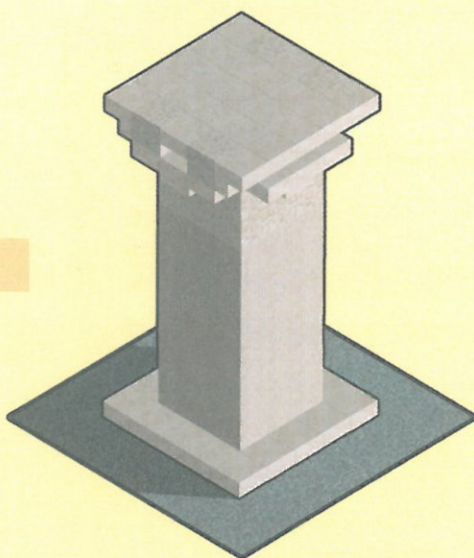
A nagyobb épületek fontos elemei, ezért nem árt alaposan megtervezni azokat. Az ókori görög építészetben is rengeteg oszloppal találkozhatasz. Azok különlegességét az oszlopfő adja, ami lehet egészen egyszerű vagy díszesebb.



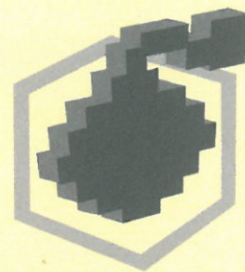
A legegyszerűbb, tetején kiszélesedő a dór oszlopfő.



A sarkainál spirálosan feltekeredő, valamivel díszesebb a ión ('jón') oszlopfő.

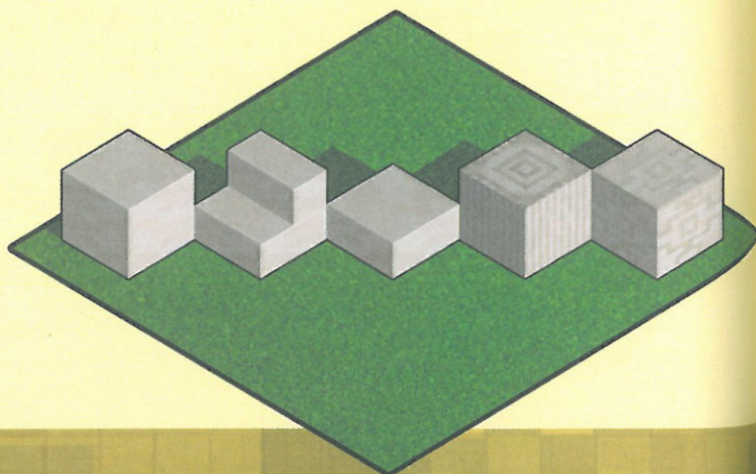
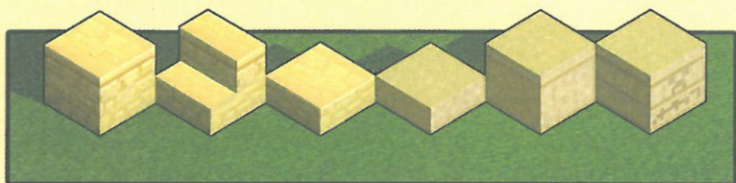


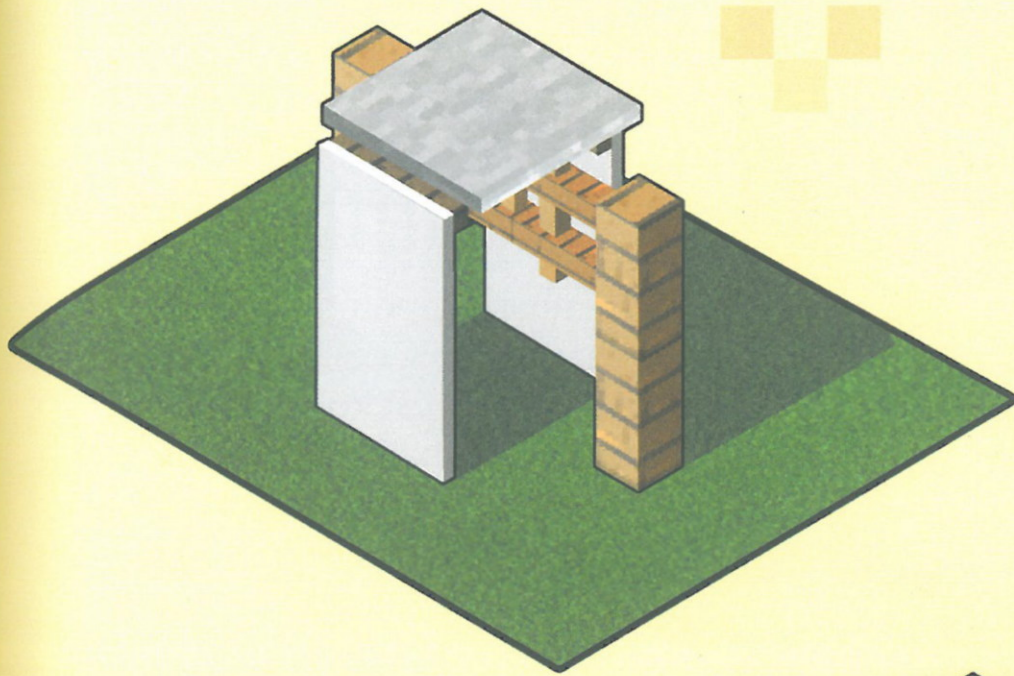
A legdíszesebb mind közül a korinthoszi oszlopfő.



Trükk

A képeken fehér kvarcból készült oszlopokat látsz, de bármilyen más anyagból is lehetnek. Olyanból, amelyből van lépcső és félblokk, illetve amelynél különféle csiszolások is elérhetők (homokkő vagy kőtégla).



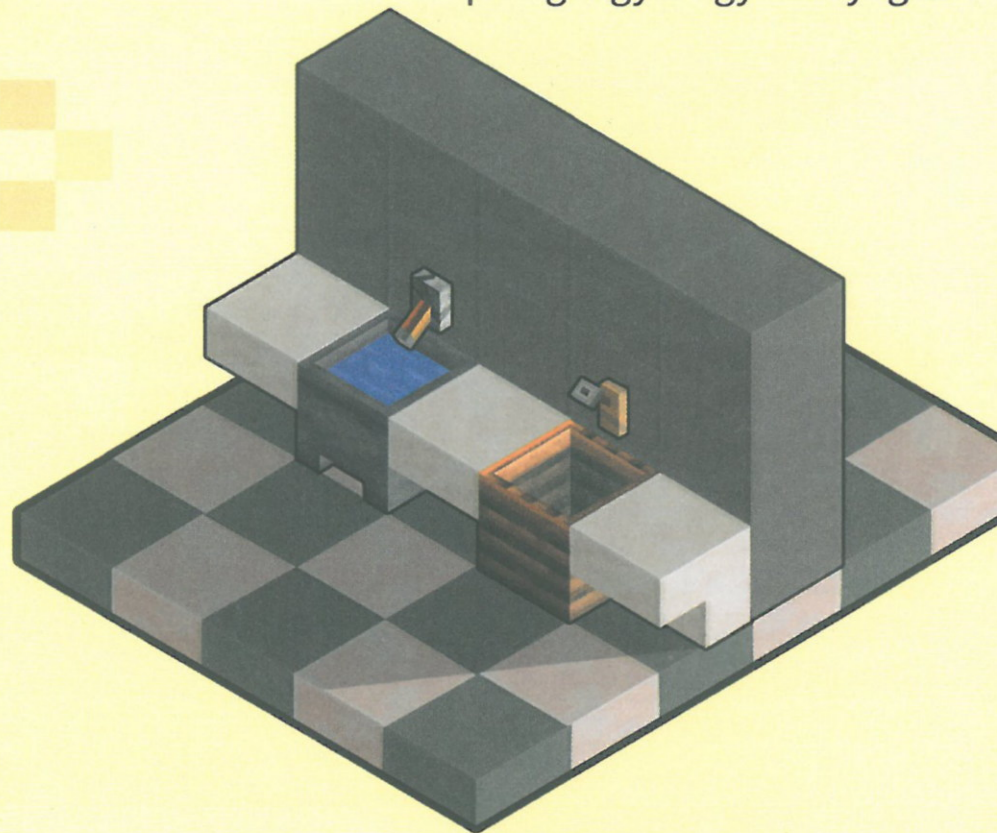


Száradó lepedő

Egy egyszerű megoldás, amivel egy kitergetett lepedő hatását érheted el: a szerkezet alapját kerítések adják, amelyeket felül egy kerítéskapu kapcsol össze. Kétoldalt egy-egy zászló álljon, a kapura pedig tegyél egy szőnyeget.

Mosdó

Ez egy nagyon egyszerű trükk: az üst fölé helyezett, lefelé állított kapcsoló éppen úgy néz ki, mint egy csap. Alternatív megoldásként az üst helyett megfelelő lehet a komposztáló is, a csap helyett pedig a botlódórkampó.

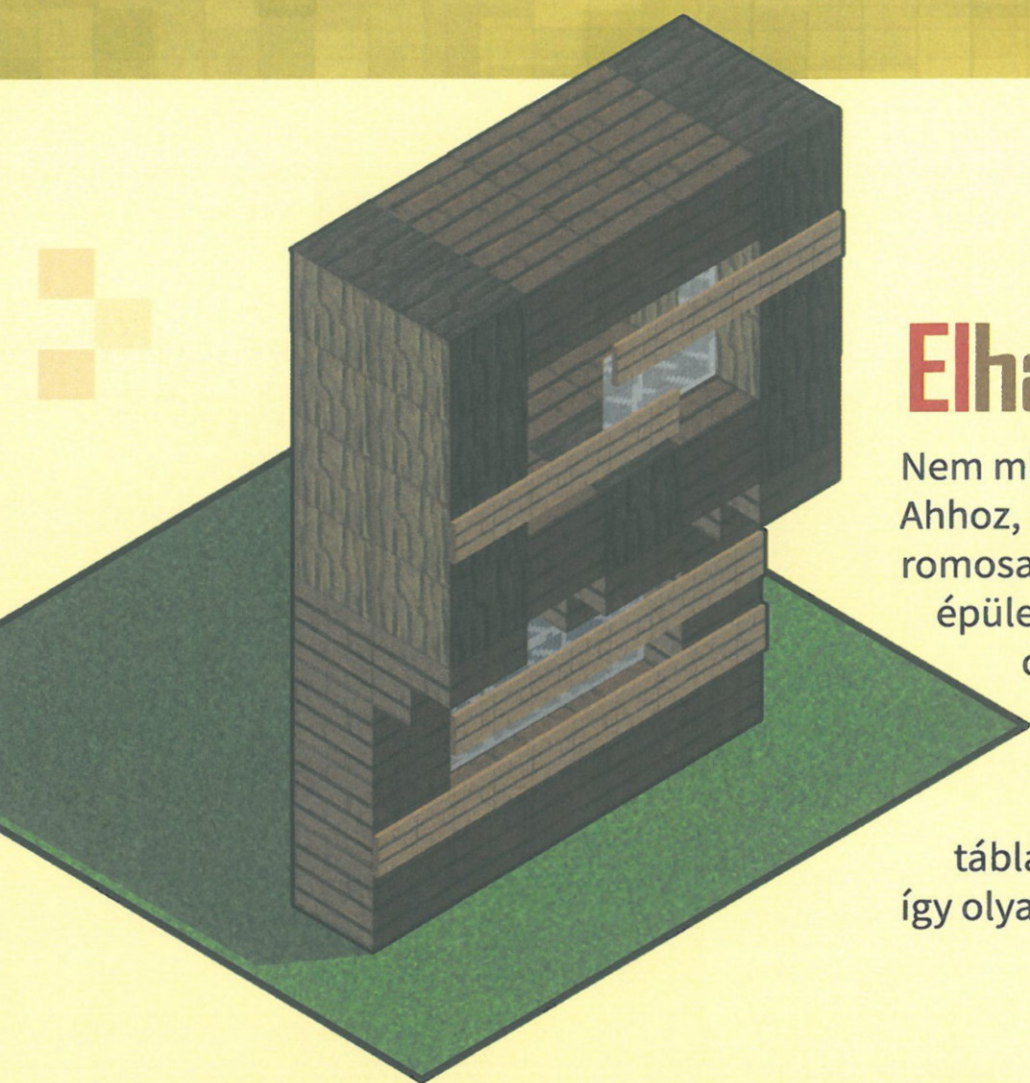


Üvegfüst

Lehet egy nagyobb máglya vagy egy ház kéménye. Mindkettőt feldobja, ha a szél viszi a füstöt. Ehhez használj színes üveglapokat a feketétől egészen a fehérig, színátmenetet képezve.

Ijesztő részletek

Ha egy rémisztő kastélyt vagy egy szörny barlangját szeretnéd még félelmetesebbé tenni, akkor építs be a padlóba vöröskövet, amely pont úgy néz ki, mintha vérfolt lenne. Tehetsz mellé csontvázfejet is.

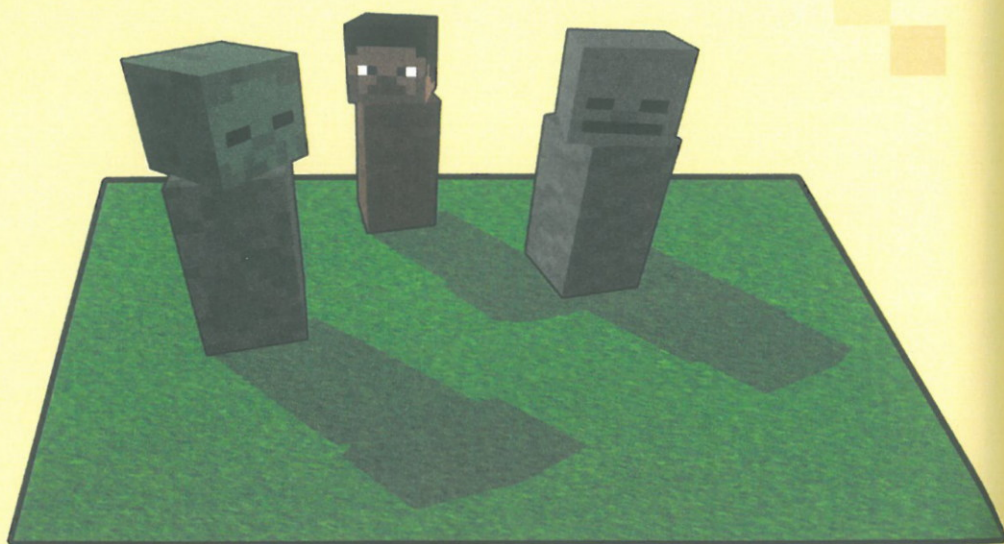


Elhagyatott ház

Nem minden épületet laknak. Ahhoz, hogy még elhagyatottabb, romosabb érzést kölcsönözz egy épületnek, használj például lépcsőt vagy félblokkot olyan helyen, ahol amúgy egész blokk volt régebben. A betört ablakok előtt táblákból deszkát készíthetsz, így olyan, mintha le lenne zárva.

Kertitörpe

Egy kőkerítésre helyezett játékos- vagy mobfej éppen úgy fog kinézni, mint egy kertitörpe. Használhatod dekorációnak, vagy horrorpályán ijesztéshez.



Terített asztal

Biztosan számtalanszor építettél már asztalt és székeket. De vigyél bele egy kis életet is, terítsd meg! Ehhez használj vaslapot (tányérként) és virágcserepet (pohárként).

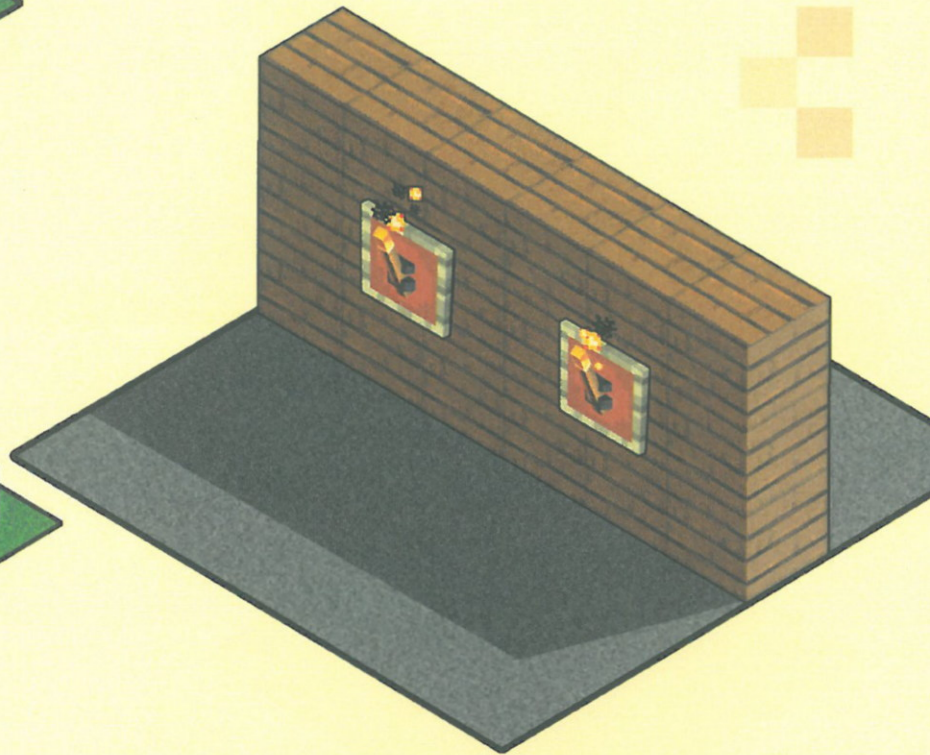
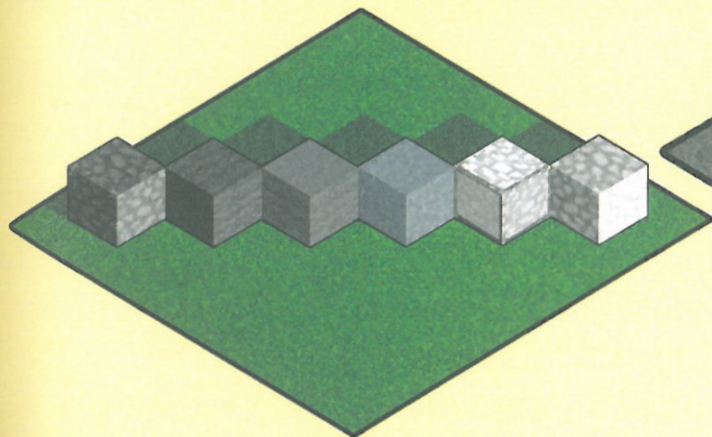
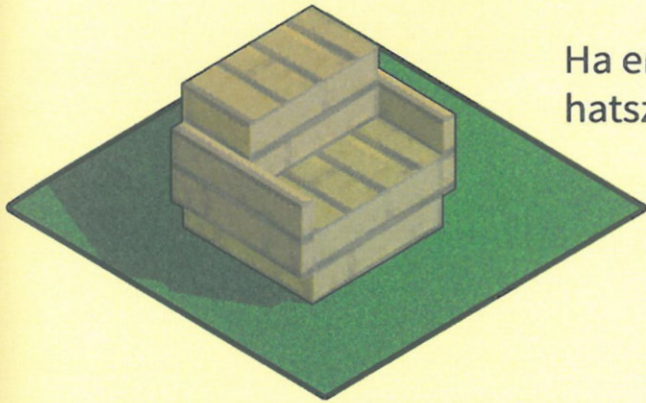
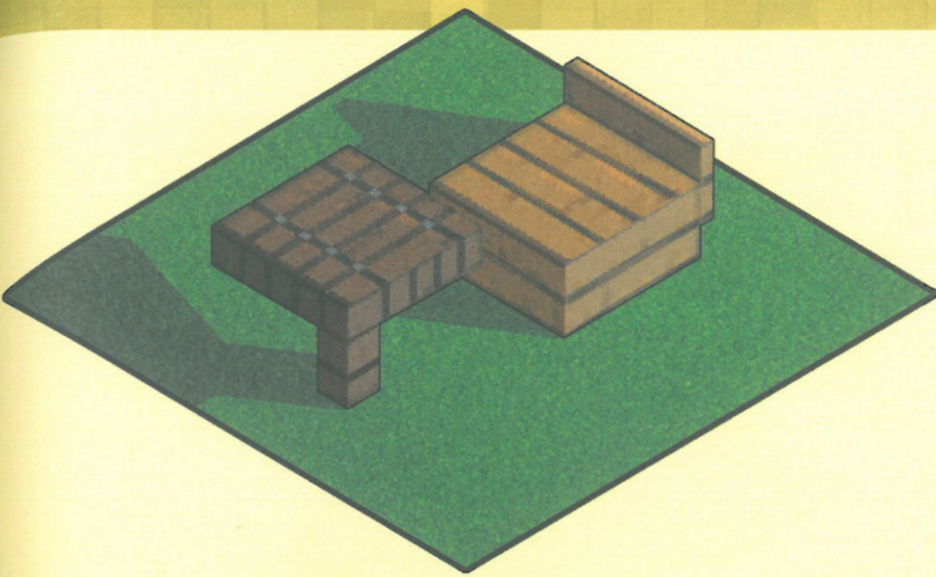
Kavicsok

Minél több az apró részlet, annál jobban fog kinézni az építmény. Használj kőgombokat az út mentén, amelyek az apró kavicsokat fogják szimbolizálni.

Kertibútor

Melyik a lehető legkisebb asztal? Egy kerítésoszlopra helyezett csapóajtó. Ha még vékonyabbat szeretnél, használhatsz szőnyeget is. Mellette a legkisebb szék, amely inkább már csak ülőke: egy félblokkra helyezett tábla.

Ha ennél formásabbat szeretnél, használhatsz egy lépcsőt is, két oldalán táblákkal.



Sziklafal

Rengeteg szürke blokk közül válogathatsz. Ezek jól jöhetnek szobroknál vagy bármilyen épített, kőből álló objektumnál. A részletekhez itt is használhatsz félblokkokat és lépcsőket.

Fáklyatartó

Minden sötét folyosót ki kell világítani, de nem mindegy, hogy hogyan! Az igazán stílusos fáklyatartókhöz egy jól ismert trükköt használhatsz az eszközkereget segítségével. Előbb helyezd fel a fáklyát a falra, majd az eszközkeregetbe tegyél egy üllőt.

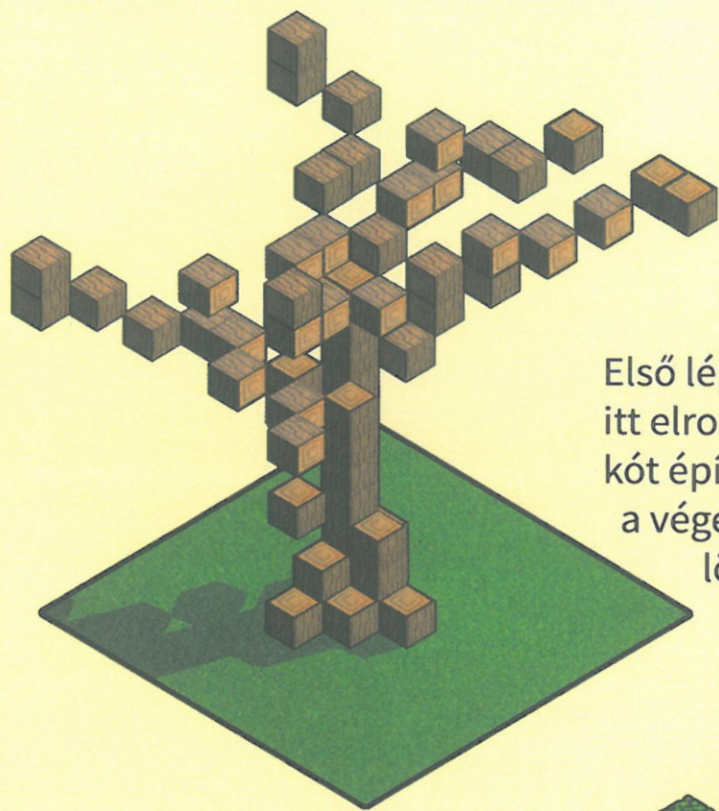
Épített természet

Sajnos a játék által generált formák nem éppen a legszebbek. A szögletes fák tökéletesen rásegítenek a játék kockás hangulatára, de már az Alpha verziók óta változatlanul, ugyanúgy néznek ki. Éppen ezért, ha igazán szép természetet szeretnél, sok munkád lesz benne...



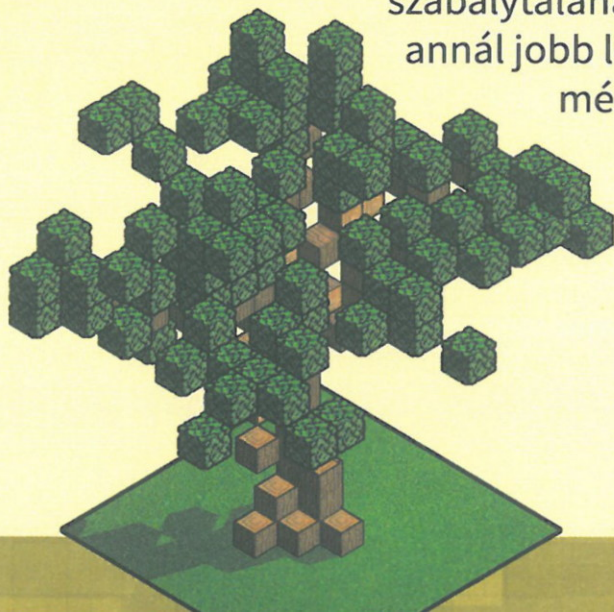
Hogyan „nő” a fa?

Első fontos gondolat, hogy egy épített fának jóval nagyobbak kell lennie, mint a játék által generáltak. Erre azért van szükség, hogy részletgazdagabb lehessen.



Első lépésként készítsd el a fa törzsét. Sokan már itt elrontják, mert egy egyszerű, égbre meredő tuskót építenek, és elfelejtik az oldalágakat. Ilyenkor a végeredmény úgy néz ki, mint egy torzszü- lött gomba. Nem kell minden bloknak szoros- rosan kapcsolódnia. Elég, ha az elvékonyo- dyodó ágak a sarkuknál összeérnek. Minél szabálytalanabb az építmény, annál jobb lesz a végered- mény. A természet-

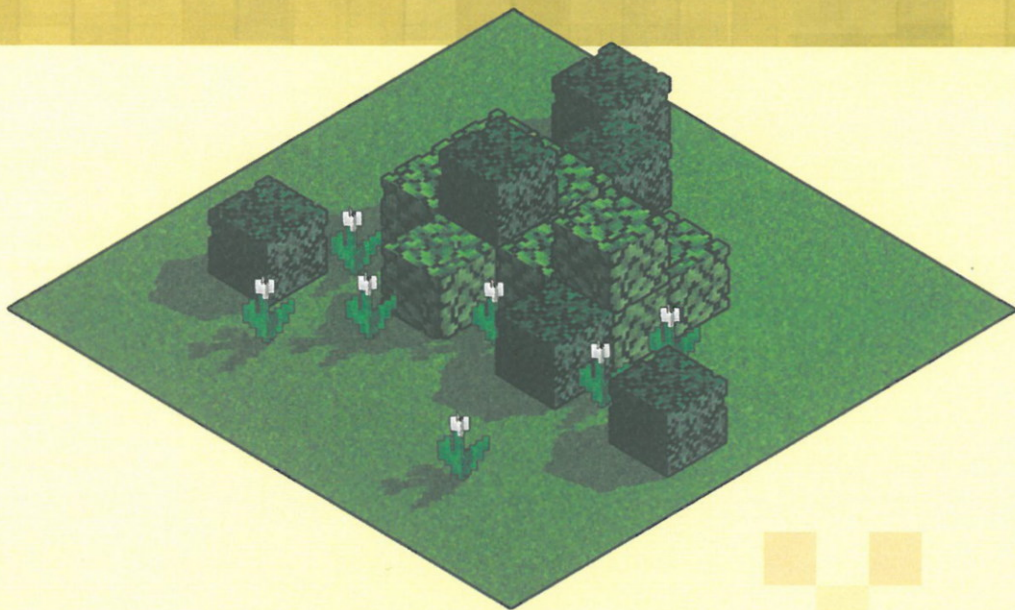
A lombok se egy nagy egye- netlen felhőt alkossanak. Rendezd őket kisebb cso- portokba. Mintha több kisebb felhő lenne, amelyek éppen csak összeérnek.



ben is csak ritkán láthatsz töké- letesen szabá- lyos fát.

A susnyás

Még egy egyszerű bozót is izgalmasabb lehet egy kis tervezéssel. Használj akár 2-3-féle lombot, és néhány virágot is tehetsz közéjük.



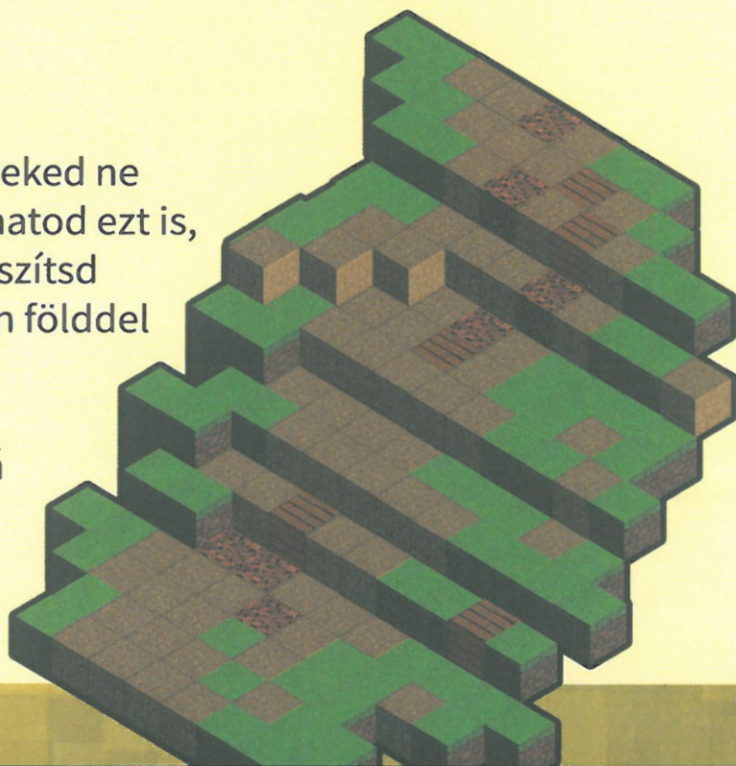
Sziklaorom

Gyakran láthatunk a folyók, patakok partján olyan sziklákat, amelyek kilógnak. Sajnos a játék ezt sem generálja magától, de te meg tudod építeni. Használj zúzott követ az alapjának (ettől kavicsosnak tűnik), és néhány mohás zúzott kő is jól jöhet (az összhatás ettől kevésbé lesz szürke). A sárfoltokat lélekhomokból készítsd el, azokba belelépve tényleg olyan hatást érsz el, mintha beleragadnál a sárba.



Ösvény

Bár a játékban van ösvényblokk, ez neked ne legyen elég. Az út alapjához használhatod ezt is, de tedd még részletgazdagabbá. Egészítsd ki egyéb blokkal. Például terméketlen földdel (ami nem fog újra befüvesedni), vagy használj deszkát, sőt a korábban bemutatott kavicsok is izgalmasabbá tehetik az utadat.



Várostervezés

A haladó építők már nem önálló épületekben gondolkoznak, hanem egész városokban. Ez viszont a tervezés egy egészen új szintjét igényli. Nem elég ugyanis egy szép katedrális felhúzni, az azt körülvevő épületeket és a környezetét is gondosan meg kell tervezni.

Főtér

Minden irányból széles utak vezetnek a város közepéhez. Itt található egy óratorony, valamint a piac is. A város a tágas terek miatt valóban hatalmasnak tűnik.

Sikátorok

A várfaltól a főtérré vezető széles, nagy utakról kisebb utcák és keskeny sikátorok ágaznak le. Bár elhagyottak tűnnek, de olykor fontos dolgokra bukkanhatsz itt. Némelyik olyan szűk, hogy a két oldalán található épületek már-már összeérnek a fejed fölött.

Detlas

A Wynn provincia egyik központi városa, Detlas remek példája a gondos várostervezésnek. A klasszikus középkori helyszín fantasy stílusban épült, és csodás épületekkel rendelkezik.



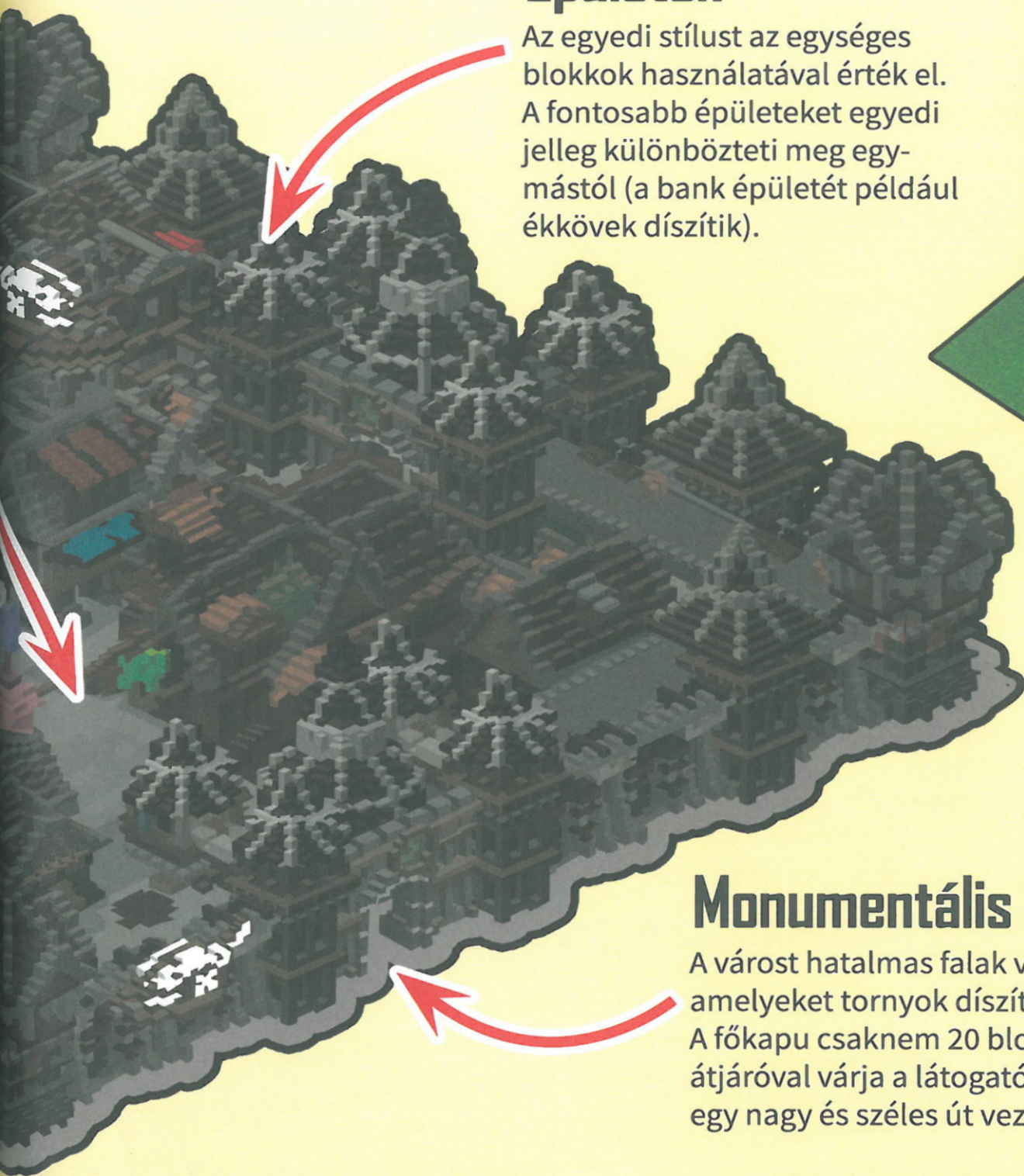
A városban a tekintetet leginkább az óratorony ragadja meg. Annyival magasodik a többi épület fölé, hogy a városon kívülről is jól látszik. A tetején egyébként egy óriási homokóra kapott helyet.

Tudtad?

Detlas nevét – megannyi WynnCraft-városhoz hasonlóan – a Crafted Movie csapat egyik tagja nevééről kapta (az visszafelé olvasva)

Épületek

Az egyedi stílust az egységes blokkok használatával érték el. A fontosabb épületeket egyedi jelleg különbözteti meg egymástól (a bank épületét például ékkövek díszítik).



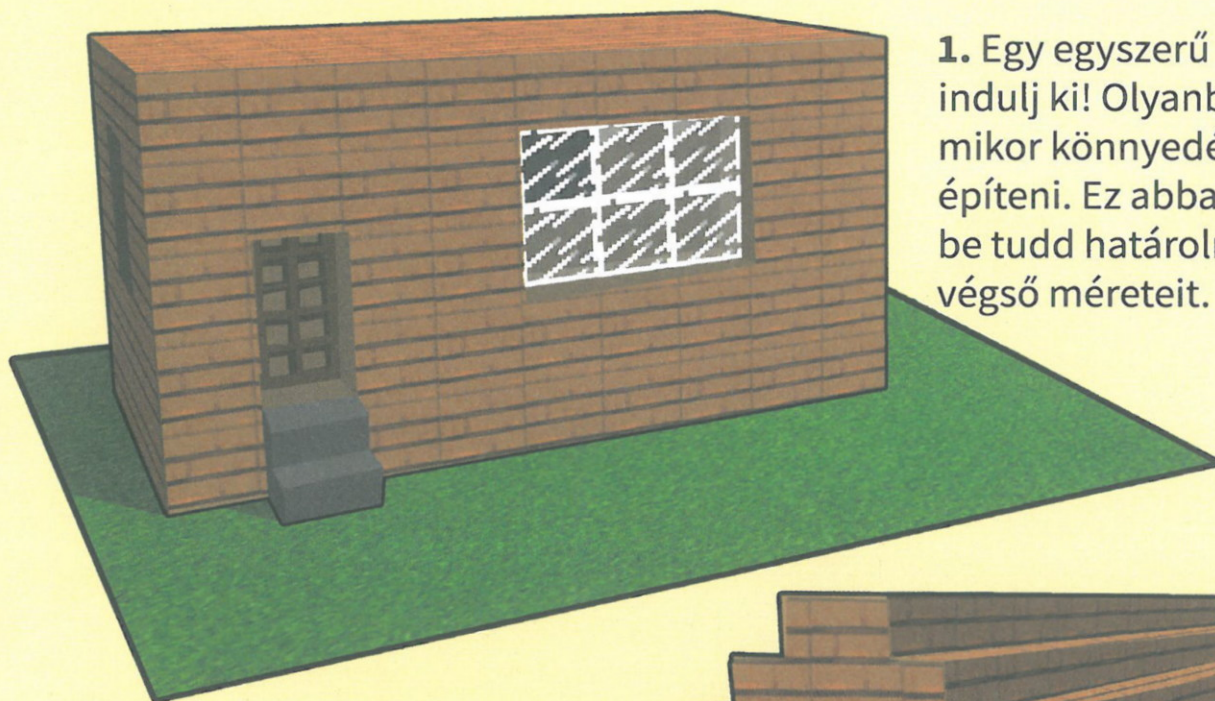
Monumentális belépő

A várost hatalmas falak veszik körül, amelyeket tornyok díszítenek. A főkapu csaknem 20 blokk magas átjáróval várja a látogatókat. Innen egy nagy és széles út vezet a főtérre.

Épületek

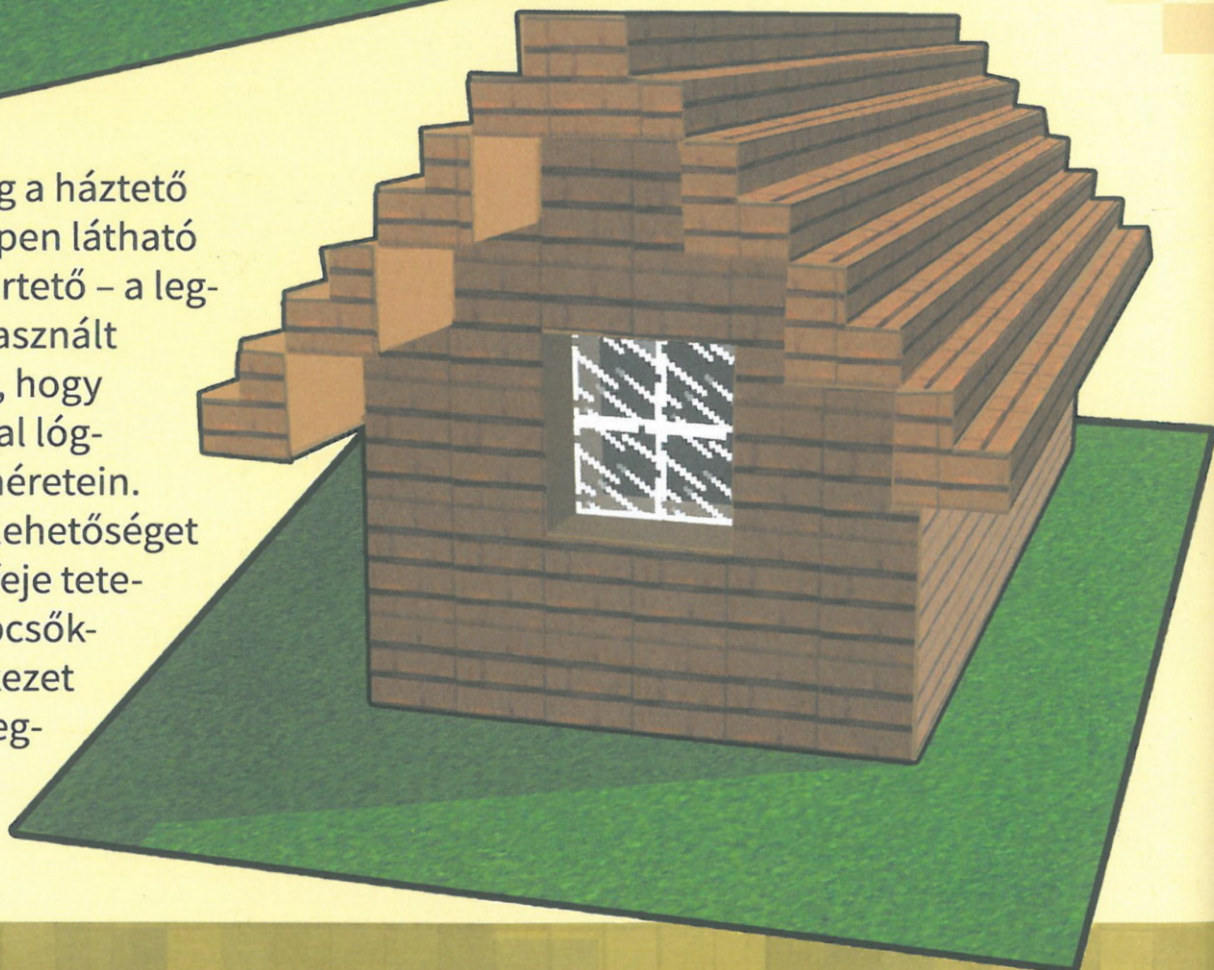
Egy város tervezésekor rengeteg épület helyét kell megtervezned. Azután pedig természetesen fel is kell építened. Íme néhány trükk, hogy változatos épületekkel építsd be a városodat.

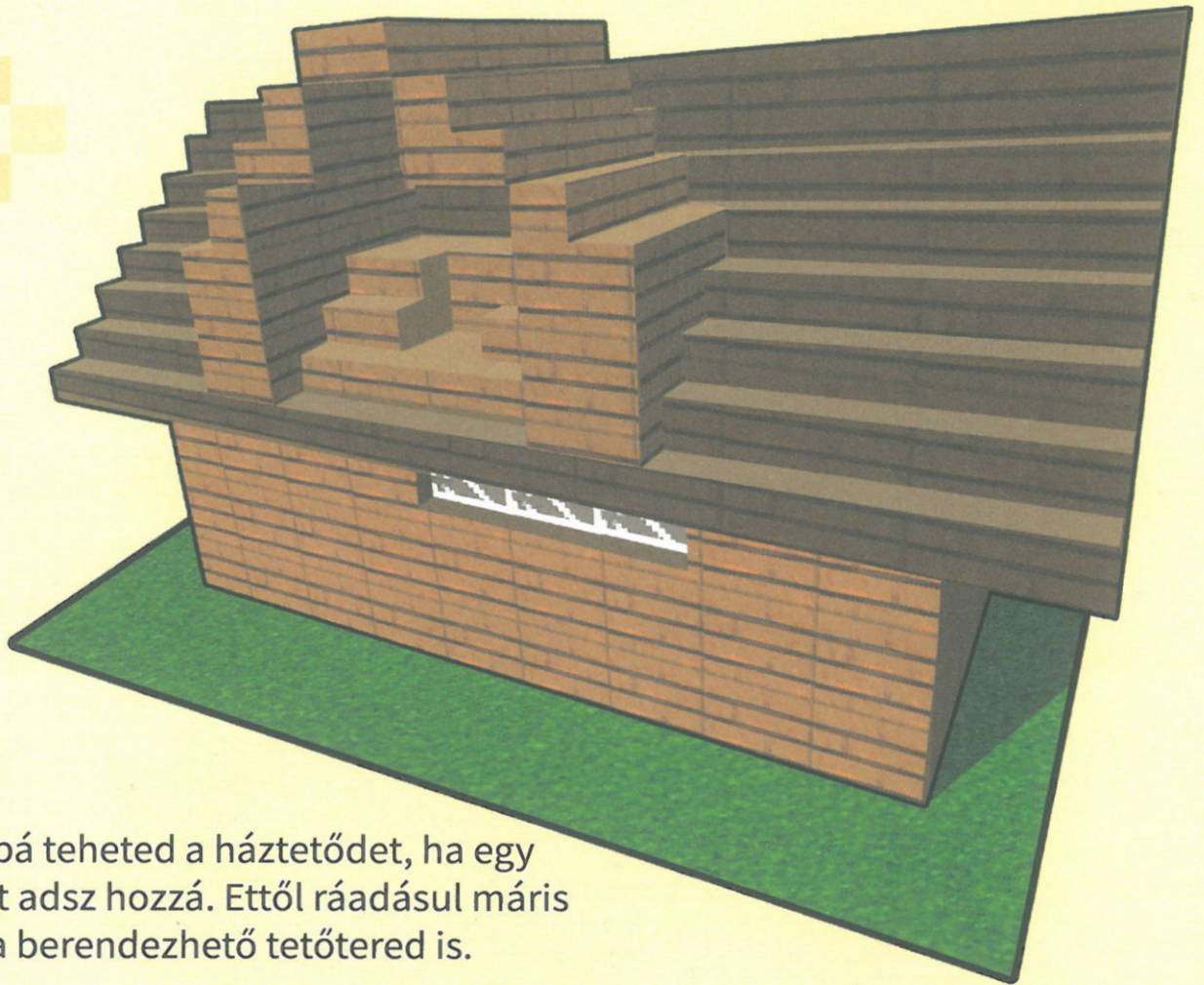
Tutorial – Kis családi ház



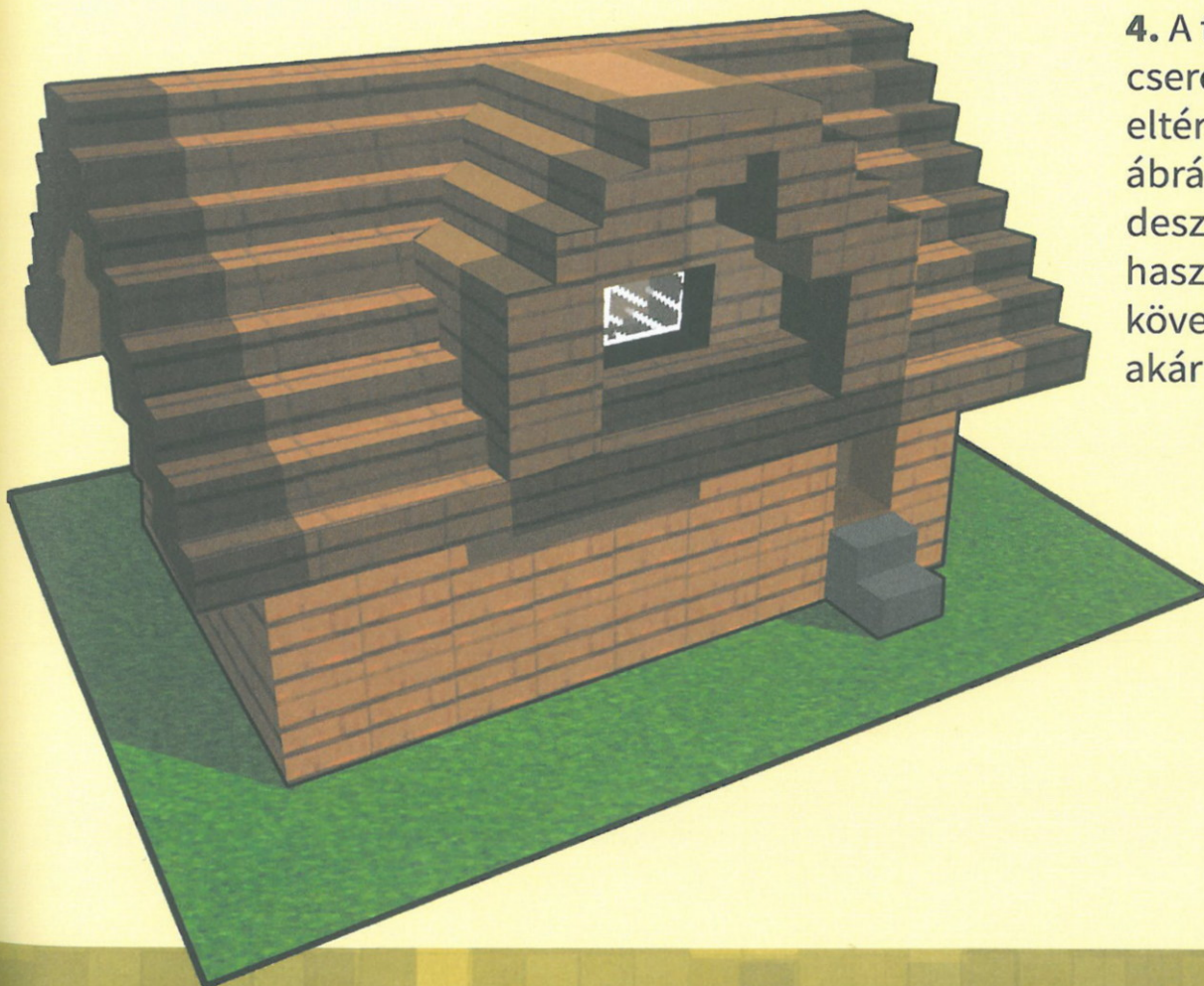
1. Egy egyszerű formából indulj ki! Olyanból, amit bárkikor könnyedén meg tudsz építeni. Ez abban segít, hogy be tudd határolni az épületed végső méreteit.

2. Tervezd meg a háztető formáját! A képen látható változat – sátoztető – a leggyakrabban használt forma. Fontos, hogy egy-egy blokkal lógjon túl a ház méretein. Egyébként ez lehetőséget ad arra, hogy feje tetejére állított lépcsőkkel a tetőszerkezet alsó felét is megépítsd.



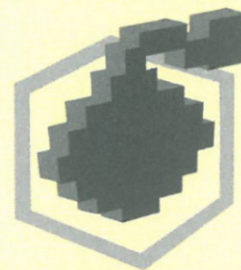


3. Izgalmasabbá teheted a háztetődet, ha egy kis kiszögellést adsz hozzá. Ettől ráadásul máris nagyobb lesz a berendezhető tetőtered is.



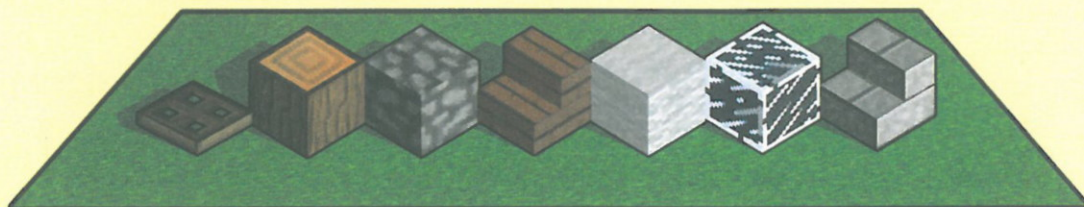
4. A tető szerkezetét cseréld ki a háztól eltérő blokkra, az ábrán például sötét deszka látható. De használhatsz zúzott követ, téglákat, vagy akár palatetőt is.

Ha már jól megy az egyszintes ház építése, akkor következhet egy nagyobb falat: többszintes felhúzása.



Trükk

Ha előre kirakod azokat a blokkokat, amelyekből építeni fogsz, azzal sokat segíthetsz a veled együtt építőknek.



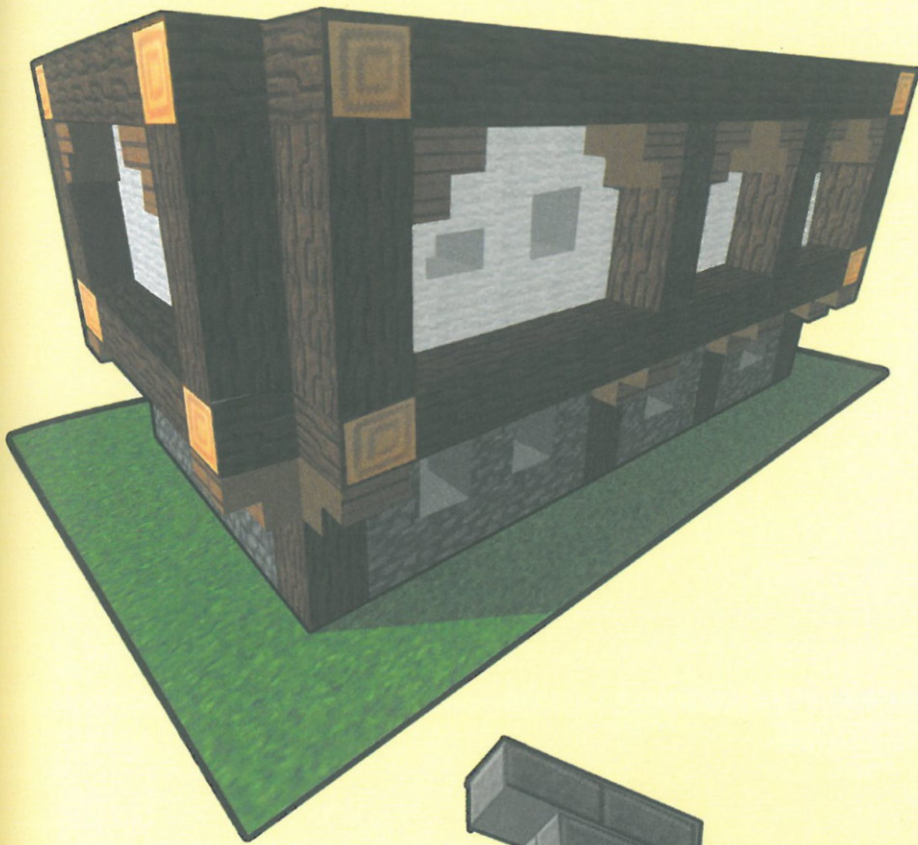
Tutorial – Többszintes lakóház



1. Első lépésben építsd meg a ház alapját. Figyelj oda a tervezésnél, hogy a végeredmény minden irányban szélesebb lesz, mint amit most kijelölsz.

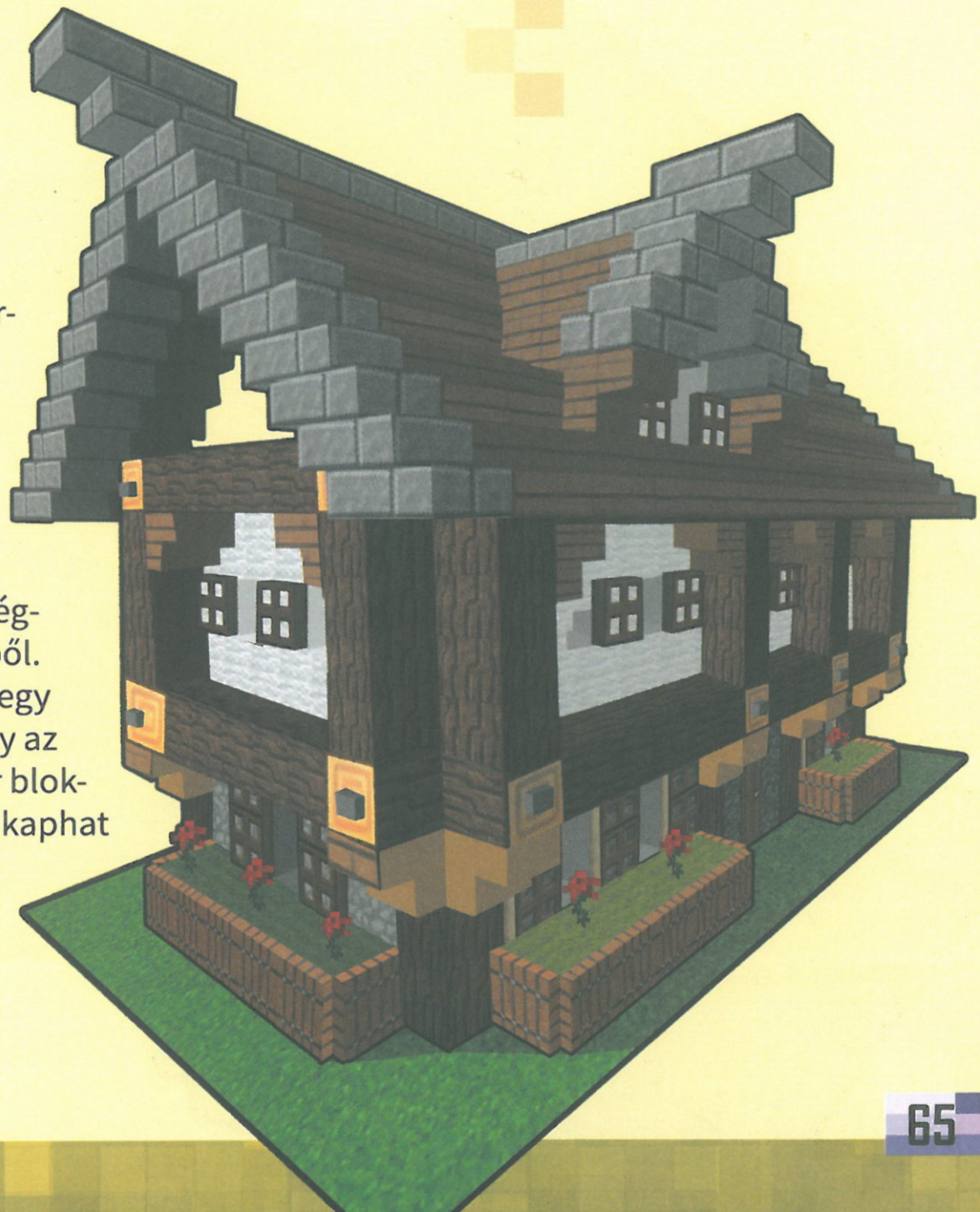
Díszítsd a házad további részletekkel!

Ha az ablakok mellé csapóajtókat helyezel, máris kész a sötétítőd. A rönkök végén a kőgombok olyanok, mintha szögek lennének. Az ablakok elé tehetsz virágládákat: egyszerű füves blokkokat vegyél körbe csapóajtókkal, és helyezz el bennük virágokat.



2. Következhet az emelet alapja. Figyelj arra, hogy melyik irányba néznek a fatörzsek. Ha jól csinálod, olyan hatása lesz, mintha egész farönköket építettél volna be. Majd jöjjenek az emelet falai. Azok ugyanoda kerüljenek, mint a földszinté, így csak a tartógerendák fognak kilógni. Mivel az első szint nem épülhet olyan nehéz anyagokból, mint az alsó, ezért itt használj gyapjút vagy agyagot.

3. Utolsó lépésben építsd meg a tetőszerkezetet. Alkalmazhatod a jól bevált lépcsős megoldást. Az éleknél használj más színt, vagy mint a képen is látható: építsd meg kötél-lából vagy zúzott kőből. Végül készíts a tetőn egy kiugrást. Ha elég nagy az épület, akkor egy pár blokkos vízköpő is helyet kaphat azon.

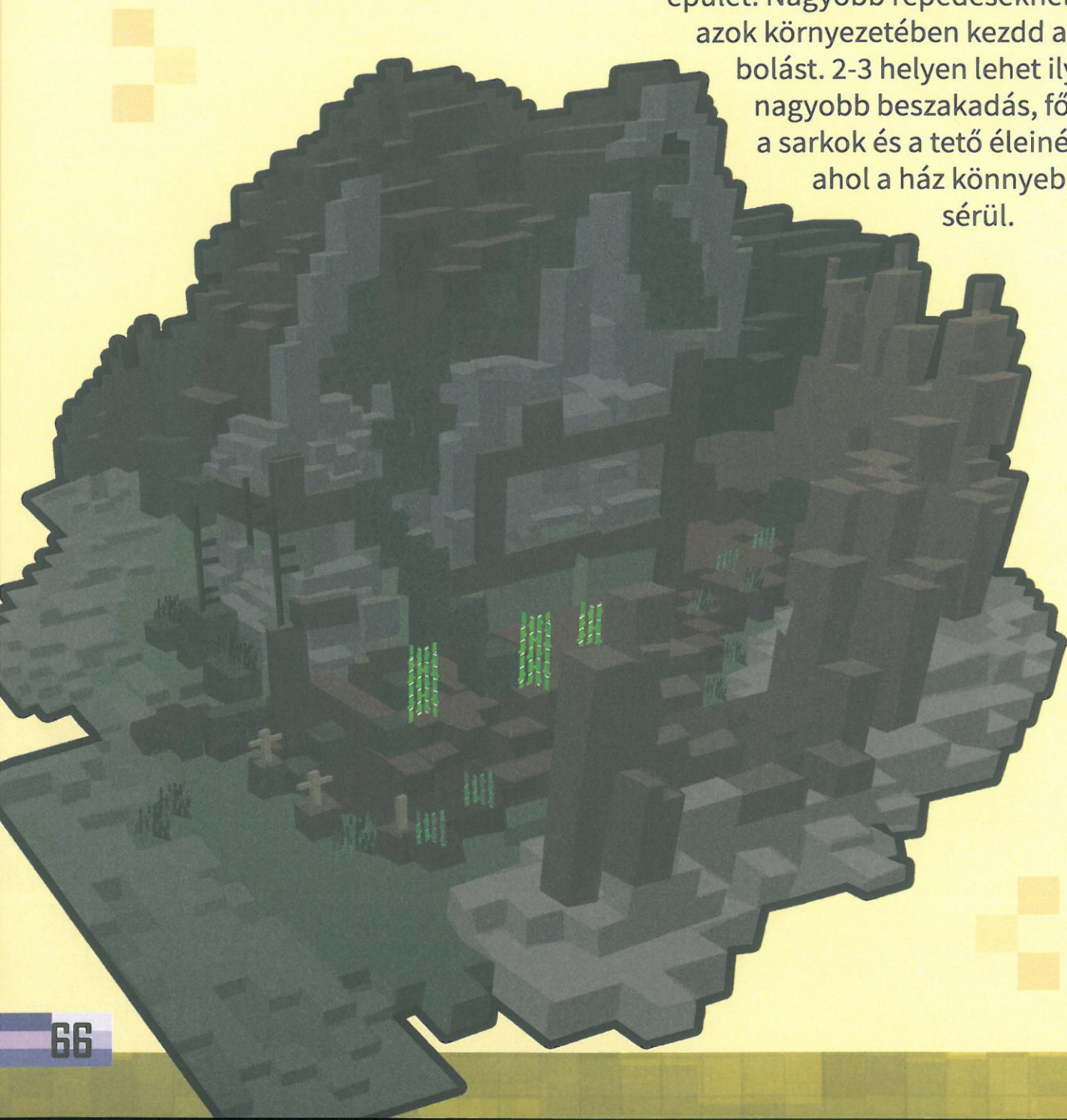


Lakatlan romhalmazok

Gondolnád, hogy néha egy épület megalkotásához rombolni és pusztítani kell? Persze tényleg csak néha, és az sem mindegy, hogy hogyan... Következzenek a romos, lakatlan épületek!

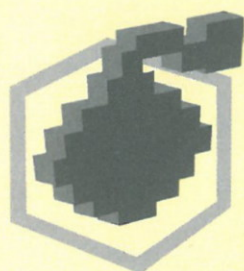
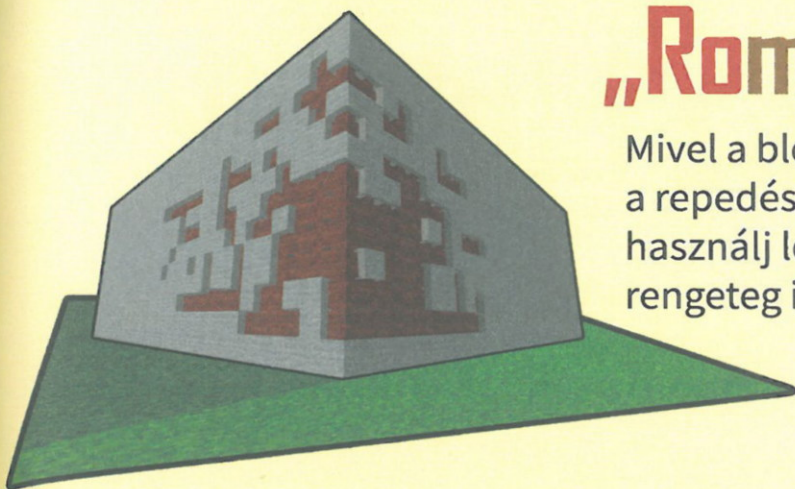
Romhalmaz

Ha egy kész épületet alakítasz át romossá, könnyebb dolgod lesz. De vigyázz, mert nem csak úgy véletlenszerűen kell kiütni a blokkokat! Képzeld el, hogyan dőlne össze az épület. Nagyobb repedéseknél és azok környezetében kezd a rombolást. 2-3 helyen lehet ilyen nagyobb beszakadás, főként a sarkok és a tető éleinél, ahol a ház könnyebben sérül.



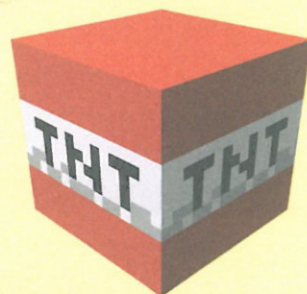
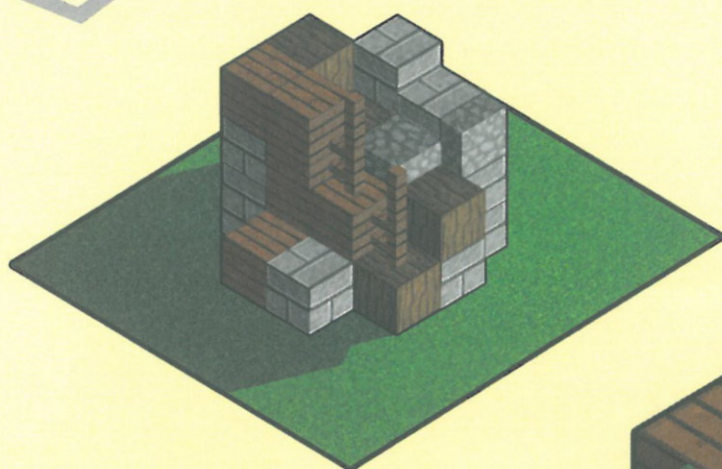
„Rombolt sarok”

Mivel a blokkok önmagukban is igen ormótlanak, a repedések pedig általában szabálytalan alakúak, használj lépcsőket és félblokkokat. Egy lépcsőt rengeteg irányba tudsz forgatni.



Trükk

Az épületedben használhatsz oda nem való anyagot is. Például, ha a gerendát egy-két helyen kerítésre cseréled az olyan hatást kelt, mintha épületnek csak a szerkezete állna.



Tipp

Ne használj TNT-t az épületek rombolásához! A robbanást ugyanis nem tudod kellőképpen irányítani. Ne akard a romhalmaz helyett a nagy semmit látni magad előtt!

A természet mindig győz

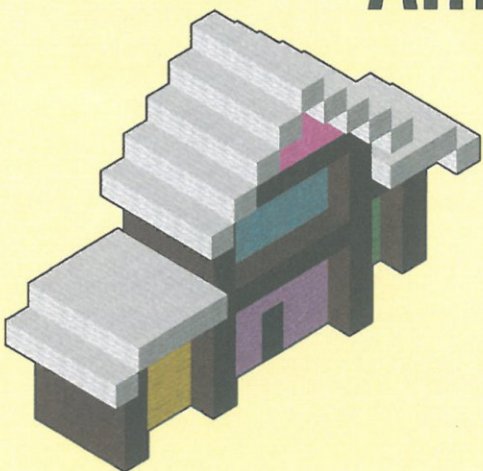
Egy magára hagyott, gondozatlan épületet gyorsan meghódít a természet. Ezt leginkább néhány futónövénnyel tudod szimbolizálni. Futtasd körbe a házadat pár lombbal, helyenként indákkal.



Jó és rossz blokkok

A játékban az építéshez több száz különféle blokk és textúra közül válogathatsz. Azonban nem mindegyik alkalmas tetszetős építmény alkotásához. Összeválogattuk a legjobb és a legrosszabb választásokat.

Ami egyáltalán nem előnyös...

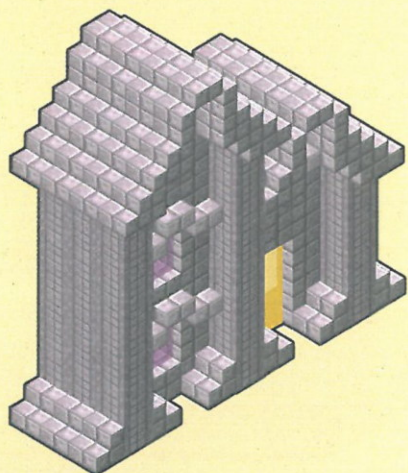
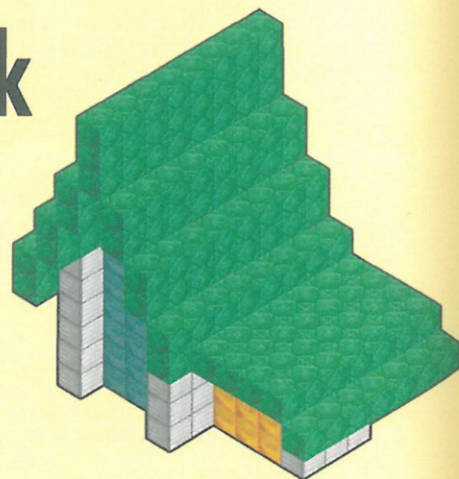


Gyapjú

Bár a gyapjúból rengeteg színt lehet készíteni, azok nincsenek összhangban egymással. Túl erősek a kontrasztok és élesek a vonalak. Arról nem is beszélve, hogy mivel csak egész blokk gyapjú létezik, esélyed sincs részletgazdag épületet alkotni.

Tömör ércek és drágakövek

Rengeteg szerveren lehet találkozni olyan házzal, amely tömör aranyból vagy gyémántból épült. Miért? Ezek az anyagok sem textúrájukban, sem színükben nem alkalmasak tömör épületek létrehozására. Legfeljebb csak apró dekorálásra használhatók.



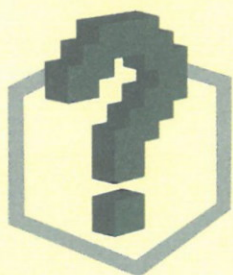
Random anyagok

Vannak olyan anyagok, amelyek a Minecraft saját dimenzióiból (a Pokolból és a Végből) származnak. Ezek felhasználásával sem szerencsés építkezni.

Ez jó választás!

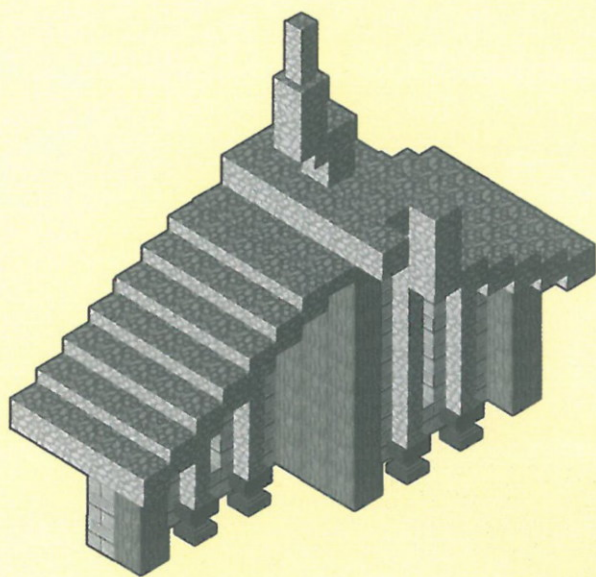
Rönkház

Biztosan te is láttál már faházat. Ez a játékban megtalálható rengeteg színű és textúrájú fatörzs és deszka felhasználásával könnyedén reprodukálható.



Tipp

Soha ne építs kandallót a faházba!

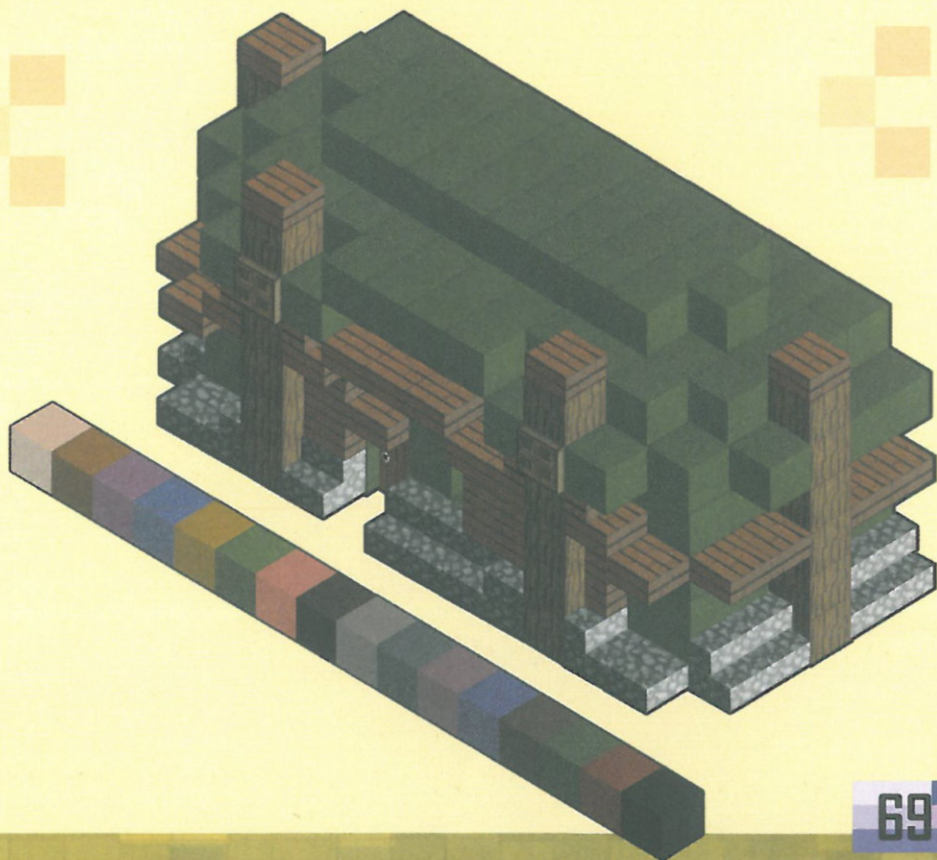


Kőtéglaház

Írany a középkor! Kőtéglát is nyugodtan használhatsz. Ráadásul az elérhető lépcső, félblokk és kőkerítés is változatosabbá teszi az épületedet. Azért, hogy a házad ne legyen olyan rideg, egészítsd ki azt melegebb színű blokkal (például szőnyeggel vagy deszkával).

Ha már színek...

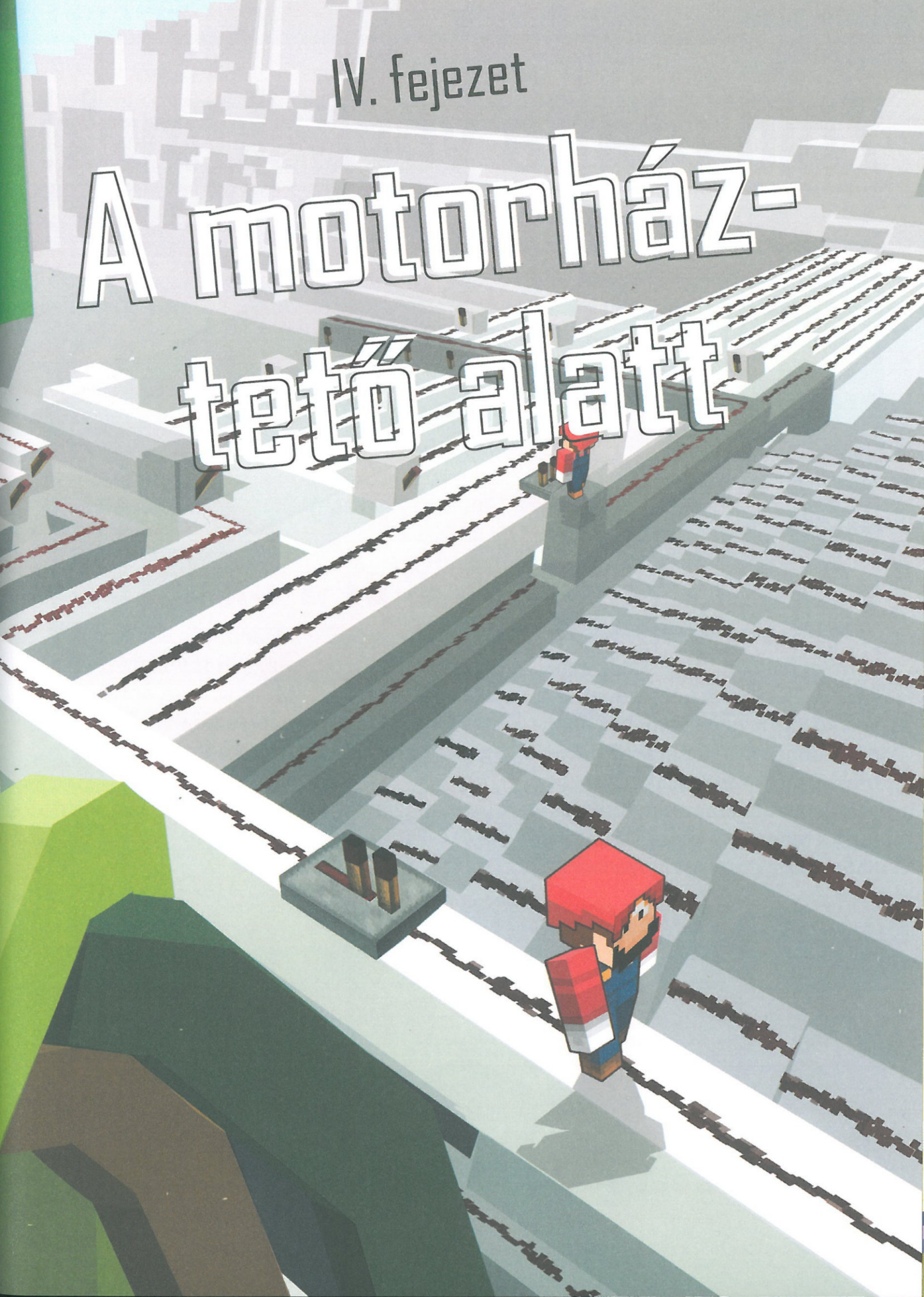
A szemnek kellemes pasztell-színekben elérhető agyagblokkok a gyapjúhoz képest kevésbé élénkek és rikítóak. Padlózatot, falat vagy akár sátoztetőt is építhetsz belőlük. Azonban fontos megjegyezni, hogy ez az anyag soha nem „működik önmagában”, azaz szükséges hozzá valamilyen tartószerkezet.





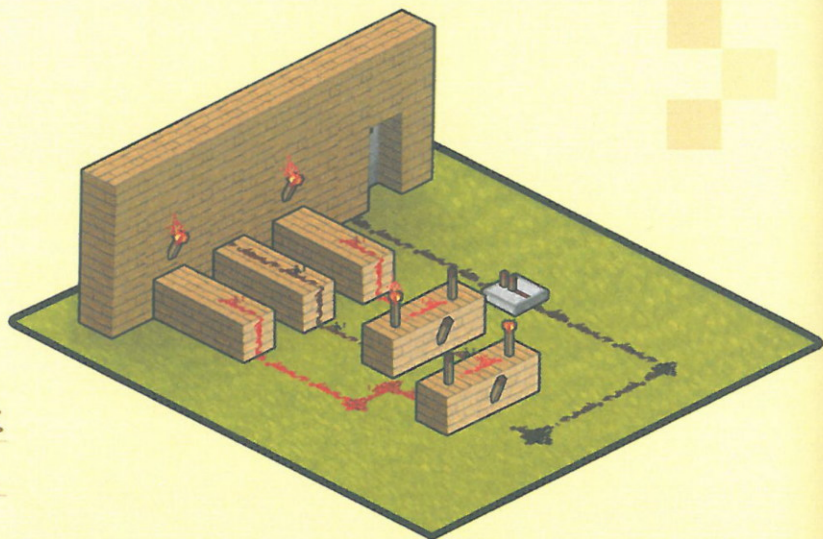
IV. fejezet

A motorház- tető alatt



Zöld utat a vöröskőnek!

Ha már nagyon sok szép épület került ki a kezed közül, akkor elérkezett az ideje, hogy izgalmassá is tedd a falak közötti játékmenetet. Ravasz vöröskő-szerkezetek és parancsblokkok százai működhetnek egy-egy jól kialakított játék mögött.

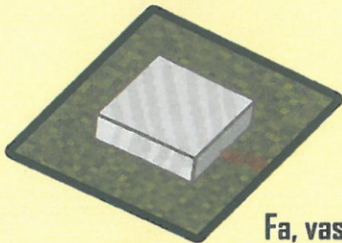
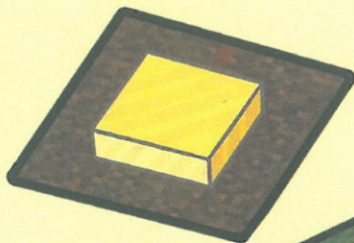
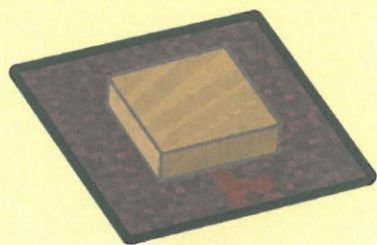


Forrásblokk

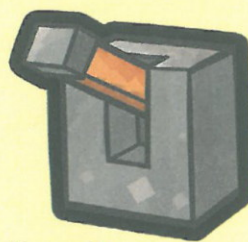
Forrásblokkoknak nevezzük azokat, amelyek jelet bocsátanak ki. Van közöttük olyan, amelyik állandóan ad jelet (például a vöröskőblokk), míg mások csak bizonyos esetben (aktiválás után) működnek a rendszert. Utóbbira példa a kapcsoló, a gomb és a nyomólap.

Mi is az a vöröskő?

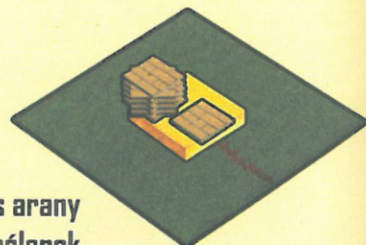
A redstone, avagy magyar nevén vöröskő a Minecraft elektromossága. Használatával olyan áramköröket építhetsz meg, amelyek titkos ajtókat, kombinációs zárat vagy akár egész számítógépeket működtetnek.



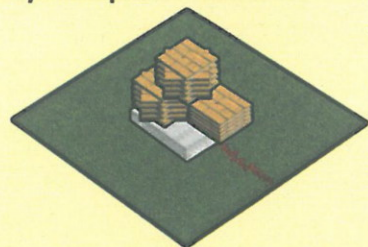
Fa, vas, kő és arany nyomólapok

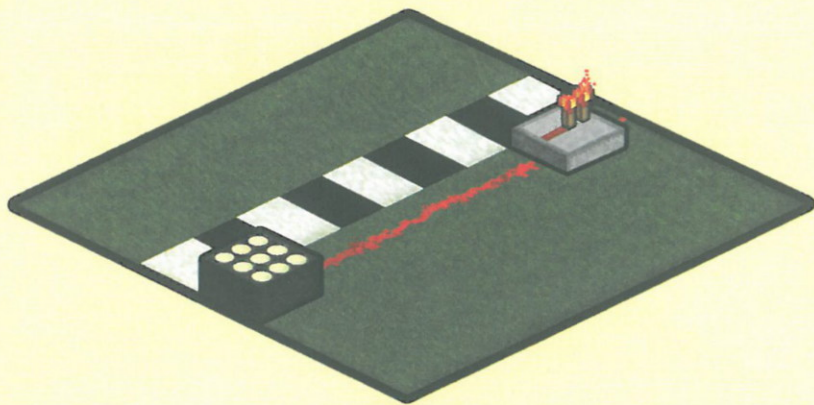


Kapcsoló



Vas és arany nyomólapok



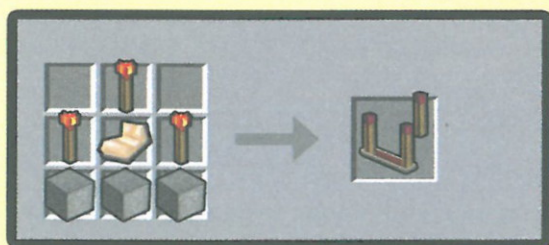


Napfényérzékelő

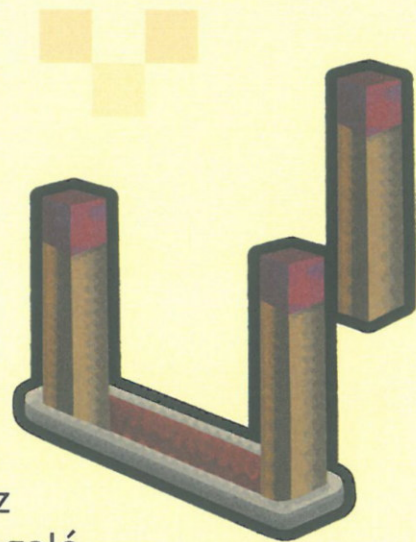
Találkozhatok mérleg típusú nyomólapokkal, amelyek a rádobott tárgytól függően adnak jelet. De van olyan is, amelyik a fényerősséget veszi figyelembe (napfényérzékelő).

Komperátor

Ez egy igazán különleges és igen sokoldalú jelforrás. Használható zenedobozokhoz (ahol a behelyezett lemeztől függően különböző erősségű jelet ad), vagy kiváló lehet titkos ajtók nyitására. Ládához helyezve a



jelerősség attól függ, hogy hány tárgyat helyeztél el a tárolóban. Ez működik kemencével, adagolóval, tölcsérrel és minden olyan blokkal, amelyben elhelyezhető valami.



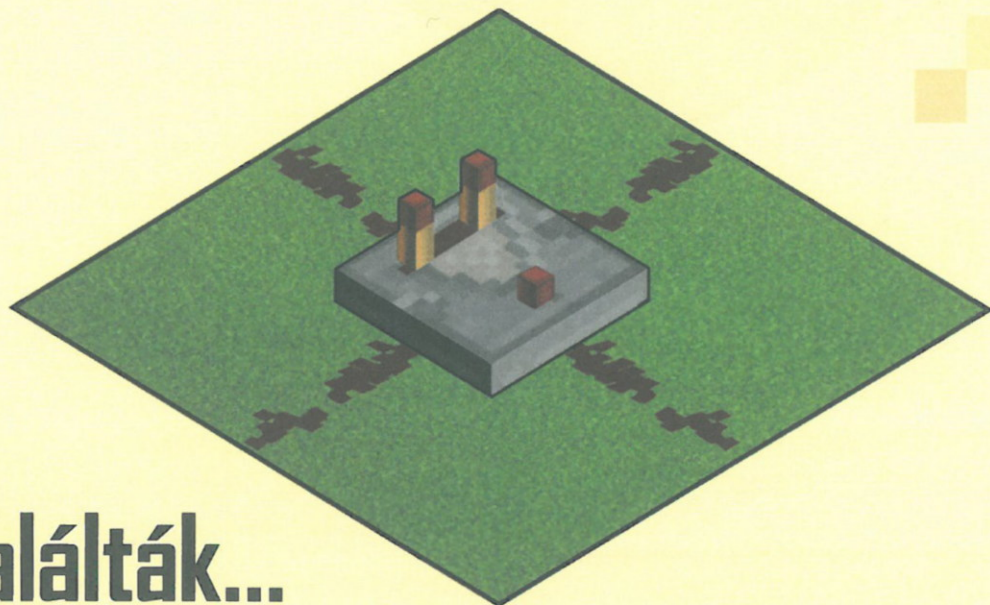
Tipp

A Kraftolók Kézikönyve korábbi köteteiben sokat foglalkoztunk a vöröskő működésének az alapjaival. Ha több információra van szükséged, olvasd el azokat is!



Komperátortrükkök

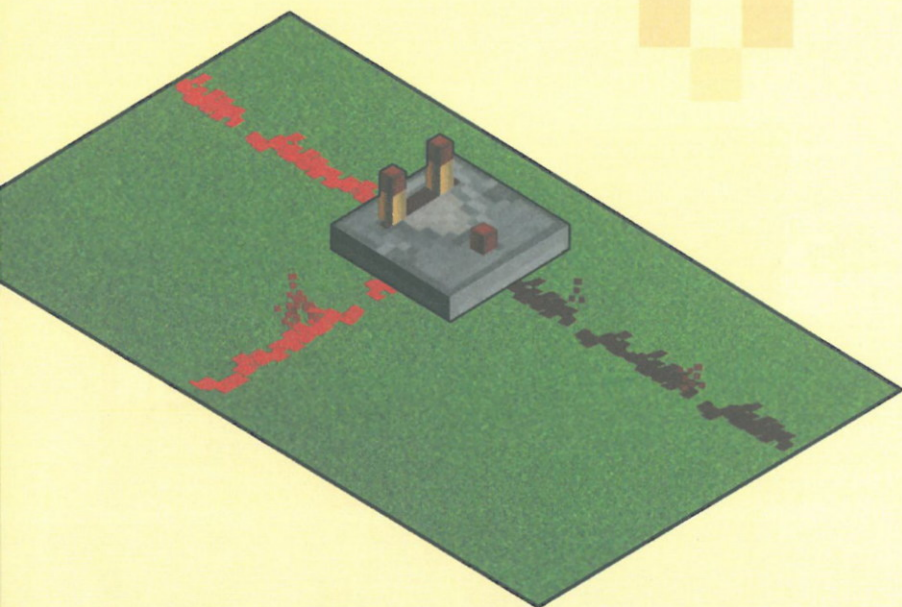
Következzenek
a „láthatatlan”
trükkök!



Amire kitalálták...

A komperátornak sokan nem ismerik a működését. Pedig amióta bekerült a játékba, egyre több új funkciót kapott. Persze azok csak hozzáértő kezek között kapnak értelmet. Elsődleges feladata két vöröskőjel erősségének összeha-

sonlítása. Ehhez két bemeneti jelre van szüksége, egy elsődleges jelforrásra (hátról) és egy másodlagos bemeneti jelre (valamelyik oldalról). Az elején található egy kis lámpa, amelynek a fel- vagy lekapcsolásával válthatjuk a módokat.

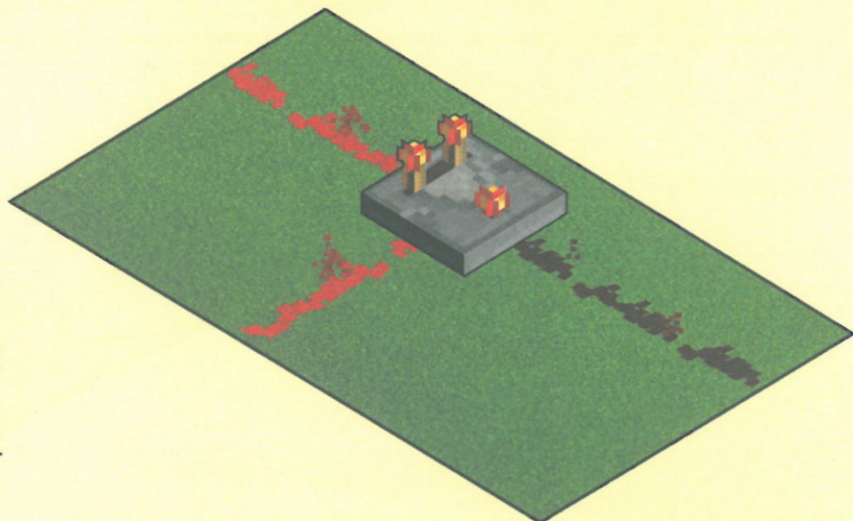


Alap mód – Amikor nem ég a lámpa

Ilyenkor egy egyszerű összehasonlítást végez. Ha a bemeneti jel erősebb, akkor ad jelet a kimeneti vöröskő kábelén. Ha viszont a másodlagos bemenet az erősebb, akkor nem ad jelet.

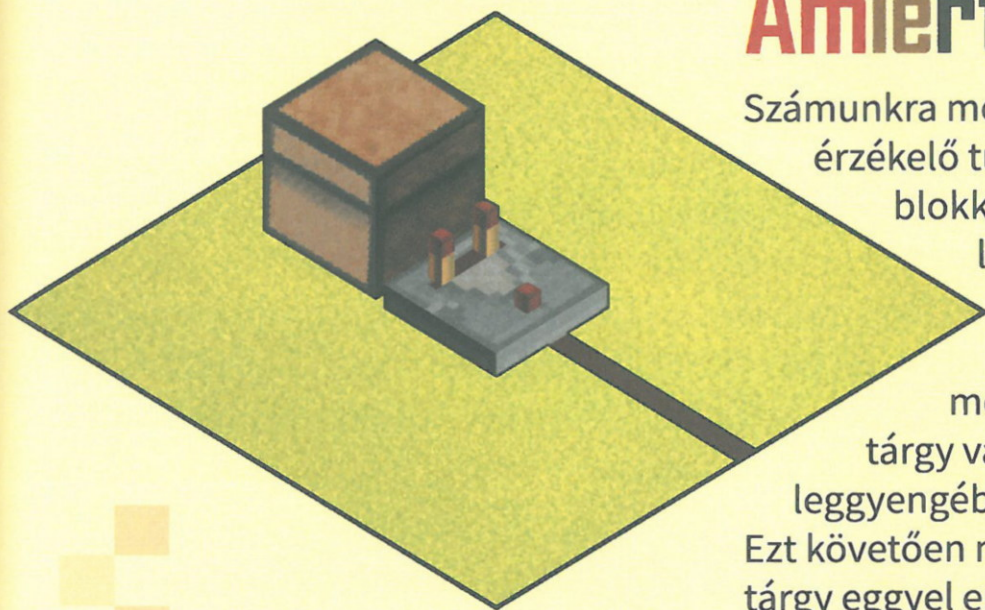
Kivonás mód – Amikor a lámpa ég

Ilyenkor a komperátor a fő bemeneti jel erősségéből kivonja a másodlagos bemeneti jelét, és az így kapott jelerősséget továbbítja a kimeneten. Ha például a fő bemenet jelforrás 4 blokk távolságra van (ilyenkor 12-es erősségű jelet kapunk), a másodlagos pedig 6 blokkra (itt 10-es erősségű jelet kapunk), akkor a kimeneti jel erőssége 2 lesz ($12 - 10 = 2$).

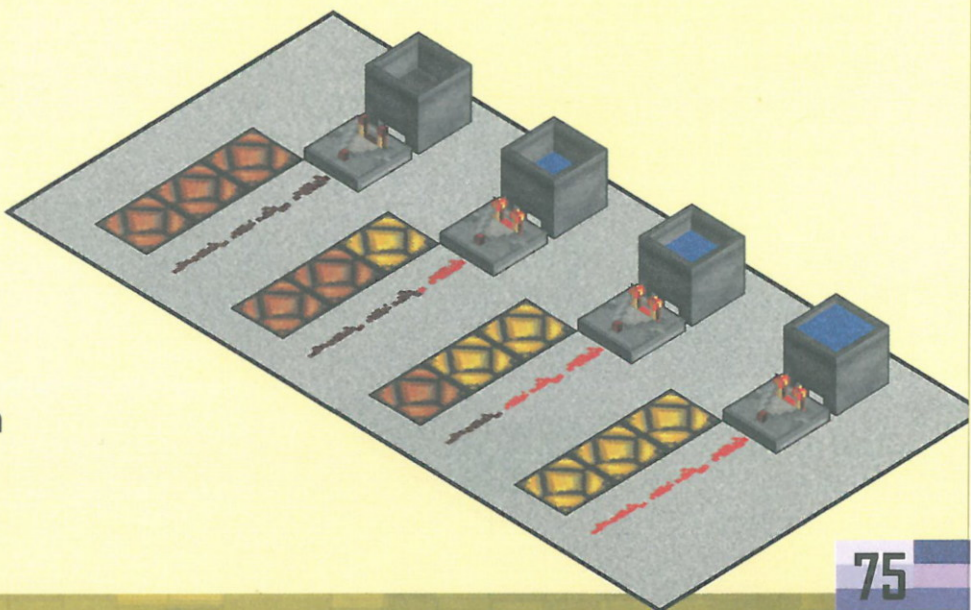


Amiért hasznos

Számunkra most elsősorban a komperátor érzékelő tulajdonsága fontos. Bizonyos blokkok mögé helyezve képes kijelzeni azok státuszait. Például egy láda mellé helyezve jelzi, hogy az mennyire van megpakolva. Ha legalább egy tárgy van benne, akkor már jelet (a leggyengébbet, 1-es erősségűt) fog adni. Ezt követően minden kupac (64 darab) tárgy eggyel erősíti a kimeneti jelet.

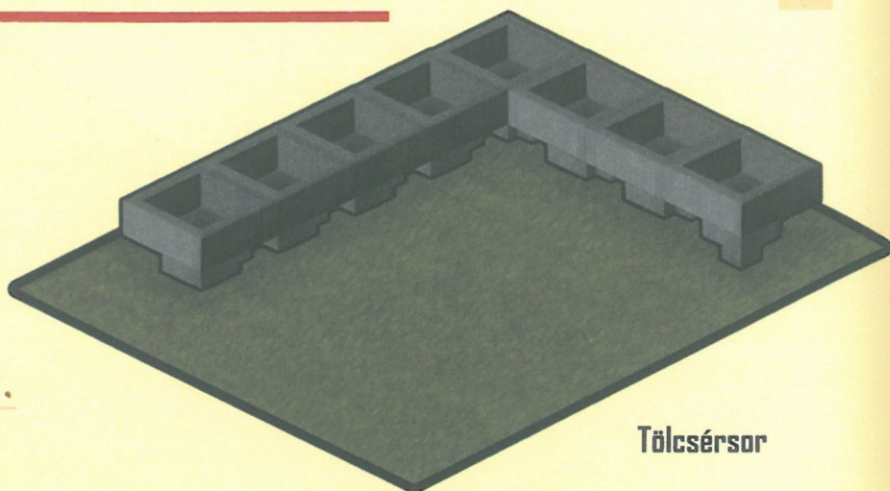


A legegyszerűbben a képen lehet tanulmányozni a működését. Egy üres üst mellé helyezett komperátor nem ad jelet. A további két lehetséges vízszint pedig annak megfelelő jelerősséget ad, hogy mennyire van az eszköz tele (a teljesen feltöltött üst jelerőssége hármas).

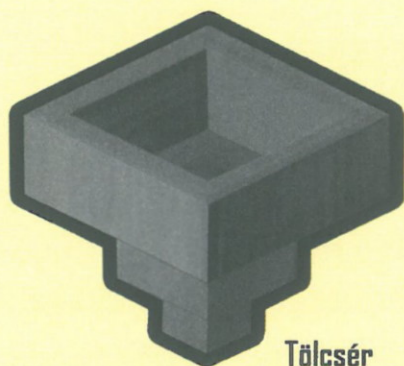


Vöröskőhackek

A vöröskő szerkezetek működését nem könnyű megérteni. De azokat úgyesen használva, apró hackekkel egészen különleges dolgokat lehet elérni. Mutatunk néhányat.



Tölcsérsor

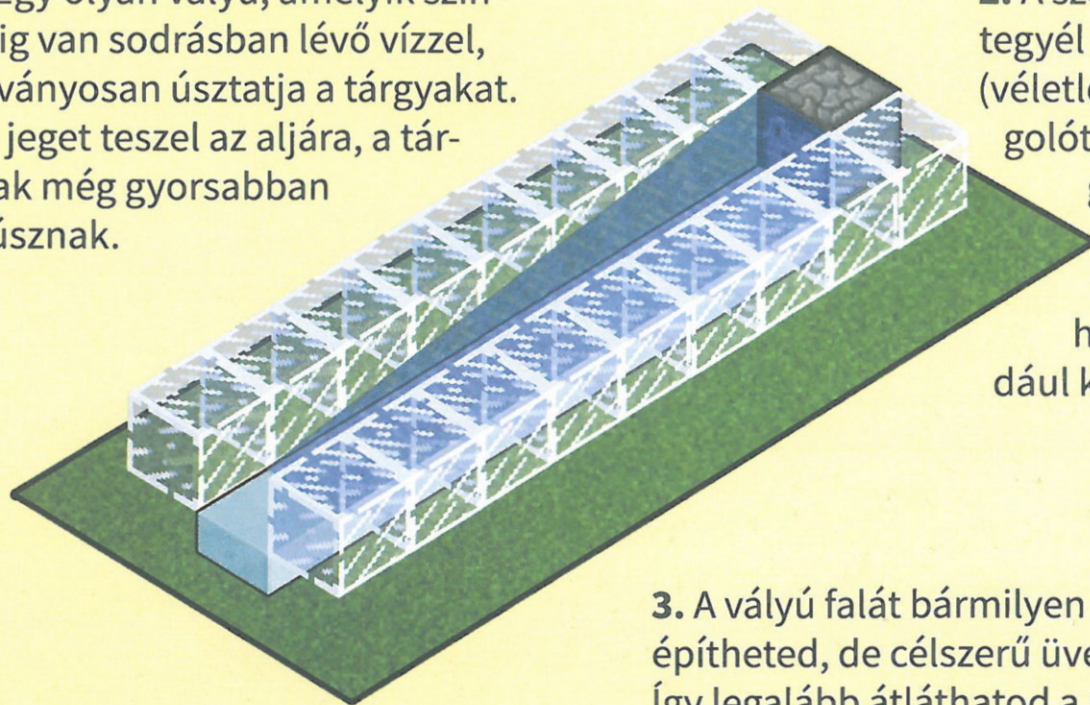


Tölcsér

Tárgyak utaztatása

Ha egy tárgyat, blokkot vagy bármilyen eszköztárból származó dolgot szeretnél automatizálva eljuttatni egyik helyről a másikra, abban a tölcser fog neked segíteni. Az a rádobbott (vagy egyéb módon fölé kerülő) blokkokat automatikusan beszipantja (tárolókapacitása igen kicsi, mindössze 6 stack kerülhet bele), majd a blokkok folyamatos jellel továbbítódnak.

1. Egy olyan vályú, amelyik színültig van sodrásban lévő vízzel, látványosan úsztatja a tárgyakat. Ha jeget teszel az aljára, a tárgyak még gyorsabban csúsznak.



2. A szerkezet végére tegyél egy kidobót (véletlenül sem adagolót, mivel az a tárgyakat rendelkezésüknek megfelelően használja, például kilövi a nyilat).

3. A vályú falát bármilyen anyagból megépítheted, de célszerű üveget használni. Így legalább átláthatod a rendszeredet.

Kidobó vs. adagoló

A kidobó esetén egy 3×3 -as rácsban helyezheted el a tárgyaidat (az lehet bármilyen blokk, eszköz, használati tárgy). Ha a kidobó jelet kap, egyet – véletlenszerűen – kidob a benne lévő dolgok közül, amely azután lebegő tárgyként jelenik meg előtte. Ha például előtte tárolókapacitással rendelkező blokk áll, akkor a tárgyat nem kidobja, hanem elhelyezi abban. Így készíthetsz például önmagát feltöltő ládát.



Adagoló

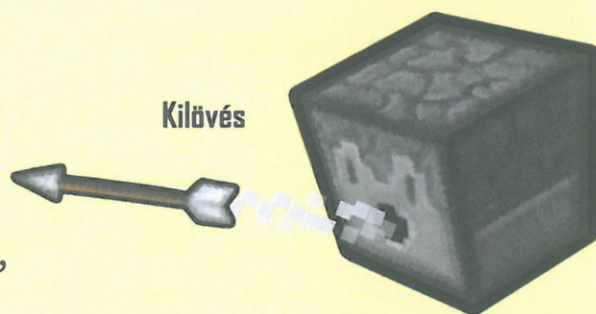
Az adagoló nem képes tárgyakat elhelyezni más blokkokban, és a benne lévő tárgyakat sem egyszerűen kidobja. A nyilat és a tűzijátékot például kilövi, a spawner tojásokból lehívja az állatokat, a varázsitalokat pedig kidobja.



A kidobó...



...és a kidobott tárgyak.



Kilövés

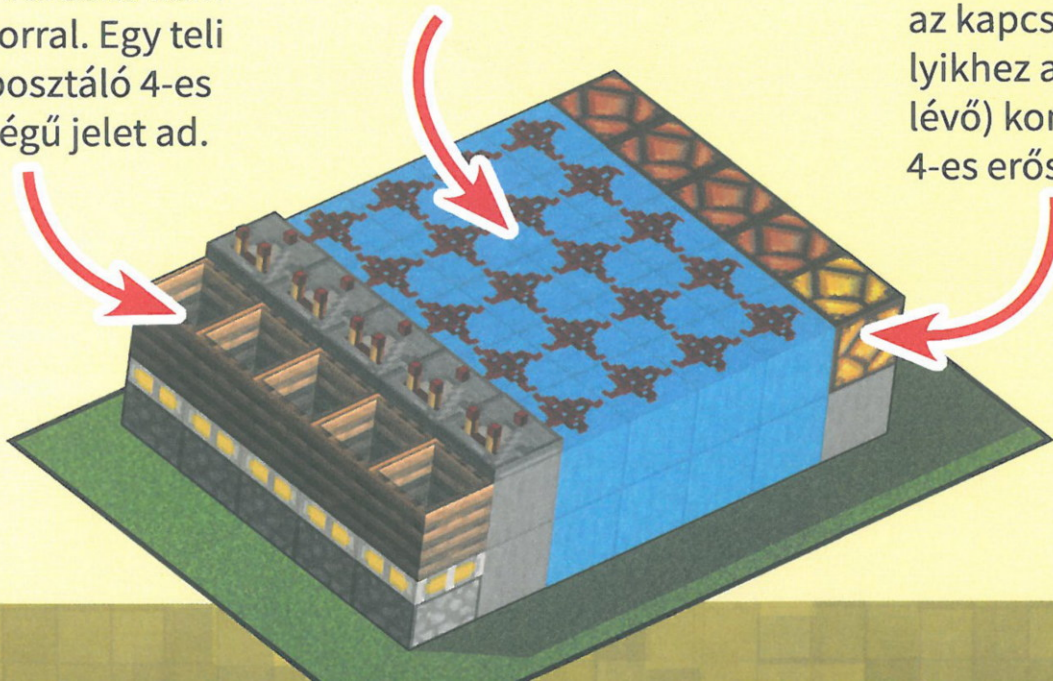
Párhuzamos jelek

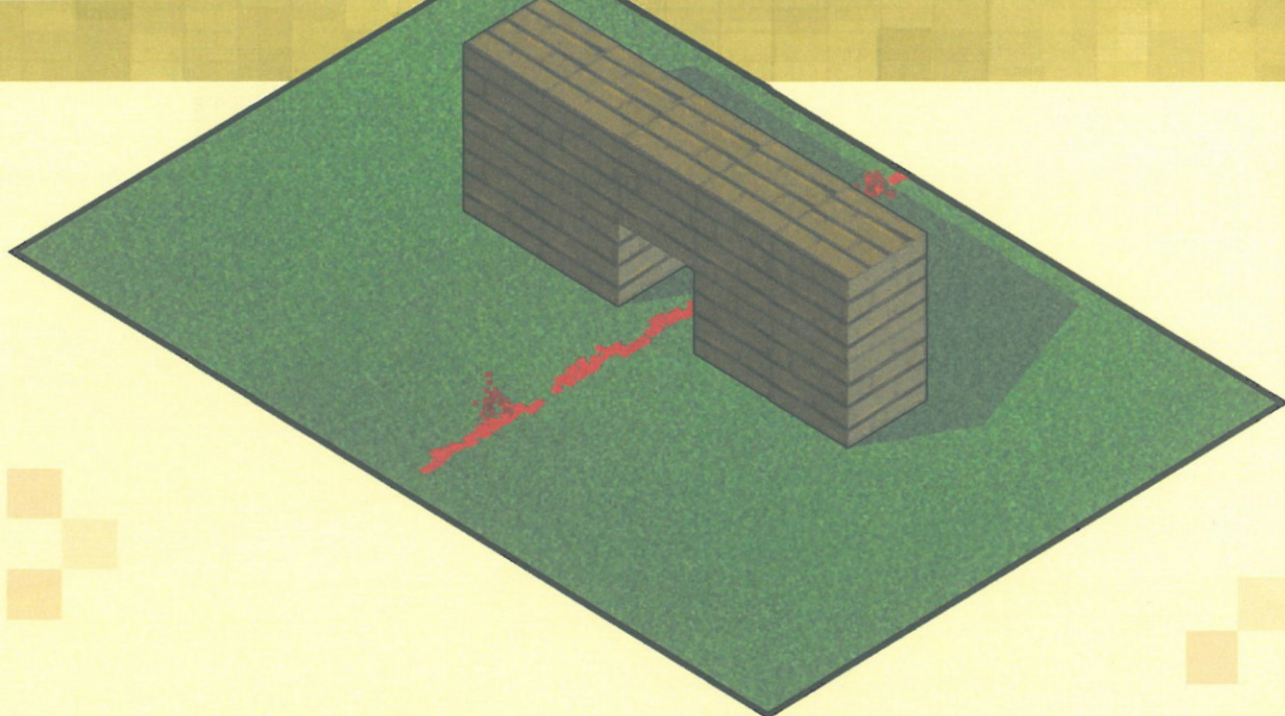
A vöröskő használatáról tudni kell, hogy nem tudsz közvetlenül egymás mellett, párhuzamos kábeleket futtatni, mert összekapcsolódnak. De ha már haladó szinten vagy, a vöröskőjel-erősségek ismeretében, kijátszhatod ezt a rendszert.

1. A példában komposztálókát használunk, vöröskő komperátorral. Egy teli komposztáló 4-es erősségű jelet ad.

2. A jelek szorosan egymás mellett futnak, így a vöröskőjel oldalirányba is terjed.

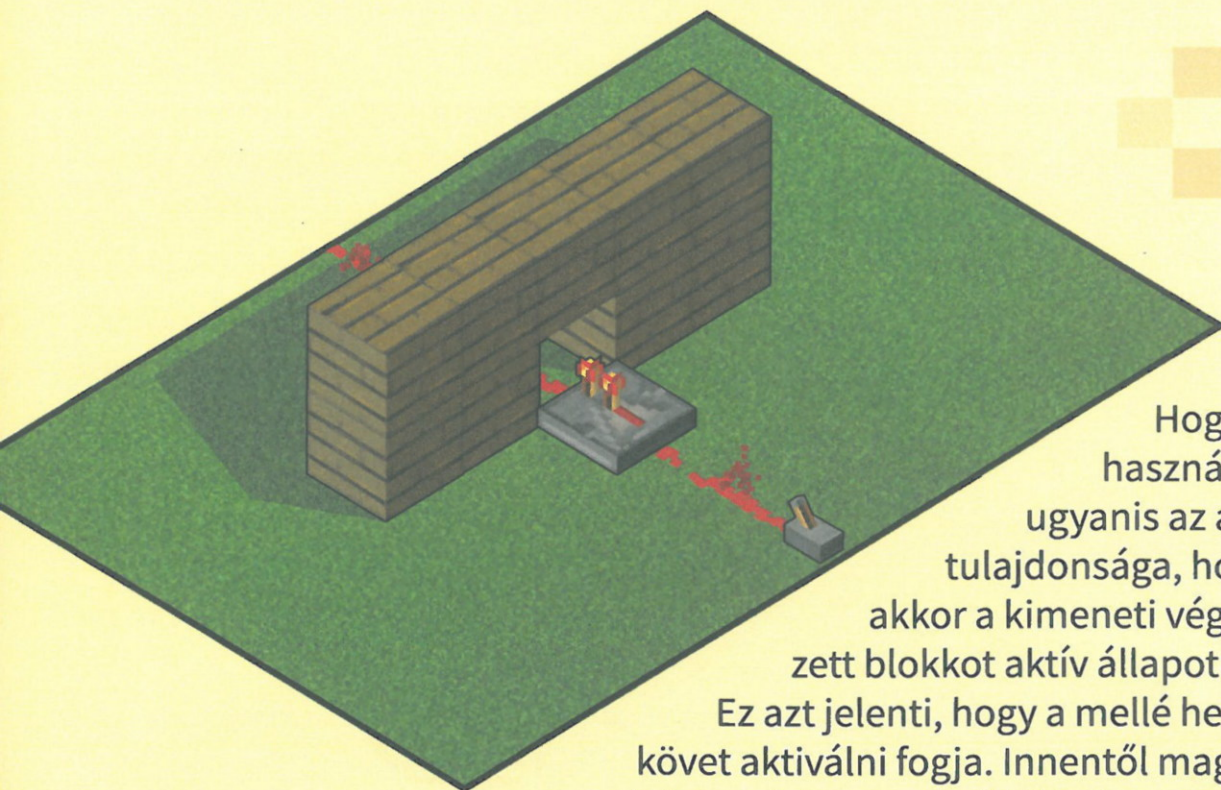
3. Az érzékelő – a példában lámpa – pontosan 4 blokknyira van. Így csak az kapcsolódik fel, amelyikhez a (vele szemben lévő) komperátorból 4-es erősségű jel érkezik.





Jeltovábbítás falon át

Vajon, ha falon keresztül szeretnél vezetni vöröskőjelet, akkor egy lyukat kell ütnöd azon? Talán sokan most azt válaszolnák, hogy igen, de persze ez megoldható másként is...



Hogyan? Jelismétlő használatával. Ennek ugyanis az a különleges tulajdonsága, hogy ha jelet kap, akkor a kimeneti végénél elhelyezett blokkot aktív állapotúra változtatja. Ez azt jelenti, hogy a mellé helyezett vöröskövet aktiválni fogja. Innentől magától értetődik a dolog. A falat nem kell kiütni, csak az érkező irányból egy jelhosszabbítót tenni elé, ami egyszerűen „átlövi” a jelet.

Egyirányú jelvezetés késleltetés nélkül

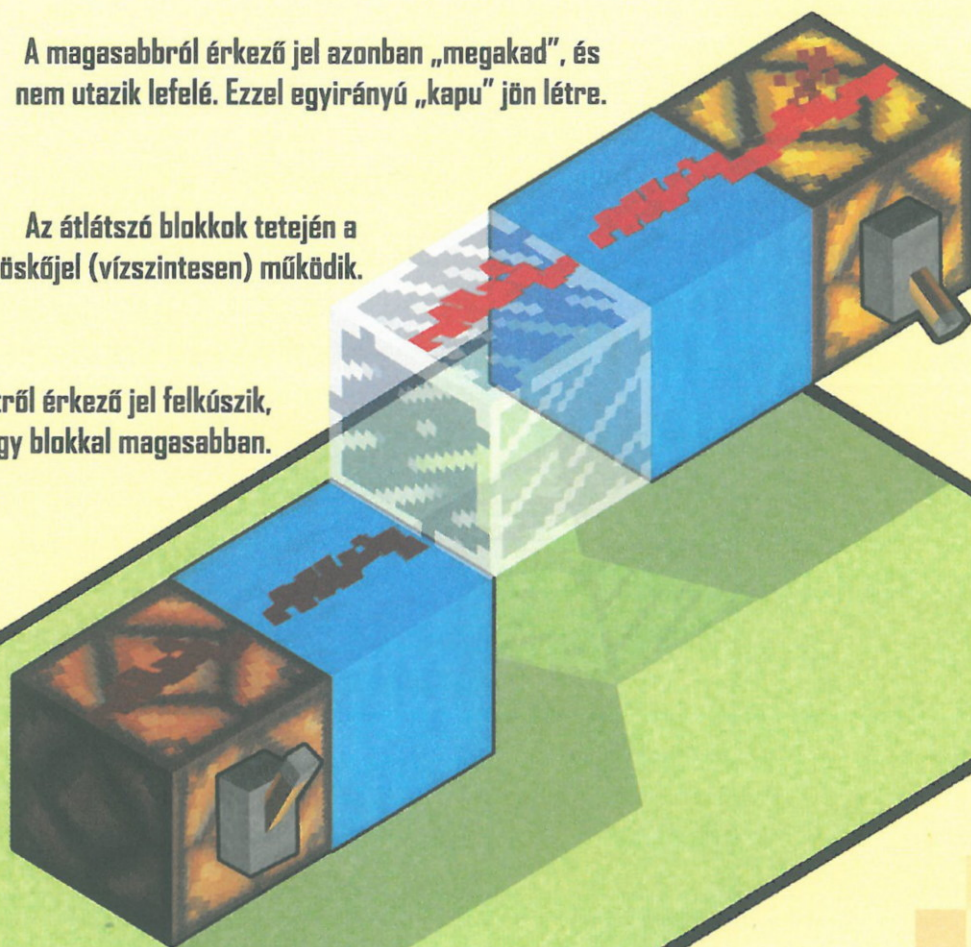
Ha a vöröskőjelet csak az egyik irányba szeretnéd továbbítani, nincs más dolgod, mint közbeépíteni egy jelhosszabbítót. Ennek ugyanis van egy fix bemeneti és egy kimeneti oldala. Persze van a dolognak egy hátulütője. Mégpedig az, hogy a jelhosszabbító kicsit késlelteti a jel haladását. De erre is van megoldás...

Az úgynevezett átlátszó blokkok, mint például az üveg, nem tudnak aktív blokká válni. Azaz a falon keresztüli jel-továbbító trükköt sem lehet velük megcsinálni. De természetesen ettől még futhat a tetejükön vöröskő kábel, ami működni fog. Kivéve, ha közbe nem szól egy kis szintkülönbség...

A magasabbról érkező jel azonban „megakad”, és nem utazik lefelé. Ezzel egyirányú „kapu” jön létre.

Az átlátszó blokkok tetején a vöröskőjel (vízszintesen) működik.

Átlátszó blokkon a lentől érkező jel felkúszik, és folytatódik egy blokkal magasabban.

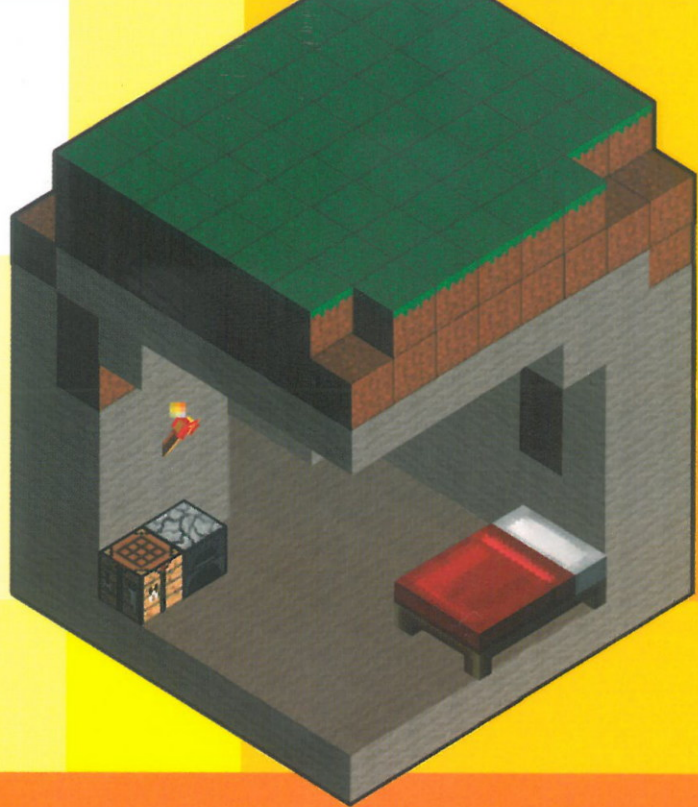
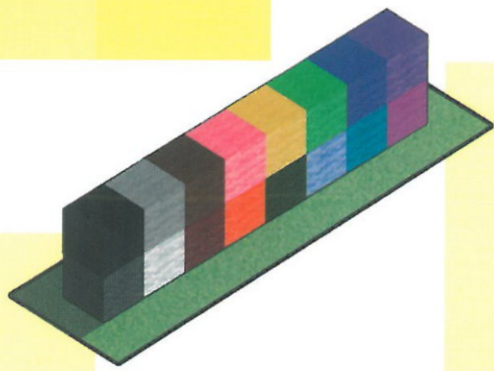


Ez érdekes!

Az ehhez hasonló trükkök nem működnek a játék minden verziójában.

Minecraft-szótár

Minecraft/angol név	Jelentés	Rövid magyarázat
admin	adminisztrátor	A szerverek tulajdonosai/készítői. Ők találják ki és hozzák létre a játékon belüli minijátékokat.
block	blokk	A játék világát alkotó kockák.
event	esemény	Olyan rövid játék a szervereken, amelyen bárki részt vehet, és a győztes valamilyen jutalomban részesül.
item	tárgy	Nyersanyagok, eszközök és egyéb, le nem helyezett blokkok
kraftolás	tárgyalkotás	A játékos blokkokból és tárgyakkal új eszközöket vagy blokkokat hoz létre az eszköztárban vagy a barkácsasztalon.
map	térkép/világ	A játék három világa: a Normál világ, a Pokol és a Vég. Az átjárhatóságot közöttük a portálok biztosítják.
mod	kiegészítő	A játékhoz telepíthető olyan kiegészítő, amely új funkciót hoz.
minigame	játék a játékban	A Minecraft világán belül megalkotott játékmód, például várjáték vagy Survival Games.
OP	operátor	Szerver beállításait kezelő felhasználó.
plugin	plusz funkció	Olyan kiegészítő a szervereken, amely új parancsokat és funkciókat ad a játékhoz. (pl.: WorldEdit)
redstone	vöröskő	
slot	férőhely	Szerverek esetében a maximálisan csatlakozható lévő játékosok száma.
stack	kupac	Az egyforma tárgyak és blokkok az eszköztárban egymásra helyezhetők. Egy tárgyból legfeljebb 64 lehet egy kupacban.
staff	személyzet	Nagyobb szervereken azok a felhasználók, akik a játékosokat segítik, a versenyeket szervezik.
user	játékos	



KRAFTOLÓK KÉZIKÖNYVE

AZ ÉPÍTÉS TUDOMÁNYA

Nekikezdhetsz az első játékoknak túlélő módban vagy a sok századik órádnak kreatívban, egy biztos: amikor új világot indítasz, biztosan belemerülsz az építkezés rejtelmeibe. Előbb egy szerény hajlék is megteszi, de ha rákapsz a „blokkpakolgatás” ízére, akkor villák, kastélyok, sőt gigantikus épületek is kikerülhetnek a kezéd alól. Hogyan kezdj bele? Ez a kiadvány ebben nyújt neked segítséget. Bemutat például olyan modot és plugint, amellyel nagy mennyiségű blokk gyorsan összeépíthető. Emellett „találkozhatsz” olyan csapatokkal is, amelyek már szinte művészi szintre emelték e tevékenységet. Ismerd meg Hypixel csapatát, és sajátítsd el Grian trükkjeit! De közben a tutorialokról se feledkezz meg! Kedves kraftoló, kalandra fel!

TIPPEK,
TRÜKKÖK