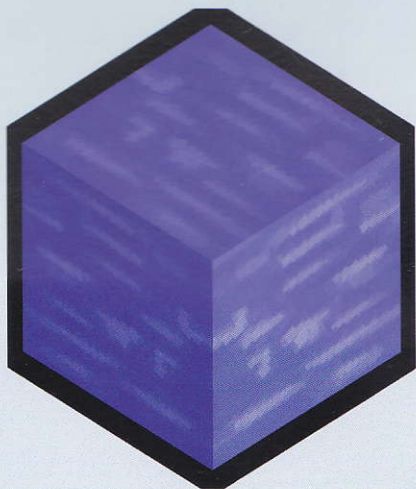


MANUALUL JUCĂTORULUI 3

JOCUL DIN JOC



Capitolul I – Un joc în joc.....	6
Ce sunt hărțile de aventură?	8
Interviu cu ZsDav, MineCinema	10
Rolul poveștii și misiunile.....	12
WynnCraft	14
Interviu cu Pankix, unul dintre fondatorii MesterMC	17
 Capitolul II – Componentele unei hărți de aventură	18
Fundația	20
Biomurile și atmosfera lor	22
Cum să stabilești atmosfera unui biom cu ajutorul blocurilor – I	26
Cum să stabilești atmosfera unui biom cu ajutorul blocurilor – II	28
Blocul invizibil.....	30
Fazele unui minijoc multiplayer.....	32
Cum să folosești redstone pe o hartă de aventură.....	34
Mecanisme de activare a sistemelor redstone	36
Tutorial – detector de proximitate invizibil.....	38
Trucuri cu redstone	40
Cum să faci un steag.....	42
Steagul României	44
Cum să personalizezi elementele naturale	46
 Capitolul III – WorldEdit – cel mai bun prieten al realizatorilor de hărți	48
Pensule din WorldEdit – I.....	50
Pensule din WorldEdit – II	52
Blocurile de comandă pe harta de aventură	54
Comunicare și instrucțiuni	56
Comanda de titlu	58
Efecte de bază	60
Efecte speciale	62

Capitolul IV – Crearea de noi elemente pentru hărți..... 65

Tot ce trebuie să știi despre punctele de experiență	66
Tutorial – ușa de 2 x 2 cu piston.....	68
Blocul de structură – blocul inteligent de comandă	72
Trucuri cu structuri	74
Cum să colorezi numele de pe tabela de scor	76
Contor de scor lateral bazat pe tabela de scor	78
Trucuri folosind tabela de scor.....	80
Setări ale lumii	82
Minighid de Minecraft	84
Glosar de Minecraft.....	88



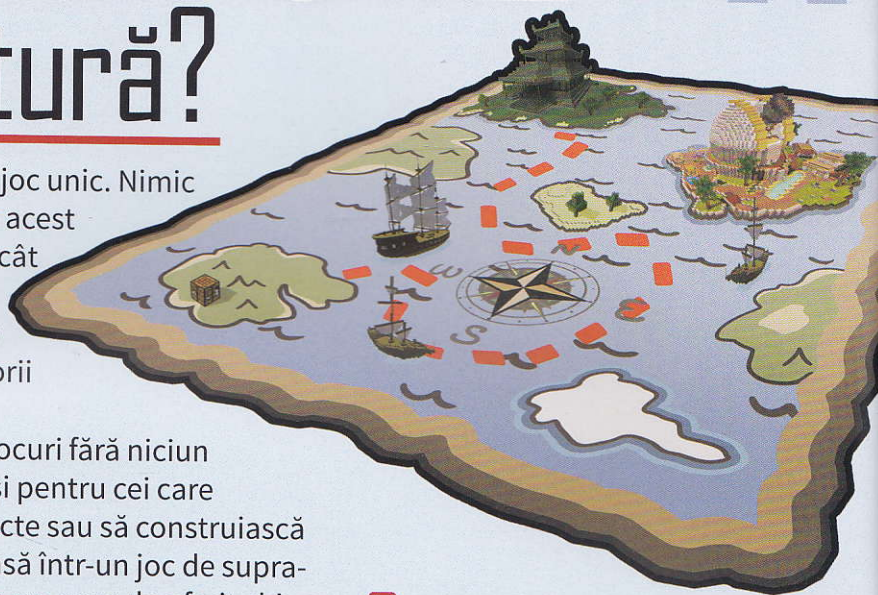
Libris Respect pentru oamenii și cărți

Ce sunt hărțile de aventură?

Minecraft este un joc unic. Nimic nu demonstrează acest lucru mai bine decât faptul că este la fel de distractiv atât pentru jucătorii care doresc doar să spargă niște blocuri fără niciun scop anume, cât și pentru cei care vor să adune obiecte sau să construiască un buncăr ori o casă într-un joc de supraviețuire. Minecraft are ceva de oferit chiar și pentru cei care preferă să se lupte cu prietenii lor pe hărți special construite, de exemplu în meciurile SkyPvP de pe serverele online. Deși Minecraft nu are o poveste sau un obiectiv final, anumiți jucători entuziaști au început să-și creeze propriile lor hărți de aventură.



Interesant! – După cum spuneam mai sus, Minecraft nu are o poveste sau personaje proprii. Deși există un mod oficial numit *Story Mode* (o versiune a jocului care are un scenariu și o poveste), creat de Telltale Games, în realitate acesta este un joc separat, de sine stătător...



Ce este un joc sandbox?

În limba engleză, cuvântul *sandbox* înseamnă *cutie cu nisip*. Cele mai multe jocuri au o poveste pe care jucătorii trebuie să o urmeze. Au personaje pe care le controlează și locuri de explorat, iar rezultatele aventurilor lor sunt deja decise în scenariul creat de realizatorii jocului. În schimb, un joc de tip sandbox îți oferă libertatea de a decide ce vrei să faci. Minecraft este un exemplu clasic de astfel de joc, în care nu ai nicio misiune; oricine își poate alege obiectivele și poate să decidă singur ce vrea să facă.

Hărți de aventură

Lumea Minecraft se potrivește perfect cu realizarea hărților de pakour sau pentru diferite evenimente. Redstone și blocurile de comandă oferă posibilități de a interacționa cu jocul: poți crea nu doar noi tipuri de dușmani de învins, ci și povești cu misiuni destul de lungi. Cu ajutorul acestei cărți, vei trece prin toți pașii procesului de creare a unei astfel de hărți. Vom începe cu designul, vom continua cu implementarea fiecărui element individual și vom încheia cu publicarea și folosirea hărților.



Știai că...? – Portal Minecraft

Unul dintre cele mai faimoase jocuri FPS cu puzzle-uri este Portal. Există și o versiune a acestuia în Minecraft, construită cu mult efort și nenumărate blocuri de comandă.



Coop/Vs.

De cele mai multe ori, o hartă de aventură acceptă mai mulți jucători în același timp și poate fi jucată în două moduri. *Coop* vine de la *cooperare*, iar în acest mod jucătorii se ajută între ei și fac misiuni împreună.

Cel de-al doilea mod se numește *Vs.* (de la cuvântul latin *versus*, care înseamnă *împotriva*), iar în cadrul său jucătorii se luptă între ei. Aceste lupte pot fi masive pe anumite tipuri de hărți, cum ar fi cele de asediu, dar despre acestea vom vorbi mai târziu.

Cel de-al doilea mod de joc

Minecraft are un mod de joc numit *Aventură*, care pare identic cu cel de supraviețuire.

Singura diferență este că în acesta nu ai voie să spargi blocurile. Acest lucru îi împiedică pe jucători să trișeze distrugând harta sau obstacolele.

Libris BO Respect pentru oameni și cărți

Interviu cu ZsDav,

MineCinema

– Cum ai ajuns să faci filme cu scenariii în Minecraft?

– Pur și simplu s-a întâmplat. Prima oară când am creat o poveste în Minecraft era la finalul unui joc de supraviețuire. Inițial, supraviețuirea era inseparabilă de poveste, însă treptat, acestea au apucat alte căi. În cele din urmă, partea de supraviețuire a dispărut complet și a rămas numai povestea în sine.

– Când ți-a venit ideea pentru MineCinema?

– Dacă-mi amintesc bine, a fost prin anul 2015, însă deja mă gândeam dinainte să fac un film Minecraft. Alături de un prieten am realizat conceptul în sine, apoi, alături de o companie parteneră, am lansat primul film Minecraft, numit *A beépített*.

– Dacă nu mă înșel, a fost un film MineCinema a cărui înregistrare video a fost la un pas să fie pierdută înaintea proiectiei. Poți să ne povestești mai multe despre asta?

– La un astfel de eveniment se pot petrece multe lucruri interesante. Era a doua ediție a MineCinema și, înaintea proiectiei, trebuie să trimiți cinematografului filmul pentru a putea fi verificat. Exact asta am făcut și eu, însă

nu mi-am dat seama că nu vor fi prea încântați de faptul că era disponibil numai pe Google Drive. Și de aici au început problemele. Cu trei ore înaintea premierei, mi-am dat seama că nu am internet în apartamentul în care locuiam, iar cu abonamentul de mobil nu puteam să descarc un film de 8 GB. Mi-am sunat imediat toți prietenii să descarce filmul și să mi-l aducă, însă nu mergea cu niciun browser... În cele din urmă, spre surprinderea genera-lă, ne-a salvat Internet Explorer. Proiecția a decurs cum trebuie, iar de atunci am rămas veșnic recunoscător acestui browser „uitat”.

– Cum creezi un scenariu pentru MineCinema?

– Scrierea unui scenariu este foarte interesantă, însă eu nu o fac asemenea unui scenarist profesionist. Mai întâi, hotărâsc ce trebuie să se întâmple într-o scenă. De obicei, aceasta este partea cea mai ușoară. Apoi, când toate scenele sunt complete, încep să scriu dialogurile. Este o treabă foarte dificilă, ba chiar ciudată. Înseamnă că trebuie să vorbești cu tine însuși, iar dacă te lași purtat de val, vei vedea deodată



Respect pentru oameni și cărți

că personajele tale încep să vorbească între ele, iar tu ești doar un simplu spectator, care se grăbește să noteze ce vede și aude.

– Și atunci cum poți face scenarii de calitate? Cât de mult afectează limitările Minecraft acest lucru?

– E foarte greu să scrii o poveste de calitate. De multe ori mi-a ieșit ceva inutil, fără niciun mesaj. Eu prefer poveștile serioase, care au ceva de transmis.

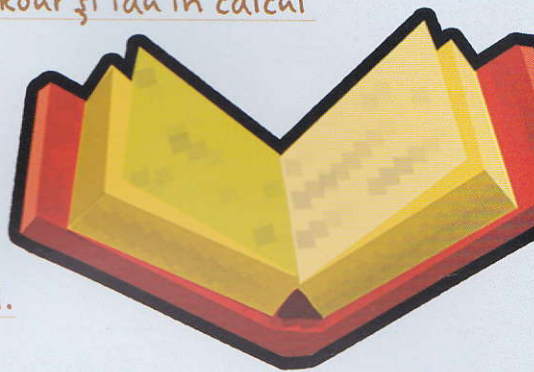
Aș minți dacă aș spune că Minecraft are limite. Mulți oameni mi-au spus să folosesc moduri, însă eu prefer să folosesc doar modele, texturi și plugin-uri. Următorul pas ar fi să mă ocup de animații ale feței, însă deocamdată n-am nicio idee cum să fac asta.

– Care crezi că este secretul popularității jocului Minecraft?

– Aș spune că lipsa limitelor, faptul că poți face aproape orice în el. Lumea blocurilor de comandă este incredibil de variată: le poți folosi pentru a crea curse de mașini, role playing, puzzle-uri, orice îți poți imagina. Iar dacă folosești și moduri... Părerea mea e că Minecraft este un fenomen unic și inimitabil, și va rămâne astfel mult timp.

Rolul poveștii și misiunile

Anumite hărți de aventură sunt foarte simple și pot fi terminate dacă sari de câteva ori cu atenție. Altele sunt concepute pentru parkour și iau în calcul distanța maximă pe care o poate sări un personaj. Însă cele mai bune hărți sunt cele care au o poveste interesantă în spate, care te face să continui să te joci chiar și atunci când dai peste un obstacol dificil.



Misiunea de adus

Acesta este cel mai simplu tip de misiune de pe o hartă de aventură. Scopul său este să mergi într-un anumit loc și să aduci de acolo ceva. Firește, drumul tău poate fi presărat cu adversari și obstacole.



Sfat!

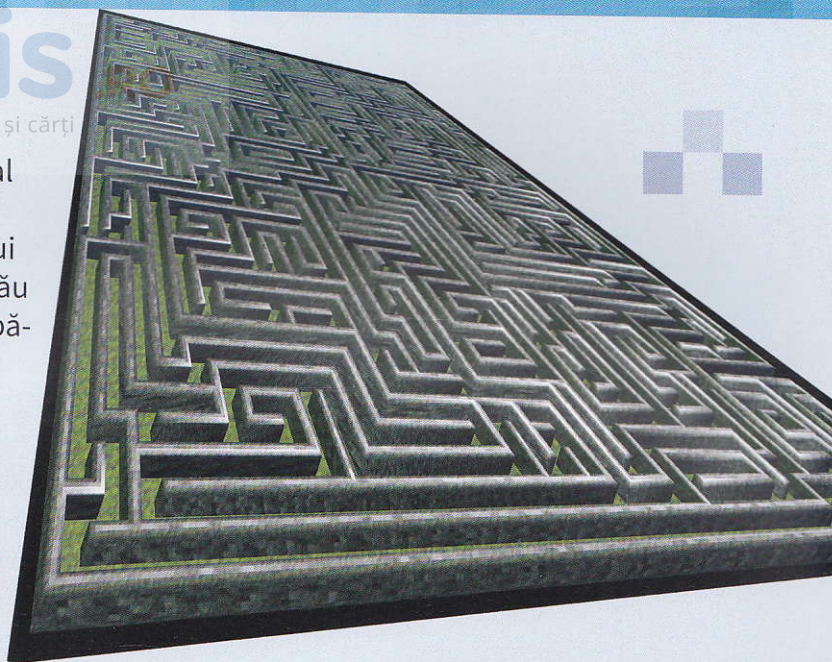
Elementele și blocurile din Minecraft se potrivesc cel mai bine unei lumi cu tematică medievală sau fantasy. De aceea, cele mai multe hărți de aventură folosesc aceste teme. Însă, dacă întrebuințezi blocuri noi sau blocuri de comandă, poți îmbogăți harta cu lucruri care nu fac parte din jocul inițial. Chiar dacă nu poți construi o navă spațială imensă, pe care să o controlezi cum vrei tu, tot poți încerca să construiești un mic robot cu care să vorbești.

Labirintul

Acesta este locul ideal pentru o poveste, cum ar fi vânarea unui monstru. Labirintul tău nu trebuie să fie neapărat claustrofobic, cu pasaje înguste, de un bloc lățime, ci poate avea numeroase coridoare laterale sau se poate afla în camerele unui castel.

Fă aventura mai interesantă folosind mici detalii:

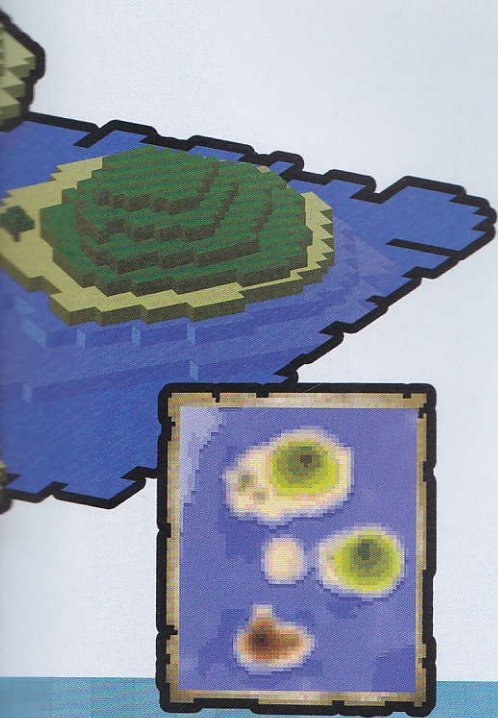
- poți pune un coif de aur într-un cufăr din sala tronului;
- poți plasa unelte de miner sau bilețele în galerii de mină abandonate;



- poți crea hărți către comori, pe care jucătorii să le caute pe o insulă pustie. Însă nu uita că scopul acestor idei este să îmbunătățească povestea principală a jocului și să facă harta și mai interesantă.

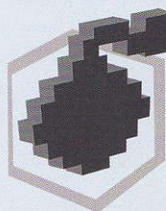
Lume deschisă

Deși este cea mai bună pentru joc, aceasta este totodată și cea mai complexă și mai greu de implementat, deoarece trebuie să le oferi jucătorilor mai multe alternative din care să aleagă. O astfel de lume deschisă poate fi un întreg oraș prin care jucătorii se plimbă liberi și pot face orice, fără să fie conduși de un scenariu. Dacă-i lași să exploreze, după trei-patru misiuni vor afla și singuri unde găsesc hangarul, biserica cu turn roșu sau puțul fără fund.





Pe lângă hărțile de aventură, poți crea și arene PvP pentru jocuri multiplayer sau chiar întregi minijocuri. Această idee a fost pusă în aplicare de echipa WynnCraft, care a creat un întreg joc MMORPG care permite ca sute de jucători să ia parte la numeroase aventuri în diferite regiuni ale unei lumi imense.



Truc! – Cum să găsești nume

Orașele din WynnCraft au numele creatorilor și administratorilor jocului scrise invers. Astfel, capitala Detlas poartă numele fondatorului jocului, Salted, în timp ce Almuș, orașul din deșert, este numit după Jumla, cel ce l-a construit. Acest truc a fost folosit deseori inclusiv de J. R. R. Tolkien, cel care a scris seria fantasy *Stăpânul inelelor*.

Misiuni

În anumite locuri de pe hartă vei găsi un NPC sătean care îți va da misiuni: de obicei, va trebui să-i aduci diverse obiecte sau să transporti ceva dintr-un loc în altul. Uneori, vei avea parte și de misiuni mai interesante, cum ar fi să învingi câțiva adversari sau să termini o cursă cu obstacole. Deoarece este o lume enormă, iar jucătorii fac misiunile în ritmul lor, fiecare va avea altceva de făcut.



Aceasta este probabil cea mai importantă parte a unui RPG. Creatorii WynnCraft au rezolvat acest aspect înlocuind întregul sistem de luptă din Minecraft. Acest lucru a fost necesar deoarece fiecare dintre clasele din joc folosește tipuri diferite de echipament. Vrajitorul are bagheta, arcașul folosește arcul, dar cum ar trebui să lupte un războinic cu o sapă? Oricât de ciudat ar părea, aceste unelte și alte obiecte ciudate permit folosirea anumitor abilități în luptă, iar datorită sistemului modificat, chiar fac diferența. Dacă omori monștri și faci misiuni, obții puncte de experiență pe care le poți folosi pentru a cumpăra abilități când nivelul tău crește. Astfel, îți poți îmbunătăți atacul, apărarea sau îți poți folosi abilitățile mai des.



Nivel nou!



Multe altele!

Proiectul hărții

Este foarte important ca harta ta să aibă un aspect uniform, iar acest lucru a fost ridicat la rang de artă de creatorii WynnCraft (dar despre asta vom vorbi mai târziu). Deoarece lumea lor este gigantică, pentru fiecare zonă au folosit un anumit stil. Există o regiune deșertică, o tundră înghețată, dar și o zonă împădurită, familiară și prietenoasă. Fiecare dintre acestea are propriul său stil arhitectural, tranziția dintre regiuni făcându-se treptat.



Harta