

OVLÁDNI SVĚT MINECRAFTU

Pedro, Roman Bureš

NEZÁVISLÁ A NEOFICIÁLNÍ PŘÍRUČKA

TIPY
A NÁVODY
YOUTUBERA
PEDRA

computer
press

Ovládni svět Minecraftu

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.computerpress.cz
www.albatrosmedia.cz



Pedro, Roman Bureš
Ovládni svět Minecraftu – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2017

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA a.s.**

PEDRO, ROMAN BUREŠ

OVLÁDNI SVĚT MINECRAFTU



TIPY A NÁVODY YOUTUBERA PEDRA

Computer Press
Brno
2017

OBSAH

Úvod	8
Velký rozhovor s Pedrem o Minecraftu	10

1. Svět neomezených možností 24

Registrace, stažení, spuštění	25
Herní režimy pro jednoho hráče	26
Generování světů	27
Multiplayer vs. Singleplayer	29
Mody a balíky textur	31

2. Přežití první noci a základní nástroje 34

Rychlokurz přežití	34
Základy výroby	37
Mám kde spát, ale co dál?	40
Co dodat...	42

3. Nelehké začátky: průzkum, jídlo a suroviny 44

Bezpečný průzkum a orientace v prostoru	45
Nejsnazší cesta domů	46
Cestou necestou	47
Souřadnice – skrytá GPS	49
Mapy a kompas	51
Jak nemít hlad	52
Pasivní mobové	53
Tipy pro sběrače	54
Vylepšení nástrojů	56
První dolování – jak získat uhlí a železnou rudu	58
Vylepšení domova	60

4. Dolování: vzácné rudy a suroviny **64**

První důl a rady pro začátečníky	65
Druhy rud a jejich použití	68
Zásady bezpečnosti	72
Jak se rychle dostat dolů a zase ven	73
Metody sestupu na 11. vrstvu	74
Nejrychlejší cesta dolů	75
Šetříme čas, místo a suroviny	76

5. Farmaření: zahrádkářem snadno a rychle **80**

Semínka a plodiny	81
Políčka a zavlažování	83
Speciální plantáže	86
Samosklízecí farmy	90
Vodní farmy	91
Dávkovací (dispenserové) farmy	91
Pístové farmy	93
Základní vodní farma na obilí	94
Praktická automatická farma na melouny	97

6. Zvířátka: ochočení pasivních mobů **104**

První kontakt – kde je najdu?	105
Farma zvířat – ochočení, rozmnožování a produkty	107
Pejsek a kočička	111
Pohodlná přeprava – koně, oslíci, muly a lamy	115
Rybolov	120
Ostatní pasivní mobové	121

7. Boj: zbraně a nepřátelští mobové **124**

Co vás může potkat	125
Zombie	126
Kostlivec (Skeleton)	127
Plížil (Creeper)	128
Enderman	129
Slizoun (Slime)	130

Pavouk (Spider)	131
Jeskynní pavouk (Cave Spider)	132
Žokejové a jezdci	132
Čarodějnice (Witch)	133
Strážce a starodávný strážce (Guardian a Elder Guardian)	133
Rybenka (Silverfish)	135
Endermit	135
Zlosničané (Illagers)	135
Zbraně	137
Brnění	141
Závěrečné tipy pro bojovníky	142

8. Vesnice, chrámy a větší průzkum Nadzemního světa 144

Vesnice, vesničané a obchod	144
Chrámy, kobky, monumenty a další stavby	150
Chrámy v pouštích a džunglích	150
Opuštěné doly	153
Chatrč čarodějnice	154
Kobky	155
Pevnosti	155
Podmořské monumenty	156
Lesní panství	157
Iglú	158

9. Očarování, kovadliny a lektvary 160

Očarujte zbraně, nástroje i zbroje	161
Univerzální očarování	164
Očarování určená pro zbraně	164
Očarování určená pro zbroj	165
Očarování určená pro nástroje	166
Kovadlina – váš nejlepší přítel	167
Oprava nástrojů pomocí kovadliny	168
Kombinace věcí a očarování	168
Přejmenování předmětů	170
Vaření lektvarů	171
Lektvary a efekty	172

10. Rudit a koleje: signál, obvody a železnice

176

Rudit pro začátečníky – zdroj, spoje a zařízení	176
Vedení signálu	179
Vedení signálu do výšky	183
Výstupní zařízení – co umí rudit spustit	185
Jednoduchý obvod – automatické dvojité dveře	187
Složitější obvod – skryté dveře pod kuchyňským dřezem	189
Železniční šílenství	194
Druhy vozíků a kolejí	194
Stavba jednoduché trati	196

11. Podsvětí a říše Konce

200

Portály a cestování dimenzemi	201
Pevnosti a zajímavé suroviny z Podsvětí	204
Mobové Podsvětí	206
Příprava a vstup do říše Konce	210
Boj s drakem z Konce	213
Města a lodě Konce	215
Seschloun a majáky (Wither a beacons)	218

ÚVOD

Ahoj, já vás zdravím, tady Pedro, a vítám vás u této super knížky s návody na moji nejoblíbenější hru. Minecraft je už léta jednou z nejhranějších her nejen v Čechách, ale i ve světě, a stále si nachází nové a nové hráče. Představa, že máte k dispozici svůj vlastní svět, ve kterém si děláte, co chcete, je stále lákavá. V Minecraftu jste totiž omezeni jen vlastní představivostí a časem, který svému světu věnujete. Můj svět je toho jasným důkazem – neustále na něm pracuji už víc než pět a půl roku a pořád mám spoustu plánů do budoucna. Jenže když člověk spadne do úplně nového světa, občas se mu stane, že neví, co má zrovna dělat. A právě proto jsme pro vás s mým kamarádem **Romanem** sepsali tuhle knížku, která vám usnadní hraní a pomůže vám **ovládnout svět Minecraftu!** Mí fanoušci mi posílají



spousty dotazů ohledně hraní a velká část z nich se pořád opakuje. A přesně na všechny tyto základní dotazy v této knize najdete odpovědi. A nejen to!

Hned na začátku si můžete přečíst velký rozhovor o mém Let's playi, Minecraftu obecně i točení videí na YouTube. Ke každé kapitole jsem pro vás navíc dal dohromady zajímavé tipy, které se mohou hodit i pokročilejším hráčům, a také krátké vtipné nebo jinak zajímavé příběhy z mého hraní i z natáčení. Ilustrace, které najdete uvnitř knihy, vytvořil youtuber a hlavní stavitel serveru Survival-Games.cz – **Kel0hap!** Moc doufám, že si knihu užijete a že vás bude bavit. Ale už vás nebudu zdržovat dlouhým úvodem a vrhneme se na to!

Pedro



VELKÝ ROZHOVOR S PEDREM O MINECRAFTU

V tomto rozhovoru se dozvíte zajímavé informace o Minecraftu, o Pedrovi, o jeho unikátním singleplayerovém světě, o natáčení videí na Youtube a o hrách obecně. Pedro je jedním z nejoblíbenějších youtuberů na české scéně a na Minecraftu jako většina ostatních začínal. Jenže to s ním táhne stále dál, má pořád spoustu nápadů a natáčení videí z kostičkovaného světa ho stále baví.

Jeho svět je prošípovaný kreativními nápady, úžasnými vynálezy, pěkným designem (i když on sám se za dobrého stavitele moc nepovažuje) a hlavně skvělou atmosférou. Když si stáhnete jeho save a do toho světa se podíváte, dýchnou na vás stovky hodin práce, které na něm nechal. A zde se dozvíte spoustu zajímavostí o tom, jak tento svět vznikl, na co je Pedro obzvlášť hrdý, jak to udělat, aby vás Minecraft stále bavil, a také co Pedro chystá do budoucna a na co se budete moct těšit dál!

Jak ses dostal k Minecraftu a jak dlouho ho hraješ?

Paradoxně jsem se k Minecraftu dostal přes svého bráchu, který ho už chvíli nehraje. Byli jsme na chatě a on mi říkal: „Hele, začal jsem hrát tuhle hru a je to super, můžeš tady všechno postavit a zničit.“ Tehdy jsme nevěděli, že existuje něco jako kraftění nebo vyrábění nástrojů. Prostě jsme jen stavěli ty bloky tupě na sebe a pak přišel s tím, že se tam dají vyrábět meče a tak, a v tu chvíli pro mě dostal Minecraft úplně jiný rozměr a od té doby jsem ho nepřestal hrát. Bude tomu podle mě něco kolem šesti let.

Tak to už je vážně dlouhá doba. Jak je možné, že tě pořád baví?

Já si myslím, že Minecraft baví člověka úměrně tomu, jak je kreativní, kolik má nápadů, co všechno dokáže vytvořit a jak ho dokáže ovládat. Minecraft dává člověku neomezené možnosti – můžete postavit fungující kalkulačku z redstonu, farmy nebo reálné stavby. Čím víc je člověk kreativní, tím víc ho bude bavit, a mě pořád baví asi díky tomu, že pořád mám nějaké nápady co stavět a co dělat.

Dnes jsi jedním z největších Let's playerů v Čechách. Jak tě vlastně napadlo udělat své první video na YouTube?

Jak jsem popisoval naše začátky s bráchou, tak jsme nevěděli moc co a jak dělat. Tehdy bylo zdrojem poznání jen YouTube. Já jsem si tam hledal různé návody, jak co postavit, vyrobit, a nevěděl jsem, že existuje nějaké Minecraft Wiki. Ani neexistovaly žádné super příručky, jako je právě tahle, kde si to člověk může jednoduše najít. Tak jsem na YouTube našel i nějaká videa, kde si lidi povídali a u toho hráli, a hrozně mě to bavilo.

Pak jsem se seznámil s Gonkim, který to dřív také natáčel. Dali jsme se do řeči a já jsem mu začal spravovat facebookovou stránku. A pak mi tam lidé začali psát, ať začnu natáčet taky. Takže vlastně na popud těchto lidí jsem se rozhodl, že taky něco zkusím natočit. Moje první video té minecraftí série jsem vydal tuším 15. ledna 2012. V současné době, kdy děláme tento rozhovor, mám natočených přes 250 dílů a ta série pořád pokračuje. Je to pro mě strašná nostalgie.



Obrázek 0.1 – Zdravím všechny čtenáře a čtenářky od své základny

Tušil jsi v té době, že to někdy budeš dělat jako hlavní zdroj obživy a že Minecraft bude i po tak dlouhé době tvoje nejsledovanější hra?

Vůbec ne. Myslím si, že kdo tehdy začínal, v podobnou dobu jako já nebo třeba ještě dřív (Crafák, MinecraftBox), to tenkrát neměli zpeněžené. Přesně si to nepamatuju, ale dělali to vyloženě pro radost ze sdílení pocitů s lidmi a myslím si, že nikdo netušil, že se z toho stane tak obří fenomén. A teď mluvím obecně o YouTube, nejen o Minecraftu. Vůbec jsem netušil, že se tím jednou budu živit. V současnou chvíli totiž nejsem jinde zaměstnaný a už dva roky dělám na plný úvazek pouze YouTube.

Je to vidět třeba i v těch videích, kde mám na kanále děkovací video za 500 odběratelů, kde říkám: „Fakt díky, že mám 500 odběratelů...“ Ale 500 odběratelů nemůže nikoho uživit. Navíc nikdo netušil, že Minecraft bude tak dlouho populární, protože podle mě je to letos stále jedna z nejpopsulárnějších her na herní videa. Česky a možná i světově.

Schválně jestli si dokážeš tipnout, kolik mají přibližně tvá videa ze singleplayerové série zhlédnutí? Aspoň odhadem...

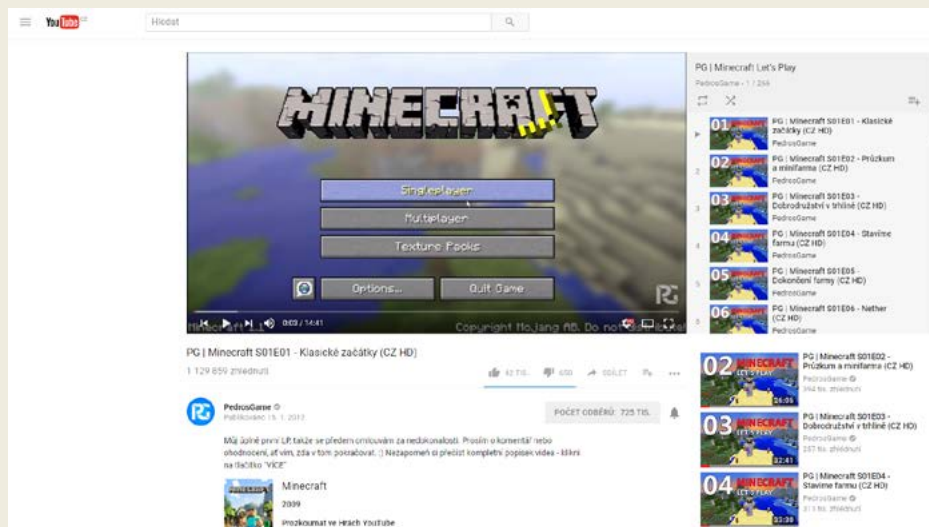
Fiha... tak to bude hodně těžké. Já bych to zprůměroval, že když ten díl bude mít asi 70 tisíc, teď teda mají některé díly i 250 tisíc. Já bych si tedy tipnul, že to bude v současné chvíli tak kolem 20 milionů?

Když jsem to počítal a průměroval já, došel jsem k číslu 25 až 27 milionů.

To je možné, je to fakt hodně. A to je jenom ta jedna série. K tomu mám další streamy, minihry, hardcore série, které byly asi tři, a taky jsem točil Skyblock, který byl neskutečně populární. Takže ano, myslím si, že na mém kanálu mají minecraftí videa za celou dobu kolem 50 milionů zhlédnutí.

Jen ten první díl Let's playe má přes milion.

Jo, jasně. Pro mě je to strašná nostalgie. Já jsem si to teď nedávno připomínal, když jsem natáčel 250. díl a dělal jsem tour po světě. To je moje strašně oblíbená věc a jsem rád, že jsem se dohrabal i k tomu, že už ji dělám podruhé.



Obrázek 0.2 – První díl série už by se dal označit skoro za retro, přesto má přes milion zhlédnutí

Na tuto sérii jsem strašně hrdý, protože podle mě, i když spousta lidí řekne, že má ochutnávku č. 832 nebo mapy od fanoušků č. 630, je to pokaždé jiné. Ten člověk nemusí být kreativní, najde si tu mapu a natočí to. Kdežto já musím být kreativní a podle mě mám regulérně nejdelší singleplayerovou sérii v Čechách a podle mě i nejslavnější.

Možná to teď zní trochu namyšleně, když to tak řeknu, ale podle mě je to pravda. Jsem strašně moc hrdý na to, že pořád točím jednu a tu samou sérii. A ještě hustší je to, že v té první, v tom prvním díle v roce 2012, jsem přišel na nějaké místo a řekl jsem si: „Hej, tady bych si udělal tu svou jeskyni.“ A já jsem tam furt, jsem tam celou dobu, na tom stejném místě, jen to pořád rozšiřuji, zvětšuji, upravuji, vylepšuji a upgraduji. A to je to, co mě na té sérii strašně baví. Myslím si, že v tomto je unikátní.

Co tě teď baví z Minecraftu nejvíc? Co nejradši natáčíš?

To je úplně jednoduché, budu se opakovat, ale je to tady ta moje klasická série. Ta mě baví absolutně nejvíc. Je to sice hodně náročné na přípravu. Na to, že už musím hodně přemýšlet nad tím, co budu stavět, aby to i lidi bavilo. V minulosti jsem měl jedno, dvě, tři, možná až čtyři období takového temna. Jednou jsem dokonce už ve 23. díle točil video, že končím, že už to nebudu natáčet dál, že mám nějaké technické problémy.

Jo, to bylo s tím zvukem.

To jsem měl takový stav, kdy mě to nebavilo, kdy jsem přemýšlel, že to ukončím. Ono je to jako na vlnách. Já nikdy nedělal zbrklá rozhodnutí. Vždycky, když mě toto potká, což už



Obrázek 0.3 – Multiplayer je obrovský zdroj zábavy, hlavně různé minihry

jsem říkal, že se stalo třikrát nebo čtyřikrát za těch pět let, čekám, jestli se to nějak nevyvrbí. A ono se to vždy nějak vyvrbí. A pro mě je to teď za poslední rok jedna z nejoblíbenějších sérií. I diváky strašně baví. Ta moje videa mají v poslední době pravidelně přes 100 tisíc zhlédnutí. To je pro mě neuvěřitelné.

Když si vezmu, že vydám 248. díl Minecraft Let's playe a ten díl se umístí do trendů na YouTube a má přes 100 tisíc zhlédnutí, a to relativně pravidelně každý díl – to je pro mě neuvěřitelná pocta a hrozně mi to dělá radost. Ačkoli se to těm lidem nikdy nezdá, je strašně důležité, když dávají tomu danému youtuberovi, kterého sledují, kterého mají rádi, najevo, že ho sledují, že ho lajkují. Nedá se to vynucovat, ale pokud napíšou komentář „hej dobrý“ nebo tam dají lajk, tak to opravdu pomůže, a myslím si, že se pak najede na tu vlnu, na které jsem nyní já, mnohem snáz a to je super.

Mě baví ale i ty ostatní minecraftí série, i Minecraft jako takový mě baví, i ty minihry jsou skvělé, UHC Run mě baví, survival hry, všechno. Ale v současnosti si nejvíc ujiždím na té první sérii.

A teď už přímo k tvému světu. Tvoje série má úctyhodných víc než 250 dílů a stále pokračuje. V prvním díle jsi ale pronesl větu: „A vůbec uvidíme, jestli nějaký další díl bude, jestli se vám to bude líbit.“ Pamatuješ si na to?

Vůbec si to nepamatuji, je to strašně hustej postřeh od tebe. Je to vtipný.

V pozadí toho je ještě taková jedna historka, že můj první – a teď zpětně mě to mrzí – že ten první díl z Minecraftu byl vlastně můj druhý nebo třetí pokus. Bylo to tak, že jsem natočil video, pustil jsem si ho a řekl jsem si: „Ne, to je hrozné, smažu to a nahraju to znova.“

V té době jsem nevěděl, zda ještě pokračovat, jestli to ty lidi bude bavit, jestli mi nenapišou nějaké hejty do komentářů, jestli mě to vůbec bude bavit a naplňovat. Kdybych věděl, kdybych alespoň tušil ždibekem někde v koutku duše, že se to může dostat někam sem – tak si teď představ, že bych měl to jedno či dvě nepublikovaná videa schovaná!

Mohl bych říct, mám tam schované video, které jsem ještě nepublikoval, a za milion odběratelů ho teď vydám. To by bylo naprosto neskutečné, strašně cenné. Ale ne, já jsem to video prostě smazal – protože, a to není kec, jsem nevěděl, jestli se to těm lidem bude líbit. V tu chvíli pro mě to video bylo bezcenné. Ale v současné chvíli by to video mělo pro mě a možná i pro spoustu dalších lidí strašnou hodnotu.

Tady jsem pro tebe připravil takovou malou montáž. Ten snímek vlevo je okamžik, kdy sis poprvé všiml místa, na kterém teď stojí tvá základna. To vpravo je obrázek ze stejného místa z posledního savu. Vybavíš si ještě, proč ses rozhodl postavit svou základnu na tom místě, kde teď stojí?

Ty jo, já si myslím, že to bylo kvůli tomu biomu, že je tam tráva, viděl jsem tam krávy, viděl jsem tam možná i nějaký potenciál pro nějaké suroviny. Hlavně vím, že v tom kopečku na pravé straně, když se podívám na ten starší screen, že tam byla nějaká jeskyňka, taková hodně malinkatá, a podle mě tam vlevo, jak jsou ty stromy, byly dvě díry do země, kterými se prošlo do té průrvy.



Obrázek 0.4 – Mezi těmito obrázky uběhlo pět a půl roku

Bylo to tam takové hezké – byla tam blízko voda, trhlina, bylo tam jídlo a podle mě to bylo úplně ideální prostředí pro začátek. Zakopat se je děsně jednoduché vždycky na začátku. Tak jsem tam prostě zůstal. A ten druhý screen vedle prvního je děsně vtipný.

Ta proměna je neuvěřitelná. Máš představu, kolik ti to přibližně zabralo času?

Vůbec nemám, vůbec. Pokud bychom měli jednoduše spočítat čas, který je na těch videích, což je v současné chvíli tak 6 500 minut – což dělá 108 hodin Let's playe z Minecraftu. Ale reálně to bude možná desetinásobek, možná i víc. Je to proto, že těch příprav za kamerou na samotné natáčení bylo hodně, něco jsem streamoval, hodně často jsou tam timelapsy a střihy. Kupříkladu teď na neděli mám připravený klasický další díl, který má 55 minut hrubého času, ale reálně vyjde na 25 minut. Předtím jsem si ale tři hodiny zkoušel, co postavím, jak to postavím, dost nad tím přemýšlím. Tedy jeden 25 minut dlouhý díl zabere 6–7 hodin práce. Když pak vezmu guardian farmu, kterou jsme zmínili i tady v příručce, tak to je absolutní nesmysl. To jsem třeba jen dvacet hodin hrál za kamerou, abych pak jen ukázal, co jsem všechno udělal.

Tedy reálné práce na videu je mnohem víc a já nedokážu odhadnout kolik, a to ani řádově. Pokud by ses pokoušel odhadovat, tak si i myslím, že by to bylo nesmyslné číslo. Myslím, že už by se to počítalo na dny.

Nejhrubší odhad je ten, že série mohla zabrat toho času přibližně tolik, jak kdybych na ní rok dělal každý den osm hodin denně – rok regulární práce na plný úvazek. Ono se to tak možná nezdá, hodně lidí říká, že to tak nepůsobí, ale já dělám hodně upgradů. Mám už čtvrtou verzi skladiště, hodně věcí upravuji a podle mě o tom ten Minecraft je.



Obrázek 0.5 – Osudová guardian farma – asi nejnáročnější projekt

Kdybych se teď měl zaseknout na tom, že už mám všechno postavené, že už nic nepotřebuji, tak už jsem dávno skončil, ale je to i o tom, že se ty věci snažíš dělat lepší a lepší. Zvelebovat je.



Obrázek 0.6 – Plně automatická farma na obilí

Každý si přece dokáže postavit farmu na obilí, ale ty ji přece můžeš vylepšit tak, aby ti ji po stisknutí tlačítka sklídila voda. Můžeš ji vylepšit i tak, že to tlačítko nemusíš ani mačkat, že se samo zmáčkne jednou za čas. Můžeš ji vylepšit tak, že se ti všechno samo uklidí do skladiště, a nakonec ji můžeš vylepšit tak, že tam dáš vesničana, a on ti tam bude i sázet. A vlastně najednou k té farmě nemusíš vůbec chodit. A o tom je podle mě Minecraft.

V Minecraftu můžeš jednu věc dělat deseti různými způsoby a je to přesně o tom – stejně jako normální život. Máme dálkové ovládání k televizi, protože nějaký člověk byl líný vstát a mačkat čudlíky. Věřím tomu, že v budoucnu budou věci ovládané pouze myslí. A stejně tak to funguje v Minecraftu. A to si myslím, že spousta lidí nechápe, že si myslí: „Vždyť už mám farmu na obilí, tak v pohodě.“ Ale já chci mít tu nejlepší farmu, která to vše zastane.

Vymyslet v Minecraftu něco nového je skoro nemožné, protože hra je po celém světě nesmírně populární a vymýšlením nových mechanismů se zabývá spousta lidí. Máš tady něco, co sis vymyslel sám a na co jsi opravdu hrdý? Něco, co jsi vymyslel úplně komplet sám?

Ne že by se jednalo vyloženě o nápad ve smyslu, že si postavím něco, co ještě nikdo nikdy nepostavil, ale mám své provedení. Baví mě pracovat s redstonem. Nemyslím si, že jsem v tom úplně dobrý, ale myslím si, že si vždycky dokážu hezky poradit. Že vždycky jsem schopen udělat obvod tak, že funguje, i když postup není vždy úplně „košer“.

Jeden příklad za všechny je MAZLÍK. Nejedná se tedy přímo o můj nápad – možná je to přejaté odněkud, i když si nedokážu vybavit, kde jsem ten nápad viděl. Začal jsem pak tu myšlenku rozvíjet. Podle mě teda něco takového postavil Etho a já jsem od něj tu myšlenku



Obrázek 0.7 – Mazlík je spokojený a usmívá se

přejal. Ale ten obvod, provedení, všechno ostatní jsem si už vymýšlel sám. To jsem od nikoho neokopíroval.

Výhodou těchto věcí je, že je mám na míru, že je mám tak, jak já sám potřebuji. Navíc jim absolutně rozumím, tedy mohu si je sám opravovat, když se mi něco rozbije. Pokud bych to někde okopíroval, postavil bych to jen podle návodu, blok po bloku, tak když se někde něco pokazí, neopravím si to. Vyložene originální věci tam asi nemám, ale spíš mám dost často originální konkrétní provedení.

Jasně, vymyslet něco vyložene originálního je těžké – to vlastně prakticky ani nejde.

Co jsem třeba nikde neviděl, je ta má samoměřicí trať na rychlost koně. Takovou jsem nikde jinde neviděl. Ale jsem si stoprocentně jistý, že už ji někdo postavil.

Je nějaký projekt, který jsi začal a nedodělal? Něco, co za to nakonec nestálo nebo tě to vůbec nebavilo?

(Pedro se směje) Určitě je spousta takových projektů. Například mám takový vedlejší projekt, ve kterém se snažím nepoužívat redstone. Zde mám postavený zatím jen mlýn a nějaké stáje. Chtěl jsem tam udělat takovou řekněme středověkou vesnici. Takovou jednoduchou minecraftí vesnici, ale poslední dobou jsem na to trochu kašlal.

Zároveň tam mám ale spoustu věcí, které poměrně dlouhou dobu plánuji a zatím jsem se k nim nedostal – farmu na dřevo, farmu na čarodějnice, stromový dům.

Tou otázkou jsem spíše mířil k tomu, zda jsi něco začal, ale pak sis řekl, že to za to nestojí, nebo tě to nebavilo, a tak jsi to úplně utnul.

(Pedro dlouho přemýšlí) Ty o něčem víš?

No já právě o ničem nevím ☹

Já si myslím, že nic takového není.

Ty se k tomu vždycky nakonec vrátíš...

Ano! Ano, je tam spousta rozdělaných věcí! Jako například mauzoleum. Mám mauzoleum, které bych chtěl naplnit všemi moby. Už jsem tam přilákal tři čtyři moby a od té doby tam leží ladem a není hotové. Ano, mám takové projekty.

Nevidím to však jako nedodělaný projekt, ale projekt, od kterého si teď momentálně dávám pauzu, ale mám v plánu ho někdy dodělat. Ale dalo by se to tak brát, že je to nedodělané. Můj největší problém je ten, že hodně věcí plánuji a hodně jich odkládám. Vždycky mám málo času na přípravu a nechci to dělat, pokud nejsem totálně připravený, a tak vymýšlím další a další věci.



Obrázek 0.8 – Letecký pohled na část mého světa

Třeba farmu na dřevo plánuji už 150 dílů a pořád ji nemám. Pořád nejsem schopen si najít nebo vymyslet nějakou dobrou verzi. Verzi, která by se mi líbila. Která by fungovala tak, jak já chci.

Ted' pokročíme k tomu, co se ti v Minecraftu líbí, co máš nejradši. Například dimenze – ve které se ti líbí nejvíc, samozřejmě odhlédnuto od toho, jak pohodlné je se tam pohybovat a jak je to nebezpečné apod.

Mně se líbí v klasickém světě Overworldu, tedy v klasickém Nadzemním světě. Protože... já nevím, prostě na mě působí přirozeně. V Netheru se mi určitě nelíbí, v Endu se mi taky nelíbí, ani v těch ostrůvkách se mi nelíbí... a jiné dimenze už snad ani nejsou, ne?

Prostě se mi líbí nejvíc v klasickém světě, protože na mě působí přátelsky. Já jsem dost dlouhou dobu hrál i bez zapnutých mobů a byla to hrozná pohodička. Ale samozřejmě i ty další dimenze mají něco do sebe, třeba ty nové ostrůvky v Endu.

A jaký máš nejradši biot? Který tě nejvíc baví?

To je těžká otázka. Na pohled nejhezčí mi přijde určitě džungle, ta se mi líbí stoprocentně nejvíc, to je opravdu moc hezký biot. Zároveň mě ale nejvíc baví přežívat na těch travnatých pláních nebo v březových hájích. Prostředí, kde je hodně zvířat, kde je to živé, kde jsou kytky, zelená tráva, stromy. Takové to hezké letní období, tak to mě baví.

Ale podle mě je nejhezčí biot džungle.

Tam je po novém updatu s papoušky docela živo!

Jojo! Papouška si ještě musím ulovit.

Většina hodně sledovaných sérií Minecraftu na YouTube se točí kolem různých módů – neuvažoval jsi taky o tom, že natočíš sérii z jiného než vanilla (čistá verze bez modifikací) Minecraftu?

Ano, uvažoval, už několikrát. Uvažoval, ale pořád jsem se k tomu nedokopal. Já bych to totiž ideálně chtěl točit s někým. Myslím si, že by to bylo dobré. Protože je pravda, že já těm módům zas tolik neholduji.

Myslím si, že až se do toho jednou dostanu, tak to bude dobré, že mě to bude bavit, ale v současné chvíli si raději zahraju něco jiného: singleplayer, hardcore nebo minihry.

Ale tedy vím, že existuje strašná spousta hezkých zajímavých módů. Víím, že by to bylo zajímavé, a chtěl bych se domluvit třeba s GEJMRem nebo s někým, kdo těm módům rozumí, že bychom to třeba natáčeli spolu. I pro mě by ten vstup byl trošku jednodušší. Ale zatím jsem se k tomu nedokopal.

Co je podle tebe nejdůležitější se naučit, aby se člověk mohl označit za profesionálnějšího hráče? Co je ten ultimátní skill v Minecraftu, pokud nějaký takový je?

K Minecraftu se dá přistupovat různými způsoby a záleží, jaký si kdo zvolí. Já jsem lama v PvP soubojích (hráč proti hráči). Když hrajeme minihry, tak v tom prostě nejsem tak dobrý jako ostatní kluci.

Někdo je zase dobrý s redstonem, někdo v kreativním stavění a podobně. Tedy v Minecraftu si každý může najít svůj druh toho, v čem bude vynikat. Já bych tedy neřekl: „Jsem dobrý v Minecraftu.“ Spíš bych to formuloval tak, že „v Minecraftu už jsem ovládl



Obrázek 0.9 – Můj design se někomu nelíbí vůbec, jiní ho docela chválí

stavění nebo mi jdou souborje“. Nemyslím si, že má někdo právo někoho soudit, jestli je lama, nebo ne.

Já třeba vím, že docela umím vymýšlet redstonové obvody podle vlastního nápadu. Relativně chápou principy a dokážu stavět funkční stavby. Jenže zase nejsem dobrý, co se týče kreativního stavění – myslím teď designového, na pohled hezkého, velkolepého. Víím, že s tím mám velký problém, neumím to.

Ale pokud o sobě chce někdo říct „hele, jsem dobrý v Minecraftu“, asi by měl znát většinu receptů, rozumět redstonu, udělat lektvary a enchanty... prostě od každého něco. Ani já po těch šesti letech nevím všechno. Zrovna včera se mě nějaký klučina ptal, co je to Bane of the Arthropods, a já jsem to prostě NEVĚDĚL! Tedy i já mám nějaké mezery nebo slabiny, ale považuji se za takového celkem dobrého hráče.

Tebe většina fanoušků obdivuje hlavně za to, jak dokážeš pracovat s ruditem – nebo jak ty říkáš redstonem. To ses naučil sám, nebo z nějakých návodů? Přijde mi, že na to člověk musí mít docela talent.

Nemyslím si, že to je o talentu, spíš jako ve všech jiných oborech o pili a práci. I když je člověk profesionální sportovec, tak třicet procent je talent, ale sedmdesát procent píce. A to si myslím, že je můj případ.

Podle mě na to člověk nemusí mít talent. Jasně – asi na to musí být nějaké citění. Nedovedu si třeba představit svou ženu, že by tady teď měla stavět redstonové obvody, ani kdyby se zbláznila. Ale pokud má člověk alespoň nějaké drobné nadání, tak si myslím, že se to dá naučit. Není to nic zas tak složitého, funguje to na pár základních pravidel, které když člověk zná, tak zvládne „cokoli“.

Já jsem ze začátku hodně okoukával od lidí, kteří s redstonem umějí. Zkoušel jsem si různé obvody. To mě bavilo. Hodně mi taky asi i pomohlo, že jsem začal dělat redstonové tutoriály, kde jsem se zase trošičku zlepšil a posunul.

Za těch více než pět let jsi získal hromadu fanoušků. A noví stále přibývají. Nevíš, čím to je, že Minecraft stále láká další generace dorůstajících dětí? Vždyť už je na trhu nějakých osm let. Je to hra poměrně stará, především pokud jako měřítko vezmeme hry, které vyjdou, jsou na trhu rok, a pak umřou. Čím to je, že mladá generace k tomu pořád přichází?

Já si myslím, že Minecraft je populární nejen tím, že je super kreativní, což jsem už několikrát říkal, ale je také populární na YouTube. Myslím si, že popularita na YouTube pomáhá té hře v tom, že je pořád hratelná, děti na to koukají a vidí, jaké má možnosti, tak je to baví a chtějí to taky zkusit.

Minecraft má navíc spoustu možností – každý si zvládne úplně jednoduše zahrát s kamarádem po LANu nebo si buduje v klidu něco vlastního. Další výhodou Minecraftu je, že existuje spousta módů, upgradů, vylepšení grafiky a textur. Ta hra umožňuje hráčům přetvořit si ji ke svému obrazu.

Další výhodou jsou servery, kde jsou minihry, můžete si zahrát CSko (Counter Strike), můžete si zahrát fotbal, parkour, prostě cokoli! Závodíte v autech, na lodích, paintball... v Minecraftu je schovaná hromada dalších her. Navíc vyvojáři vyvíjejí pořád nové verze – to jsou třeba ti noví papoušci a spousta vylepšení – snaží se na té hře pořád makat, což tomu určitě taky pomáhá!

A když přejdeme k této knize – co tě vlastně vedlo k tomu, že ses rozhodl své zkušenosti převést do knihy?

Těch důvodů bylo víc. Hlavní byl asi ten, že se mi množí dotazy od lidí a dětí, kteří s Minecraftem teprve začínají, na ty úplně základy. To v těch mých videích už teď není. Já tam dělám pokročilejší stavby, ale tato příručka by jim mohla dát solidní základ, na kterém se dá poté rozvíjet vlastní styl. Tohle v době, kdy jsem začínal, vůbec nebylo. Takhle je lehčí do toho světa vstoupit.

Navíc příručky, co jsou na trhu, se mi zdály zastaralé a myslím si, že ani jedna z nich není na nejnovější verze. A taky všechny vyšly původně v angličtině a neexistovala žádná česky psaná. No a další důvod je ten, že si opravdu reálně myslím (možná trochu namyšleně), že za těch šest let jsem nasbíral spoustu zkušeností, takže věřím, že mám hodně postřehů a rad, které můžu předat.



Obrázek 0.10 – Z tohoto místa se vám hlásím (skoro) každou neděli vždycky ve tři odpoledne

Společně jsme přemýšleli, jak tuhle knihu trochu ozvláštnit. Jak udělat něco, co se v knihách jen tak nevidí. Prozradíš čtenářům, co jsme vymysleli?

Kromě tohoto velkého rozhovoru jsou to hlavně tipy, které si myslím, že by mohly spoustě lidí usnadnit hraní. K tomu jsme navíc dali dohromady moje příběhy z hraní a natáčení, které byly něčím zajímavé nebo vtipné, a nechali Kela udělat super ilustrace.

No a pak je tu ještě to překvapení, které ale nesmím úplně prozradit. V knížce jsou totiž schované takové drobnosti, easter egg. Jsem zvědavý, jestli je vůbec někdo objeví.

No tak to se mají čtenáři na co těšit. Já si myslím, že ten rozhovor je už docela vyčerpávající. Ale je třeba ještě něco, co bys rád čtenářům této knihy sdělil?

No tak já hlavně doufám, že se jim bude kniha líbit. Snažili jsme se ji udělat poctivě a doufám, že je inspiruje k tomu, aby je Minecraft chytil a bavil alespoň tak dlouho, jako mě.