



Mob farmy, pasti a obrana

V této kapitole:

- Vytváření mobů na počkání.
- Shromáždění spousty užitečných předmětů a zdrojů.
- Naučte se stavět nejlepší drtiče mobů.
- Postavte chytré pasti.

Máte už plné zuby běhání krajinou a zabíjení nepřátelských mobů kvůli pár předmětům? Zajímalo vás někdy získání neomezených zkušeností na očarování? Převzměte vládu chaosu pomocí mob farem, což jsou takové továrny na pavouky, kostlivce, zombie a plíží. Brzy budete mít spoustu užitečných surovin z mobů, od střelného prachu až po vlákna z pavučin, ale také můžete získat zbroje, zbraně a nějaké to jídlo. Použití mob farem je velice užitečné a až uspokojující, zvláště když hrajete o přežití, nejde ani tak o prožitek ze stavby, ale z výsledků. Po chvíli používání poznáte obrovský rozdíl, protože budete mít suroviny na blbnutí s TNT, urychlování růstu rostlin, nespočet šípů a mnohem více. Mob farmy zaměřené na nepřátelské moby vám přinesou tohle všechno a ještě mnohem více.

Nepřátelské mob farmy

Mob farmy se skládají ze dvou částí: rodící a zabíjecí.

Rodící část je obvykle temná místnost, která je ideální pro rození nových mobů, jež se uvnitř nahánějí na jedno místo, odkud se dostaví na smrt. V zabíjecí části mobové logicky umírají, a to pomocí pádu, topení či drcení, nebo se jen zraní natolik, že je sami dorazíte jednou ranou a dostanete za ně zkušenosti. Mob farmy o velké rozloze dokážou zrodit stovky mobů, zabít je a věci z nich přepřavit k vám domů za pár minut.



OBRÁZEK 4.1: Mobové shromáždění na jednom místě, čekající na svůj osud.

Rodící chaos

Protože i ta nejjednodušší farma má určité nároky, je nejlepší postupovat opatrně a s rozvahou, hlavně když hrajete o přežití. Mějte na paměti těchto pár bodů:

- Mobové se rodí jen v okolí hráče, oblast okolo 240x240 bloků, takže je potřeba být poblíž farmy, aby fungovala. Jsou způsoby, jak kontrolovat rození mobů pomocí módu, ale já se budu soustředit na farmy v základní hře.
- Mobové se mohou rodit jen na celých a neprůhledných blocích, takže skleněnou plošinu použít nelze. Tím se ztěžuje možnost zjistit, co se uvnitř rodící místnosti děje, pokud nepoužijete režim diváka (/gamemode spectator).
- Nepřátelští mobové se rodí, jen pokud je úroveň světla 7 a menší, temnější je lepší. (Úroveň světla můžete zjistit zapnutím informační obrazovky tlačítkem F3.)
- Slizouni se rodí jen do výšky 40 od podloží nebo v bažinách. Navíc se rodí jen vzácně, takže vytvořit dobrou farmu na slizouny je velice náročné.
- Množství narozených mobů v jednom segmentu je omezené, takže pokud máte mob farmu vytvořenou přímo nad spoustou propletených jeskyní, farma nebude tolik prosperovat. Proto je dobré před začátkem stavění projít podzemí a pořádně ho osvětlit, čímž se zabrání mobům v rození a všichni se budou rodit ve vaší farmě na povrchu. Mohli byste použít režim diváka na prozkoumání podzemí, ale to by pak kazilo veškerý prožitek ze hry.
- Postavení mob farmy ve vzduchu, což bude popsáno níže, je jednou z nejpoužívanějších, protože vám stačí čekat pod ní a sbírat věci po mrtvých mobech. Má ale i nevý-



hodu, a to tu, že se mobové nebudou rodit, pokud budete v okruhu 24 bloků od jejich plošiny, kde se rodí.

- Pavouci jsou velice problematictí, protože mají atypickou velikost oproti jiným mobům. Jelikož zabírají prostor 2x2 bloky místo jednoho jako ostatní, je nutné mít cesty k „zabíječi“ mobů širší, jinak by je mohli v podstatě ucpat a museli byste je zabíjet ručně.
- Kromě přirozeného rození mobů existuje i blok Porodnička (spawner), které můžete potkat v podzemí. Když se vám poštěstí, můžete ho zničit, nebo jej využít na mob farmu. Stačí, když kolem líhně rozmístíte pochodně, mobové se přestanou rodit a vy kolem něj připravíte systém na zabíjení, nejlehčí je moby nahánět vodou na jedno místo a tam je zabíjet.

TIP

Planiny pro více mobů

Planiny jsou ideální svět na testování různých mob farem a jejich designů, protože planiny jsou bez jakýchkoliv jeskyní a tudíž se mobové budou rodit jen na mob farmě, až na pár výjimek. Tím se maximalizuje efektivita farmy a vy můžete testovat, jak to bude fungovat.

Mob farmy se dělí do několika kategorií, stejně jako snad všechno v Minecraftu. Než se vrhneme na stavění mob farem, jednotlivé druhy si nejprve trochu projdeme:

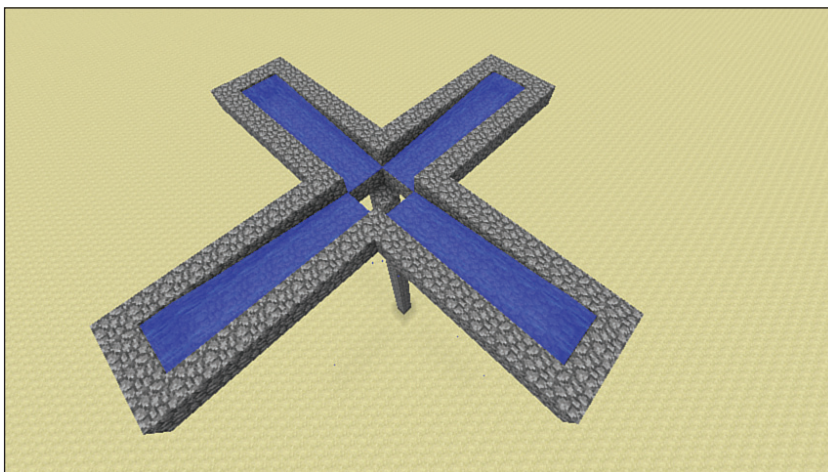
- Na vodní bázi – Toto je nejefektivnější a nejlevnější možnost, která využívá proudů vody, jež moby tahají do středu, kde je díra, do které padnou a umřou. Vodu můžete mít buď permanentně umístěnou, nebo si můžete udělat systém s dávkovači ovládanými ruditem. Rodící oblast je dva bloky vysoká, což stačí na rození všech možných mobů, kromě endermana, který by se stejně po dotknutí vody teleportoval pryč.
- Na pístové bázi – Tři bloky vysoká plošina, která je plná chodbiček a nástražných drátů, jež písty zapnou a moby z plošiny shodí. Tato metoda je užitečná, protože dovoluje rození endermanů.

Začneme s konstrukcí mob farem a potom se podíváme na způsoby zabíjení mobů.

Stavba mob farmy na vodní bázi

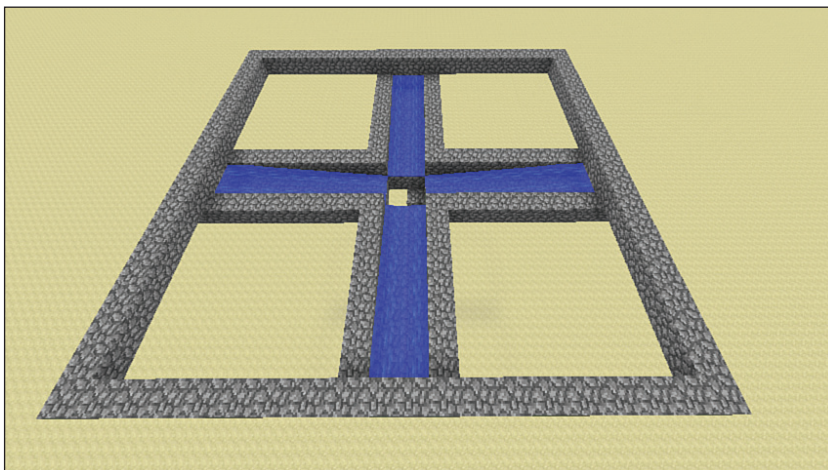
Nejjednodušší design využívá čtyř, osm bloků dlouhých vodních kanálů, které vedou do středu, kde je díra 2x2 bloky. Tento systém postavíme, ale umístíme jej do vzduchu a využijeme tak možnosti zabíjení pádem. Doporučuji vám si tuto mob farmu vytvořit nejdříve v testovacím světě, kde máte zapnutý tvořivý režim, protože ve hře o přežití je to na delší dobu a je tam neustálé riziko pádu. Postupujte podle těchto kroků.

1. První část by měla vypadat jako na obrázku 4.2. Vytvořte si sloup o výšce 19 bloků (proč zrovna 19 je popsáno v poznámce níže) a potom vytvořte čtyři kanály na vodu ve tvaru +. Kanály musí mít 9 bloků na délku, aby v nich voda dotekla na hranu díry uprostřed a neutekla dolů. Každý kanál musí být široký čtyři bloky, aby voda byla široká dva bloky a mohli do ní pavouci. Použít můžete jakýkoliv materiál, kromě průhledných jako třeba sklo.



OBRAZÉK 4.2: Voda v kanálech shromažďuje moby do středu, kde je čeká jen smrt.

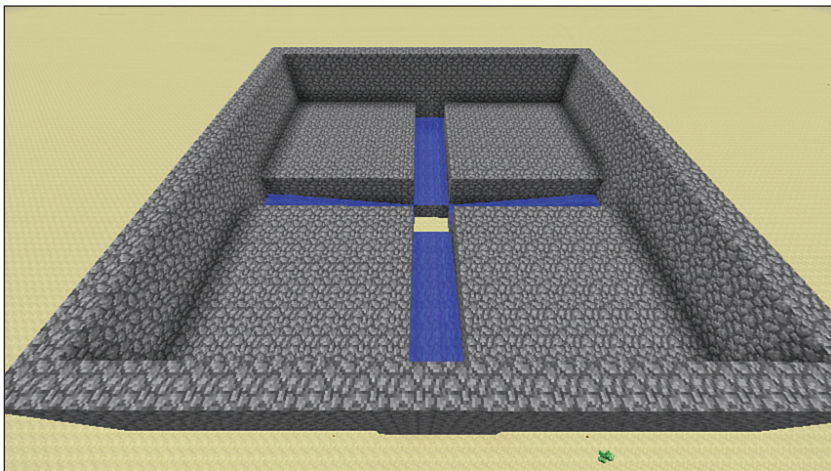
2. Podél každého kanálu položte ještě jednu vrstvu bloků, a tím zamezíte tomu, aby mohli mobové vyskočit ven z vody. Vyvýšenou vrstvu potom spojte jako na obrázku 4.3 a tím vytvořte obvodovou hranici mob farmy.



OBRAZÉK 4.3: Základní kanály a obvodová hranice.

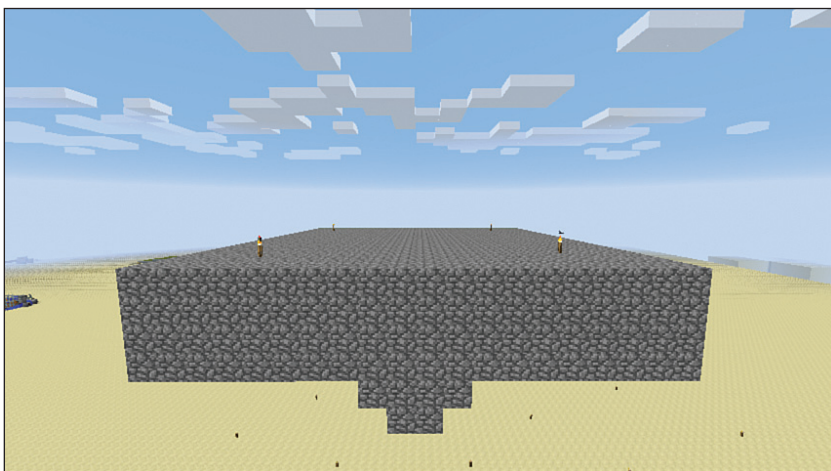


3. Každý ze čtyř malých vytvořených čtverců vyplňte bloky a tím se vytvoří základní rodící plocha pro moby. Potom po celém okraji vytvořte 3 bloky vysokou zeď jako na obrázku 4.4.



OBRÁZEK 4.4: Mob farma začíná mít finální tvar.

4. Nakonec už jen stačí položit střechu, a to na stejné úrovni jako horní blok zdi, díky čemuž dosáhnete požadovaného vnitřního prostoru dvou bloků. Nahoru položte pár pochodní, které zamezí rození mobů, kteří by tam jen překáželi a blokovali by možnost rození mobů uvnitř. Už jen odstraňte sloup, kterým jste se dostali nahoru a počkejte na den, pokud jste nedočkaví, můžete použít příkaz /time set day. Pak si jen užijete pohled na padající moby.



OBRÁZEK 4.5: Hotová mob farma, která se vznáší ve vzduchu a snáší moby.

POZNÁMKA

Smrt pádem

Různé druhy mobů mají různé množství života, takže si můžete vybrat, kteří mobové umřou hned a které ve farmě zabijete sami později a tím získáte různé množství zkušenosti. Tím, že je dorazíte ručně, také máte šanci na získání věcí navíc, jako jsou zbroje, zbraně a další. Princip spočívá v tom, že se mobové sami zraní na minimum života a vy jen ušetříte poslední ránu. Pavouci jsou nejslabší a mají jen 18 životů, takže stačí pád z 20 bloků a rána na doražení. Kostlivci, zombie a plíživé mají 20 životů a potřebují pád z 22 bloků a čarodějnice jsou nejsilnější s 28 životy a nutností pádu z 30 bloků, aby jim zbyl jen jeden na doražení. Buď můžete mob farmu umístit do určité výšky a docílit tak toho, že vybraný druh mobů rovnou zemře, nebo můžete pod farmou vykopat jámu, kterou můžete buď vyhloubit, nebo zasypat a tím regulovat, jaké moby budete zabíjet ručně, uvědomte si ale, že když díru upravíte na to, aby pavouci přežili s jedním životem, tak přežijí i ostatní druhy a budou mít více životů. Je jen na vás, jaký ideální poměr mezi přímou smrtí a přežitím mobů si nastavíte.

Zabíjení mobů a sběr surovin

Už máme postavené prostory pro rození mobů a teď je načase zautomatizovat jejich zabíjení a sbírání surovin, které z nich vypadnou.

Je několik způsobů, jak efektivně moby zabíjet:

- **Fatální pád** – Shovení mobů z dostatečné výšky na to, aby se po dopadu na zem zabili a vypadly z nich suroviny. Můžete také udělat to, že mobové budou padat na násypky připojené k truhle, což automatizuje i sbírání surovin, to vám ukázu později. Také můžete upravit výšku, ze které budou mobové padat, a tím zajistit, aby někteří mobové přežili, vy je dorazíte ručně a získáte tak zkušenosti.
- **Lávové čepele** – Vykoupání mobů v lávě, které je jen ve výšce jejich hlav, takže mobové jednoduše shoří a suroviny z nich se nezničí a padnou do násypky.
- **Dušení** – Píst posune blok a to způsobí, že se mobové udusí a umřou.
- **Topení** – Uvěznění mobů ve vodní nádrži bez přístupu vzduchu, takže se hezky utopí a voda shromáždí suroviny.

Ukážu vám způsoby, jak postavit všechny čtyři.

Automatické sbírání surovin z padlých mobů je důležité, protože předejdete problému z obrázku 4.6: spousta surovin, které zmizí, pokud je do pěti minut někdo nesebere. (Předměty nezmizí, pokud segment není načtený v paměti, což způsobí například to, že se od něj trochu více vzdálíte.)



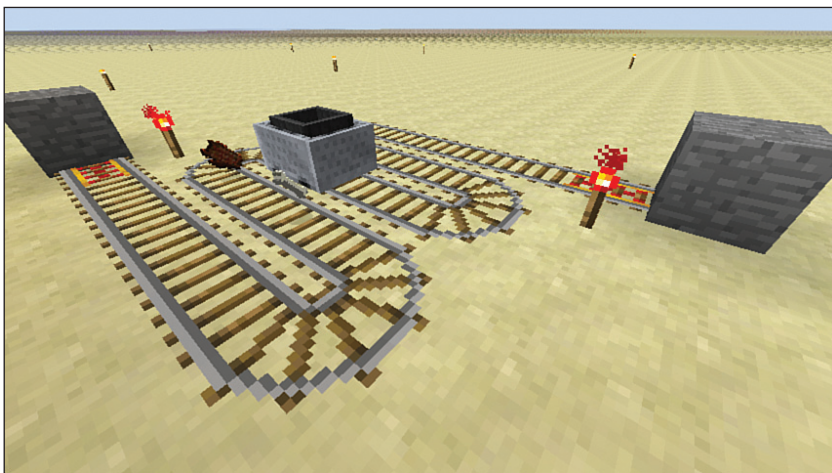
OBRÁZEK 4.6: Automatické sbírání surovin je bezpečný způsob, jak se ujistit, že věci nezmizí.

Násypky, ať už stojící nebo ve vozíku, umí sbírat vyhozené předměty. A proto existují dva způsoby, jak automaticky sbírat suroviny z mobů.

- **Normální násypka** – Rozmístíte násypky na místo dopadu mobů z farmy, kdy každá bude zapojená do další a vytvoří takové potrubí, které končí v truhle. Začněte položením truhly a k ní připojte první násypku (pomocí shift) a k ní další a pak další, až vytvoříte celé potrubí. Budete potřebovat alespoň 12 spojených násypek, jako na obrázku 4.7, což je poměrně drahá záležitost, protože na každou násypku je potřeba 5 železných ingotů a truhla. Na druhou stranu, v druhém řešení vedle je potřeba napájené koleje, na které je potřeba 6 zlatých ingotů.
- **Vozík s násypkou** – Vytvořte kroutící se koleje jako na obrázku 4.8 a vozík s násypkou, který tam jezdí a sbírá věci z mrtvých mobů na trati. Tato metoda funguje perfektně, pokud pád zabije všechny druhy mobů, protože pokud by nějaký přežil, tak zablokuje vozík. Alternativou je použití lávové čepele, a díky tomu budou na trať padat jen věci. Na obrázku to není, ale klidně můžete vozík připojit k automatické vykládací stanici, takže se vám vozík nepřeplní.



OBRÁZEK 4.7: Názorná ukázka pádu na systém násypek, které užitečné ostatky dopraví do truhly.



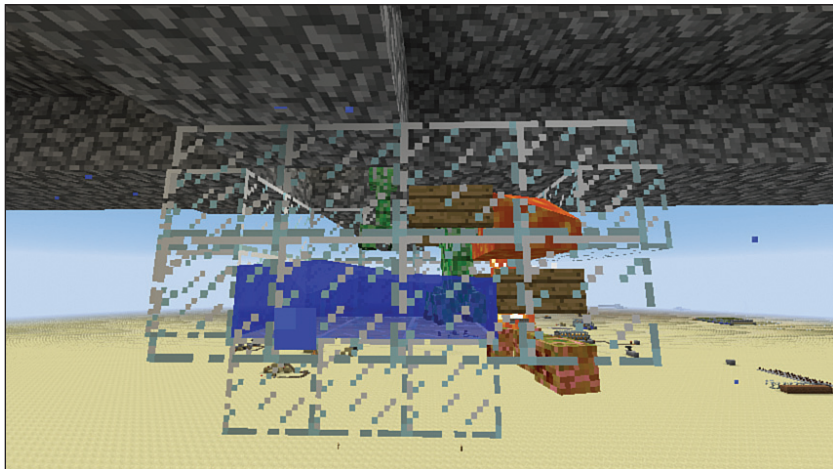
OBRÁZEK 4.8: Klikatá trať s vozíkem, která je alternativou systému násypek a také je levnější.

Stavba lávové čepele vyžaduje opatrné zacházení, protože jde přece jen o lávu, ale předpokládám, že už jste se někdy spálili a teď si dáváte pozor. Na obrázku 4.9 můžete vidět konečný výsledek umístěný pod mob farmu. Já vám ale nejdříve ukážu, jak ji postavit v klidu na zemi a pak na farmě.

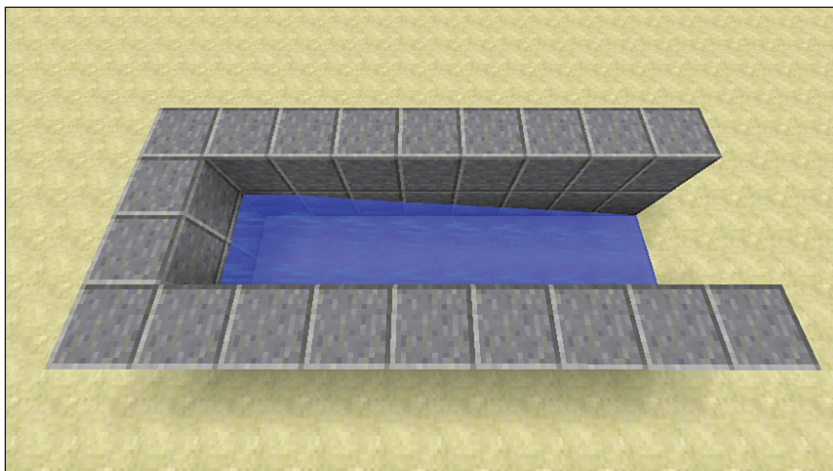
1. Začněte s čtyřmi bloky širokým a devět bloků dlouhým korytem na vodu, tak jako na obrázku 4.10, a boční stěny udělejte 2 bloky vysoké. Tím se vytvoří koryto dostatečně vysoké i široké pro průchod všech mobů. V praxi se můžete setkat s tím, že někteří



mobové přežijí, protože po vypadnutí z farmy padnou do zdrojových bloků vody a proud je tedy neodtáhne. Proto si můžete systém o blok posunout, aby mobové padali rovnou do proudu a ne do zdroje vody, který stojí.



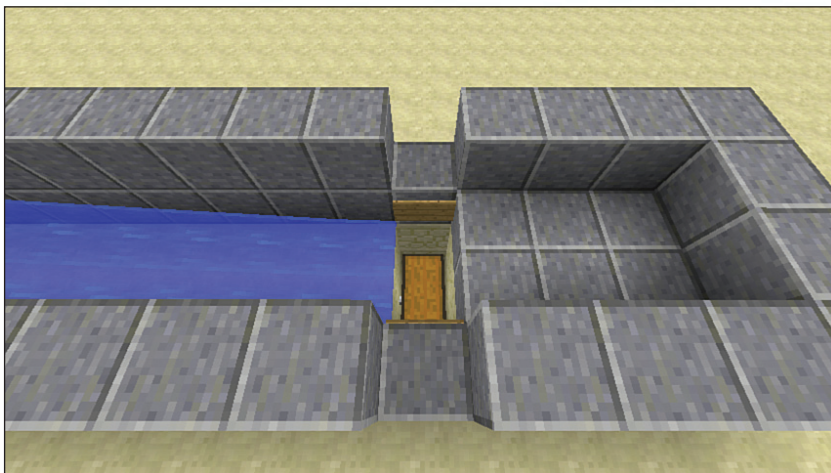
OBRÁZEK 4.9: Lávová čepel je jednoduchý a efektivní způsob zabíjení.



OBRÁZEK 4.10: Proud vody, který moby táhne k lávě.

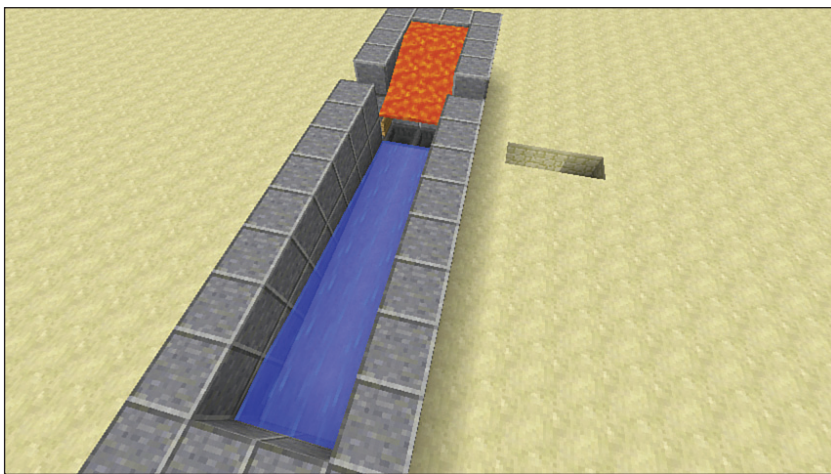
2. Podle obrázku 4.11 prodlužte kanál o další čtyři bloky a hned za konec vodního proudu dejte na zeď cedulky nebo žebříky. Toto zadrží lávu a vytváří onen efekt čepel. Bloky nad bloky, které drží cedulky, můžete klidně odstranit, protože na ně už se láva rozlívát nebude, a můžete se tak aspoň dívat dovnitř. Láva musí být umístěna o blok výše než voda, takže položte do pravé části koryta ještě jednu vrstvu bloků. Také jsem

vykopal díru dva bloky širokou a hlubokou pod cedulkami, do které jsem dal truhlu, na tu pak půjde pár násypek a máme systém sbírání věcí z mobů.



OBRÁZEK 4.11: Hotová lávová část systému s vyvýšeným korytem a cedulkami, které zabrání lávě stéct dolů.

3. Vylijte dva kyblíky s lávou do pravé části koryta. Na obrázku 4.12 je ukázaný výsledek celé práce a lávovou čepel v akci si můžete prohlédnout na obrázku 4.13. Pokud jste přidali i truhlu a násypky, tak si jednoduše vykopete malý přístupový tunel z boku. Pokud jste použili tvořivý režim, můžete pomocí vajíček zrodit pár mobů do vody a otestovat funkčnost.



OBRÁZEK 4.12: Hotový systém zabíjení. Můžete si všimnout dvou násypek na konci vody, které budou rovnou všechno sbírat.