

01 Vytvoření a nastavení světa

Při vytváření světa je důležité **zapnout používání příkazů** (podvádění) a nastavit typ hry na tvořivou (Creative). Ostatní nastavení jsou pouze doporučená, ale bude se nám díky nim pracovat lépe. Herní pravidla je možné změnit i po vytvoření světa a na některé úkoly to může být potřeba.

Po spuštění hry zvolíme:

- Hra jednoho hráče (Singleplayer)

Poznámka

Pokud nemáte vytvořený žádný svět, tak se vám po stisknutí **Hra jednoho hráče** rovnou zobrazí obrazovka s vytvoření světa. V tom případě přeskočte následující krok a **neklikajte** na **Vytvořit nový svět**.

- Vytvořit nový svět

Zobrazí se nám obrazovka se 3 záložkami, které si postupně projdeme a nastavíme si svět tak, aby se nám lépe programovalo.



Hra

- Zvolíme **název světa**
- Typ hry (Game Mode): **Tvořivá hra** (Creative)
- Podvádění (Allow Cheats): **ANO**
 - důležité, jinak bychom nemohli používat příkazy

Svět

- Typ světa (World Type): **Dokonalá rovina** (Superflat)
- přizpůsobit -> předvolby -> **Redstonový svět** (Redstone Ready)
- Náhodné stavby (Generate Structures): **NE**

Podrobnosti

- **Herní pravidla** (Game Rules)
 - nastavení herních pravidel není povinné, ale usnadní nám to práci. Všechna tato pravidla je možné později ve hře kdykoliv změnit.
- **Hráč** (Player)
 - Ponechat inventář po smrti (keepInventory): **ANO**
- **Stvoření** (Mobs)
 - Povolit ničivé účinky stvoření (mobGriefing): **NE**
 - stvoření (creeper, enderman,...) nemohou ničit bloky
- **Výskyt** (Spawning)
 - Výskyt přízraků (doInsomnia): **NE**
 - Výskyt stvoření (doMobSpawning): **NE**
 - Výskyt hlídek nájezdníků (doPatrolSpawning): **NE**
 - Výskyt potulných obchodníků (doTraderSpawning): **NE**
 - Výskyt vartýřů (doWardenSpawning): **NE**
- **Vypadávání** (Drops)
 - Z entit vypadávají předměty (doEntityDrops): **NE**
 - Kořist ze stvoření (doMobLoot): **NE**
- **Procesy ve světě** (World Updates)
 - Střídání dne a noci (doDaylightCycle): **NE**
 - Změny počasí (doWeatherCycle): **NE**
- **Chat** (Chat)
 - Hlásit výstup z příkazových bloků (commandBlockOutput): **NE**

Jakmile máme vše nastaveno, můžeme vytvořit svět.