

# Poradnik WorldEdit

Cześć! ;)

Jeżeli znalazł\*ś się na tej stronie oznacza to, że chcesz poznać podstawy, lub zgłębić się bardziej w tajemnice tak zaawansowanego narzędzia, jakim jest WorldEdit... lub po prostu zobaczył\*ś gdzieś ten link i po prostu postanowił\*ś go przeczytać - z ciekawości lub dla zabicia nudy.

W każdej z tych sytuacji ten poradnik jest dla Ciebie. Będzie to dosyć obszerny poradnik, dlatego postaram się wytłumaczyć go tak, aby nawet najbardziej oporny w przyswajaniu wiedzy gracz mógł go zrozumieć.

Aby w ogóle zacząć używać WorldEdita należy przede wszystkim wiedzieć do czego on służy, a dopiero później poznawać te wszystkie komendy i funkcje. Mówiąc prostym językiem, jak sama nazwa wskazuje, jest to edytor świata, zdecydowanie ułatwiający budowę - zaczynając od postawienia lub zmienienia pojedynczego bloku, na tworzeniu pełnych, dużych rozmiarów brył kończąc.

## Limity

Aby uniknąć "lagów", wywoływanych przez nadmierne zmiany dużych ilości bloków WorldEditem na naszym serwerze, wprowadziliśmy limity dla poszczególnych rang. Zasada jest prosta - im wyżej postawiona ranga, tym większą ilość bloków możesz edytować. Są one następujące :

Gracz - 5000

Vip - 10 000

MVip - 15 000

MVip+ - 25 000

## Zanim zacniemy...

ID - każdy z bloków posiada swoje indywidualne ID. Do tej pory ID było po prostu liczbą przypisaną do danego bloku, jednak wraz z wersją 1.13 gra nie umożliwiła pokazania jej. Używamy więc tzw. ID słownego. Jest to po prostu nazwa bloku - zamieniamy tylko spację na znak "\_". Aby poznać słowne ID bloku wystarczy użyć skrótu klawiszowego H+F3. Pojawia się ono na szaro w ekwipunku po najechaniu na dany blok, tuż pod główną, białą nazwą.

*Ciekawostka* : *Nadal można korzystać z systemu liczbowego ID, ale tylko dla bloków dodanych poniżej wersji 1.13.*

## Jak zacząć?

### Zaznaczanie obszaru

Właściwie żeby zrobić cokolwiek, musimy najpierw zaznaczyć teren, na którym zamierzamy pracować. Aby to zrobić, weź do łapki drewnianą siekierę - możesz wyjąć ją z ekwipunku, lub wpisać komendę `//wand`, która nadaje ją automatycznie. To będzie nasze podstawowe narzędzie pracy. Oczywiście, można również uniknąć tej czynności, jednak z siekierką jest to znacznie szybsze i prostsze.

Użyj prawego klawisza myszki (wersja bez siekierki - stań w wybranym miejscu i wpisz `//pos 1` \*zaznacza blok w którym znajdują się nogi gracza\*), aby wybrać pierwszą pozycję.

Użyj lewego klawisza myszki (lub stań w wybranym miejscu i wpisz `//pos 2`), aby wybrać drugą pozycję.

W ten sposób zaznaczamy określony obszar w kształcie prostokąta jeśli wybrane bloki są na tej samej wysokości, lub w kształcie prostopadłościanu, kiedy wysokość zaznaczonych bloków się różni.

Na przestrzeni pomiędzy zaznaczonymi punktami będziemy pracować - stawiać, usuwać i zamieniać bloki.

## Edycja bloków

Po zaznaczeniu przestrzeni możemy ją edytować. W zależności od tego, co chcemy uzyskać, poszczególnym opcjom odpowiadają konkretne komendy. Przydatna może się okazać znajomość języka angielskiego - treść komend dosłownie oznacza ich działanie.

`//set ID` - wypełnienie zaznaczonego obszaru danym blokiem

Przykład :

`//set dirt` - wypełnienie obszaru ziemią

`//set 0` - wypełnia obszar powietrzem, usuwa bloki znajdujące się na obszarze

Ciekawostka: nie trzeba koniecznie wpisywać ID bloku - czasami wystarczy trzymać wybrany blok w łapce i zamiast ID wpisać "hand"

`//walls ID`

`//replace ID1 ID2` - zamienienie bloków o ID1 na inny blok o ID2.

Przykład :

`//replace dirt stone` - wypełnienie bloków ziemi na bloki kamienia

## Kopiowanie, modyfikowanie i wklejanie bloków

Jeżeli chodzi o kopiowanie i wklejanie bloków - oczywiście, jest to możliwe. Warto jednak pamiętać o tak istotnej sprawie, jaką jest miejsce wpisania komendy. Jeżeli chcemy, żeby wszystko poprawnie się udało, najlepiej skopiować i wkleić na tym samym poziomie. Na płaskim terenie widać to najlepiej. Jeśli skopiujesz obszar latając, dużo trudniej będzie Ci wkleić go tam, gdzie chcesz.

`//copy` - kopiowanie zaznaczonego obszaru

`//cut` - wycinanie (i jednocześnie kopiowanie) zaznaczonego obszaru

`//paste` - wklejanie skopiowanego obszaru

Ciekawostka : dodając do komendy "-a" usuwamy z zaznaczonego obszaru powietrze, dzięki temu możemy wkleić więcej bloków.

`//rotate STOPNIE` - obracanie zaznaczonego obszaru (w pamięci) o ilość stopni : 90 obraca w prawo, 180 na "drugą" stronę, 270 obraca w lewo.

Przykład :

`//rotate 90` - obracanie w prawo

`//flip` - odbicie lustrzane (w pamięci) zaznaczonego obszaru

Ważne! Najpierw kopiujemy, później modyfikujemy, a następnie wklejamy.

## Tworzenie kul i okręgów

Tworzenie kul i okręgów to kolejna z funkcji WorldEdita. Jest to już troszeczkę bardziej skomplikowany proces, natomiast jak najbardziej do nauczenia się go. Wystarczy tylko chwila praktyki.

`//hsphere ID PROMIEN` - tworzenie kuli bez wypełnienia o danym ID i o danym promieniu

Przykład : `//hsphere dirt 5` - tworzenie kuli z ziemi o promieniu 5 (na 11 kratek)

//sphere ID PROMIEN - tworzenie wypełnionej kuli o danym ID i o danym promieniu

//hcy1 ID PROMIEN - tworzenie okręgu bez wypełnienia o danym ID i o danym promieniu

//cyl ID PROMIEN - tworzenie wypełnionego okręgu o danym ID i o danym promieniu

Istnieje także możliwość, aby "pędzel" na dowolny przedmiot, niebędący drewnianą motyką (np miecz lub patyk), którym możemy wskazać miejsce, do stworzenia kuli lub okręgu. Wystarczy wpisać komendę //br i dowolne narzędzie, np. //br hsphere stone 8, a następnie klikać prawym klawiszem myszki na teren.

### **Dodatkowe komendy**

Oprócz czysto budowniczych funkcji, sam w sobie WorldEdit posiada jeszcze kilka (na tę chwilę) przydatnych funkcji.

//undo - cofnięcie ostatnio wykonanego zadania.

//redo - przywrócenie cofniętego zadania

//fixlighting - naprawienie świateł

I to by było na tyle. Mam nadzieję, że nie zapomniałam o żadnych ważnych komendach - oczywiście, cały WorldEdit jest dużo bardziej rozbudowany, natomiast powyższa lista to zbiór najbardziej przydatnych i najczęściej używanych narzędzi.

Czy powinniśmy jeszcze coś dopisać? Być może coś jest niejasne, lub macie propozycję jak lepiej wyjaśnić niektóre kwestie? A może powyższy poradnik wywołał jeszcze więcej myśli i pytań? Koniecznie dajcie znać!

*Serdeczne podziękowania za pomoc dla ekipy budowniczych, a szczególnie dla CzeziuC, bez których ta część poradnika by w ogóle nie powstała... albo powstałaby, ale nie byłaby tak dopracowana merytorycznie.*

*Wysyłam dużo miłości,  
Werxis:)*