



Daniel
Braun
2. Auflage



LET'S PLAY

Dein Praxis-Guide

für **Minecraft**

KEIN OFFIZIELLES MINECRAFTPRODUKT.
NICHT VON MOJANG GENEHMIGT ODER
MIT MOJANG VERBUNDEN.



Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Daniel Braun

Let's Play Dein Praxis-Guide für Minecraft



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <<http://dnb.d-nb.de>> abrufbar.

ISBN 978-3-95845-836-9

2. Auflage 2016

www.mitp.de

E-Mail: mitp-verlag@sigloch.de

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2016 mitp Verlags GmbH & Co. KG

KEIN OFFIZIELLES MINECRAFT-PRODUKT. NICHT VON MOJANG GENEHMIGT
ODER MIT MOJANG VERBUNDEN.

Minecraft and its graphics are a trademark of Mojang Synergies AB.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektorat: Petra Heubach-Erdmann

Coverbild: Daniel Braun

Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

Inhalt

Einleitung	11
Kapitel 1 Der erste Tag	13
1.1 Interface	13
1.2 Den richtigen Bauplatz finden	14
1.3 Baumaterial sammeln	15
1.4 Einfache Unterkunft bauen	20
Kapitel 2 Nahrung	25
2.1 Tierische Nahrung	26
2.2 Pflanzliche Nahrung	29
2.3 Anbau von Nahrung	34
2.4 Tierzucht	35
Kapitel 3 Waffen und Rüstungen	39
3.1 Nahkampfwaffen	39
Axt	39
Schwert	40
3.2 Fernkampfwaffen	41
Pfeil und Bogen	42
Schneeball	44
Amboss	44
3.3 Schild	45
3.4 Rüstung	46
Kapitel 4 Schmieden	51

Kapitel 5	Dörfer, Tempel und Monumente	53
5.1	Dörfer	53
	Handel	54
	Beliebtheit	59
5.2	Tempel	60
	Wüstentempel	61
	Dschungeltempel	62
5.3	Ozeanmonumente	63
	Wächter	64
	Rohstoffe	65
Kapitel 6	Redstone-Schaltkreise, Teil I	67
6.1	Türöffner	67
6.2	Signal umkehren	69
6.3	»Und«-Schaltung	70
6.4	»Oder«-Schaltung	71
6.5	Zahlenschloss	71
6.6	Kolben	72
6.7	Versteckter Eingang	74
6.8	Musik	76
6.9	TNT-Falle	79
6.10	Selbstschussanlage	80
Kapitel 7	Reisen	83
7.1	Reiten	83
7.2	Kompass	86
7.3	Karten	87
7.4	Uhr	90
7.5	Schienen	90
7.6	Boot	94
Kapitel 8	Nether	95
8.1	Netherportal	95
8.2	Rohstoffe	97
	Glowstone	97

Netherquarz	98
Seelensand	100
8.3 Netherfestungen	102
Kapitel 9 Tränke und Verzauberungen	105
9.1 Brauen von Tränken	105
Primäre Tränke	107
Sekundäre Tränke	110
Tertiäre Tränke	111
Verweilende Tränke	114
9.2 Verzauberungen	115
Kapitel 10 Der Weg zum großen Baumeister	123
10.1 Häuser	123
Fassade	123
Dach	126
Innenausbau	128
Kamin	132
Aquarium	133
Bar	134
10.2 Burgen	135
Grundriss	136
Mauer	136
Turm	137
Zugbrücke	138
10.3 Leben auf dem Wasser	139
10.4 Leben unter dem Wasser	142
10.5 Baumhaus	146
Kapitel 11 Banner	151
11.1 Banner-Farbe	152
11.2 Motive	152
11.3 Flaggen	159

Kapitel 12	Redstone-Schaltkreise, Teil II – Farmen und Fallen	165
12.1	Halbautomatische Melonen-Farm	165
12.2	Vollautomatische Melonen-Farm	168
12.3	Monster-Farm	173
12.4	Zuckerrohr-Farm	175
12.5	Vollautomatische Kaktus-Farm	177
12.6	Weizen-Farm	177
12.7	Eier-Farm	181
12.8	Tür-Falle	183
12.9	Haus-Falle	185
12.10	Kies-Falle	187
Kapitel 13	Verliese und verlassene Minen	191
13.1	Verliese	191
13.2	Verlassene Minen	193
Kapitel 14	Das Ende	197
14.1	Festungen	197
14.2	Enderdrache	201
Kapitel 15	Multiplayer-Modus	211
15.1	Server beitreten	211
15.2	Server starten	214
15.3	Realms	217
Kapitel 16	Cheats	219
16.1	Erfahrungspunkte	219
16.2	Spielmodus	219
16.3	Wetter	220
16.4	Zeit	220
16.5	Gegenstände	220
16.6	Erfolge	221
16.7	Verzauberungen	222
16.8	Teleportieren	223

Kapitel 17	NPCs (Non-Player-Characters)	225
17.1	Passive NPCs	225
	Huhn	225
	Kuh	226
	Schaf	226
	Schwein	227
	Tintenfisch	228
	Pferd	228
	Pilzkuh	229
	Ozelot	229
	Fledermaus	230
	Kaninchen	230
	Dorfbewohner	231
17.2	Neutrale NPCs	231
	Wolf	232
	Enderman	232
	Zombie Pigman	233
	Zombie Pigman Hühnerreiter	234
17.3	Freundliche NPCs	235
	Schneegolem	235
	Eisengolem	236
	Hund	236
	Katze	237
17.4	Feindselige NPCs	238
	Zombie	238
	Hühnerreiter	239
	Skelett	239
	Spinne	240
	Spinnenreiter	241
	Höhlenspinne	241
	Creeper	242
	Schleim	243
	Killer-Kaninchen	243
	Silberfischchen	244
	Shulker	245
	Ghast	245
	Magmaschleim	246
	Lohe	247
	Witherskelett	247

Wither-Spinnenreiter	248
Endermilbe	249
Wächter	249
Großer Wächter	250
Hexe	251
Wither	251
Enderdrache	252

Kapitel 18	Crafting-Rezepte	253
-------------------	-------------------------	-----

Anhang A	Installation und Einrichtung	285
-----------------	-------------------------------------	-----

Anhang B	Tabellenverzeichnis	291
-----------------	----------------------------	-----

Index	293
--------------------	-----

Einleitung

Liebe Leserinnen und Leser,

Minecraft ist ein echtes Phänomen. Im Mai 2009 begann der Schwede Markus »Notch« Persson mit der Entwicklung des Spiels, das nicht nur als eines der meistverkauften Spiele aller Zeiten in die Geschichte eingehen und ihn zum Milliardär machen sollte, sondern auch die gesamte Spielebranche von Grund auf ändern sollte.

Gestartet als Ein-Mann-Projekt wird Minecraft heute von einem Team von über 30 Mitarbeitern stetig weiterentwickelt und hat sich inzwischen über 22 Millionen Mal verkauft. Vorläufiger Höhepunkt der Erfolgsgeschichte: Im Jahr 2014 verkaufte Minecraft-Erfinder Notch das Spiel samt zugehörigem Entwicklerteam für 2,5 Milliarden US-Dollar an den Software-Riesen Microsoft.

Ein Geheimnis hinter dem Erfolg von Minecraft ist mit Sicherheit die freie Spielwelt, die der Kreativität keine Grenzen setzt. Durch die Jahre der Entwicklung wurde die Welt von Minecraft immer umfangreicher und komplexer. Über 30 verschiedene Kreaturen bevölkern die verschiedensten Landschaften und knapp 150 Gegenstände warten darauf, entdeckt und gebaut zu werden. Da den Überblick zu behalten, ist gar nicht so einfach.

Dieses Buch ist eine Art Reiseführer durch die Welt von Minecraft. Für unerfahrene Spieler erklärt das erste Kapitel den Spielbildschirm und wie man die erste Nacht in der Welt von Minecraft überlebt, indem man Rohstoffe sammelt und sich einen sicheren Unterschlupf für die Nacht baut. Blutige Anfänger finden im Anhang zusätzlich noch eine Installationsanleitung.

Die Kapitel 2 bis 7 beschreiben, wie man sich ein solides Fundament legt, um ein großer Abenteurer zu werden. Die Reihenfolge der Kapitel entspricht dabei der Reihenfolge, in der man auch im Spiel vorgehen sollte: In Kapitel 2 wird zunächst erklärt, wie man sich, auch langfristig, mit ausreichend Nahrung eindeckt. Ist das erst einmal erledigt, ist der nächste wichtige Schritt die Bewaffnung. Die Kapitel 3 und 4 bieten hierzu nicht nur grundlegendes Wissen und Bauanleitungen für Waffen und Rüstungen, sondern auch, selbst für Profis, hilfreiches Detailwissen über Schaden und Haltbarkeit.

So ausgerüstet kann man sich dann selbst in den tiefsten Dschungel und die größte Wüste wagen, um seltene Tempel, Dörfer und Monumente zu entdecken. Kapitel 5 gibt wichtige Reise- und Verhaltenstipps, um bei Dorfbewohnern nicht in Ungnade zu fallen oder in tödliche Tempelfallen, ganz im Stile von Indiana Jones, zu stolpern.

Die Grundlagen zum Bau von Redstone-Schaltungen werden in Kapitel 6 erläutert, Kapitel 12 bietet mit automatischen Farmen und Fallen selbst für Redstone-Profis noch Herausforderungen.

Und wer das Reisen zu Fuß dann irgendwann leid ist, der findet in Kapitel 7 alles Wissenswerte über alternative Transportmöglichkeiten, per Schiene, per Boot oder reitend auf Pferd und Schwein.

Wenn die Oberwelt erkundet ist und genug Waffen, Rüstungen und Nahrung gesammelt wurde, dann wird es Zeit, sich in neue, gefährlichere Gebiete zu begeben. Kapitel 8 beschreibt den Weg in die Hölle, oder »Nether«, wie Minecraft sie nennt. Aber Vorsicht, das ist kein Platz für Anfänger. Mut wird allerdings belohnt, mit den neuen Gegenständen, die man in der Nether finden kann, eröffnen sich auch neue Möglichkeiten, wie das Brauen von Tränken, beschrieben in Kapitel 9.

Wem das alles zu kriegerisch ist, der findet in Kapitel 10 ganz friedliche Bauprojekte. Egal, ob auf dem Land, auf dem Wasser, im Wasser oder sogar in der Luft, hier gibt es zahlreiche Bauprojekte und viel Inspiration für eigene Kreationen. Neben klassischen Bauwerken wie Burg und Haus findet man hier auch Baumhäuser, Kamine, ein Aquarium und eine Bar. In Kapitel 11 erfährst du außerdem, wie du deine Bauten mit Bannern in verschiedenen Farben und mit den verschiedensten Motiven verzieren kannst.

Wem es dagegen gar nicht kriegerisch genug sein kann, der findet in Kapitel 13 alles, was man über Verliese und verlassene Minen wissen sollte, und in Kapitel 14 Tipps und Tricks zum Kampf der Kämpfe, dem Boss-Kampf gegen den Enderdrachen. Und wenn die Tipps einmal doch nicht reichen, dann gibt es in Kapitel 16 eine Liste von Cheats, mit denen selbst der härteste Gegner kein Problem mehr darstellt.

Wie du mit deinen Freunden gemeinsam Minecraft spielen kannst und deinen eigenen Server startest, das erfährst du in Kapitel 15, dort dreht sich alles um den Multiplayer-Modus des Spiels.

Am Ende des Buches gibt es außerdem noch zwei Kapitel mit Schnellübersichten, die wichtige Informationen auf einen Blick liefern. Kapitel 17 bietet einen Überblick über alle Kreaturen, die dir in der Welt von Minecraft begegnen können, egal ob Tiere, Feinde oder Verbündete und listet ihre Stärken und Schwächen auf. Kapitel 18 ist der perfekte Spickzettel und bietet eine praktische Übersicht mit allen verfügbaren Crafting-Rezepten.

Falls du Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik zum Buch hast oder mir deine eigenen Minecraft-Kreationen zeigen möchtest, kannst du mich gerne jederzeit über meine Website, www.daniel-braun.com, oder per Mail, an info@daniel-braun.com, kontaktieren.

Zum Schluss möchte ich mich noch bei Karl-Heinz Barzen für die Unterstützung beim Schreiben dieses Buches bedanken.

Viel Spaß beim Lesen, Bauen und Entdecken!

Daniel Braun

Kapitel 1

Der erste Tag

Während sich die folgenden Kapitel dieses Buches eher an Spieler richten, die bereits erste Erfahrungen in der Welt von Minecraft gesammelt haben, richtet sich dieses erste Kapitel speziell an Anfänger. Es erklärt das Interface von Minecraft, wie man die erste Nacht sicher überlebt und welche Materialien man benötigt, um sich einen einfachen Unterschlupf zu bauen. Erfahrenere Spieler können dieses Kapitel daher beruhigt überspringen. Ein Blick in Abschnitt 1.2 könnte aber durchaus auch für Spieler mit Erfahrung interessant sein, zumindest wenn man bisher noch nie so genau darüber nachgedacht hat, wie man eigentlich einen guten Platz findet, um sich im Spiel niederzulassen.

1.1 Interface

Zu Beginn jeder Minecraft-Partie steht der Spieler, zunächst nur mit einem Stück Holz bewaffnet, in einer fremden Welt, die darauf wartet, erkundet zu werden. Abbildung 1.1 zeigt das Minecraft-Interface, wie es zu Beginn des Spieles aussieht.



Abbildung 1.1: Minecraft-Interface

Grün markiert ist die Lebensleiste, die die Lebensenergie des Spielers anzeigt. Zehn rote Herzen, wie in Abbildung 1.1, das bedeutet beste Gesundheit. Sind alle zehn Herzen auf-

gebraucht, ist der Spieler tot. Herzen verliert man bei Sprüngen aus großer Höhe, bei zu langem Aufenthalt unter Wasser, bei Angriffen von Gegnern oder auch, wenn der Magen knurrt. Sind die blau markierten Schinken-Symbole komplett verschwunden, hungert der Held und verliert deshalb Leben. Du solltest daher immer darauf achten, genug Essen bei dir zu haben. Rot markiert ist die Erfahrungsleiste, immer wenn du zum Beispiel einen Gegner tötest, bestimmte Gegenstände benutzt oder einen Fisch angelst, erhältst du dafür Erfahrungspunkte. Ist die Erfahrungsleiste voll, erreichst du das nächste Erfahrungslevel. Wozu die Erfahrungspunkte genutzt werden können, wird im späteren Verlauf noch erklärt werden.

Die gelb markierte Leiste ist die sogenannte Schnellzugriffsleiste. Hier können Gegenstände, die du benutzen möchtest, wie Essen oder Werkzeuge, platziert werden. Mit den Tasten [1] bis [9] können die Gegenstände aus der Schnellzugriffsleiste in die Hand genommen und dann benutzt werden.

1.2 Den richtigen Bauplatz finden

Die gefährlichste Zeit in der Welt von Minecraft ist die Nacht. Denn die meisten Monster, die dir nach dem Leben trachten, können nur in der Dunkelheit überleben und verbrennen, sobald sie von den ersten Sonnenstrahlen getroffen werden. Um die erste Nacht überleben zu können, solltest du dir zu Beginn daher möglichst schnell einen Unterschlupf bauen, in dem du die Nacht, geschützt vor allen Feinden, verbringen kannst. Dazu brauchst du neben den benötigten Materialien zum Bau auch einen geeigneten Bauplatz. Möchtest du lange am selben Platz bleiben, solltest du bei der Standortwahl einige Faktoren beachten:

- Baue immer in der Nähe von Wasser. Für die Produktion von Nahrungsmitteln ist Wasser besonders wichtig, egal ob zum Anbauen von Weizen oder zum Angeln. Du solltest daher immer in der Nähe eines Sees oder Flusses siedeln.
- Achte darauf, dass ausreichend Bäume in der näheren Umgebung vorhanden sind. Holz ist einer der wichtigsten Rohstoffe in Minecraft, egal ob Werkzeuge oder Kisten zur Aufbewahrung von Dingen, viele wichtige Gegenstände werden aus Holz hergestellt.
- Am besten siedelt es sich an der Grenze zwischen zwei oder mehr Biomen, so werden die unterschiedlichen Landschaftstypen wie Wüste, Wald oder Gebirge, in Minecraft genannt. Denn von dort aus hat man meist schnellen Zugriff auf besonders viele verschiedene Ressourcen.

Abbildung 1.2 zeigt zum Beispiel einen geeigneten Platz zum Bauen, der alle Kriterien erfüllt. Im Hintergrund liegt eine Wüste, die dich mit Sand versorgt, der für die Herstellung von Glas benötigt wird, im Vordergrund liegt ein See, umgeben von Bäumen verschiedener Arten.



Abbildung 1.2: Beispiel für einen geeigneten Bauplatz

Zu viel Zeit solltest du für die Suche nach einem geeigneten Bauplatz allerdings auch nicht aufwenden, schließlich gilt es noch einiges zu erledigen an deinem ersten Tag und bis zur Nacht soll die erste Unterkunft stehen. Ein Tag in Minecraft dauert genau 20 Minuten, vom Startzeitpunkt bis zum Sonnenuntergang bleiben dir am ersten Tag nur 10 Minuten, es ist also Eile geboten.

1.3 Baumaterial sammeln

Zunächst steht die Versorgung mit Rohstoffen an, die zum Bau der Unterkunft nötig sind. Tabelle 1.1 zeigt die »Einkaufsliste« mit den benötigten Rohstoffen und der benötigten Menge.

Rohstoff	Menge
Holz	6
Kohle	1
Erde	95

Tabelle 1.1: Liste der Rohstoffe, die zu Spielbeginn benötigt werden

Während Bäume, und damit das Holz, recht einfach zu finden sind, kann es bei Kohle schon etwas schwieriger werden. Außerdem benötigst du zum Abbau von Kohle zusätzliches Werkzeug. Daher solltest du zunächst die sechs Blöcke Holz sammeln. Dazu stellst du dich einfach vor einen Baum, zielst auf den Stamm und hältst die linke Maustaste so lange gedrückt, bis ein Block Holz aus dem Stamm herauspringt. Näherst du

dich dem so gewonnenen Block, wird er automatisch in das Inventar aufgenommen. Nachdem du den Vorgang sechsmal wiederholt hast, kann das Holz zu Brettern weiterverarbeitet werden. Dazu öffnest du das Inventar mit einem Druck auf die Taste **E**.



Abbildung 1.3: Inventar mit Holz

Nun klickst du mit der linken Maustaste auf die Holzblöcke und platzierst sie im Bereich HANDWERK. Im kleinen Feld rechts daneben erscheinen dann, wie in Abbildung 1.3 zu sehen, Holzbretter. Jedes Mal, wenn du nun mit links auf die Holzbretter klickst, wird ein Holzblock in vier Holzbretter umgewandelt. Wiederhole diesen Vorgang sechsmal und platziere die Holzbretter wieder im unteren Bereich des Inventars. Diese Verarbeitung von Rohstoffen zu Gegenständen ist eines der Herzstücke der Spielmechanik von Minecraft, man spricht auch von »Crafting«, was Englisch ist und Basteln bedeutet. Beim Crafting ist es enorm wichtig, dass die Gegenstände korrekt in den dafür vorgesehenen Feldern angeordnet werden. Anleitungen, wo die verschiedenen Rohstoffe platziert werden müssen, nennt man auch (Crafting-)Rezepte.

Aus den Holzbrettern kann durch Crafting eine Werkbank gebaut werden. Diese wird benötigt, um komplexere Gegenstände, wie zum Beispiel Werkzeuge, herzustellen. Zur Herstellung der Werkbank müssen die Holzbretter auf die vier Kästchen im Bereich Handwerk verteilt werden, wie im Rezept in Abbildung 1.4 gezeigt. Dazu musst du mit der rechten Maustaste auf die Bretter in deinem Inventar klicken, denn immer, wenn du auf einen Gegenstand mit der rechten Maustaste klickst, wird der Vorrat geteilt. Statt eines Stapels mit 24 Brettern hast du dann zwei Stapel mit 12 Brettern, die du dann wieder teilen kannst.

Wie zuvor bei der Herstellung der Bretter kannst du die Werkbank nun mit einem Klick auf das Bild produzieren. Diesmal solltest du aber darauf achten, nur eine Werkbank zu produzieren, alles andere wäre Verschwendung deiner kostbaren Ressourcen.



Abbildung 1.4: Herstellung einer Werkbank

Die Werkbank solltest du nun ganz unten links platzieren. Wie dir vielleicht schon aufgefallen ist, gibt es zwischen der untersten Reihe im Inventar und den Kästchen darüber eine Abgrenzung durch eine dickere Linie. Alles, was in der untersten Reihe platziert wird, ist später über die Schnellzugriffsleiste erreichbar und kann damit in die Hand genommen werden. Werkzeug, das du benutzen möchtest, oder Blöcke, die du in der Welt platzieren möchtest, müssen also immer dort abgelegt werden. Bevor du das Inventar wieder mit der Taste **E** schließt, sollten die verbleibenden Holzbretter aus dem Handwerk-Bereich wieder in das Inventar zurückverschoben werden.

Danach sollte dein Inventar aussehen wie in Abbildung 1.5. Beachte auch, dass deine Spielfigur in der linken oberen Ecke die Werkbank nun bereits in der Hand hält.



Abbildung 1.5: Inventar mit Werkbank

Nachdem das Inventar geschlossen ist, kannst du die Werkbank nun einfach platzieren, indem du mit der rechten Maustaste auf die Stelle in der Welt klickst, an der du die Werkbank platzieren möchtest. Auch wenn du die Position später wieder beliebig verändern kannst, ist es sinnvoll, die Werkbank dort aufzustellen, wo du später auch dein erstes Haus errichten möchtest.

Hast du die Werkbank erfolgreich platziert, kannst du dich davorstellen und sie mit einem Klick auf die rechte Maustaste aktivieren. Die Ansicht, die sich dann öffnet, erinnert stark an die Inventar-Ansicht, allerdings fehlt die Darstellung der Spieler-Figur, dafür ist der Handwerk-Bereich nun nicht mehr auf 2 x 2 Felder beschränkt, sondern 3 x 3 Felder groß. Alle Gegenstände, die du im Inventar produzieren kannst, kannst du auch mit der Werkbank produzieren, umgekehrt bietet die Werkbank durch ihre Größe aber wichtige zusätzliche Möglichkeiten. Zunächst wirst du mithilfe der Werkbank nun Werkzeug und eine Tür für dein späteres Haus produzieren. Zur Herstellung des Werkzeugs benötigt man zunächst noch acht Stöcke, die wie in Abbildung 1.6 zu sehen, produziert werden können.



Abbildung 1.6: Produktion von Stöcken

Mit den Stöcken und den Holzbrettern können eine Spitzhacke und zwei Schaufeln gebaut werden. Während Holz ohne jedes Werkzeug gesammelt werden kann, benötigt man zum Abbau von Kohle eine Spitzhacke. Mit den Schaufeln wirst du die Erde abbauen, die zum Hausbau benötigt wird. Zwar könntest du die Erde auch ohne Werkzeug sammeln, allerdings dauert der Abbau pro Block dann 0,9 Sekunden, während es mit einer Schaufel nur 0,45 Sekunden dauert. Die Anordnung zur Herstellung einer Spitzhacke und einer Schaufel zeigen Abbildung 1.7 und Abbildung 1.8.



Abbildung 1.7: Herstellung einer Spitzhacke



Abbildung 1.8: Herstellung einer Schaufel

Danach sollte dein Inventar, neben den neu produzierten Werkzeugen, noch elf Bretter und zwei Stöcke enthalten. Während die Stöcke später noch zum Bau von Fackeln gebraucht werden, werden die Bretter für den Bau einer Tür benötigt. Zunächst solltest du dein neues Werkzeug aber dazu benutzen, um auf die Suche nach Kohle zu gehen. Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels erwähnt, ist die Suche nach Kohle nicht ganz so einfach wie die Suche nach Holz oder Erde, da sich Kohle nicht immer direkt an der Oberfläche befindet. Die besten Chancen, Kohle zu finden, hast du nahe unter der Erdoberfläche oder an den Hängen von Bergen. Während man für erstere Möglichkeit etwas graben muss, haben Berge den Vorteil, dass man die Kohle an ihren Hängen oft auch über der Erdoberfläche findet, wie in Abbildung 1.9 zu sehen. Generell kann Kohle leicht an den schwarzen Punkten im Gestein erkannt werden.

Auch wenn zu Beginn ein Stück Kohle für den Bau von Fackeln ausreichend ist, kann es nicht schaden, bist du erst einmal auf eine Kohle-Ader gestoßen, etwas mehr abzubauen. Du solltest dabei darauf achten, dass Kohle nur mit einer Spitzhacke abgebaut werden kann und nicht ohne Werkzeug.



Abbildung 1.9: Überirdisches Vorkommen von Steinkohle an einem Berghang

Mit der so gewonnenen Kohle und den bereits vorhandenen Stöcken kannst du nun, im Inventar oder an der Werkbank, Fackeln herstellen, die später dein Haus erleuchten und Monster in der Nacht fernhalten können. Das Rezept dazu zeigt Abbildung 1.10.



Abbildung 1.10: Fackel-Rezept

Nun fehlt für einen sicheren Unterschlupf nur noch ein Baumaterial für Wände und Decken. Die einfachste und schnellste, wenn auch nicht schönste, Möglichkeit hierfür ist die Verwendung von Erde. Zunächst solltest du also 95 Blöcke Erde mit deiner Schaufel sammeln. Falls du dich schon gefragt hast, wozu du zwei Schaufeln benötigst, obwohl doch ohnehin immer nur eine genutzt werden kann: Schaufeln besitzen, wie alle Werkzeuge in Minecraft, eine begrenzte Haltbarkeit. Eine Schaufel aus Holz kann zum Abbau von genau 60 Blöcken benutzt werden, bevor sie kaputtgeht. Im Verlauf des Spiels wirst du immer hochwertigere Materialien finden, mit denen du immer haltbares Werkzeug bauen kannst: So hält eine Schaufel aus Eisen schon 251 Blöcke aus und Schaufeln aus Diamant sogar 1562. Für den Beginn sollten zwei Holzschaufeln aber völlig ausreichend sein.

1.4 Einfache Unterkunft bauen

Ausgerüstet mit den gesammelten 95 Blöcken Erde kann der Bau einer ersten Unterkunft beginnen. Fürs Erste ist ein kleiner Unterschlupf aus Erde mit Abmessungen von 7 x 7 Blö-

cken ausreichend. Abbildung 1.11 zeigt den Grundriss des Hauses. Die Freistelle an der Vorderseite solltest du nicht vergessen, da die Tür hier später ihren Platz findet.



Abbildung 1.11: Grundriss eines einfachen 7x7-Hauses

Ist der Grundriss erst einmal fertig, müssen nur noch zwei weitere Reihen Erde und ein Dach darauf gesetzt werden. Der fertige Bau ist in Abbildung 1.12 zu sehen, nicht unbedingt ein echtes Schmuckstück, aber für die erste Nacht durchaus funktional und ausreichend.



Abbildung 1.12: Fertiges 7x7-Erdhaus

1 Der erste Tag

Im Inneren solltest du neben der Werkbank auch noch zwei Fackeln postieren, die sorgen für Licht im Haus, auch bei Nacht. Im Gegensatz zu Werkzeugen haben Fackeln übrigens keine begrenzte Haltbarkeit.

Um in der Nacht wirklich sicher zu sein, fehlt nun nur noch eine Tür. Mit den verbliebenen Brettern und der Werkbank lässt sich, wie in Abbildung 1.13 gezeigt, eine Tür schnell produzieren.



Abbildung 1.13: Tür-Rezept

Die Tür muss nun nur noch an der richtigen Stelle positioniert werden. Die beiden übrigen Fackeln können noch außen am Haus neben der Tür platziert werden, das sieht nicht nur gut aus, sondern hilft auch, die eigene Behausung wiederzufinden, sollte man nachts einen Spaziergang unternehmen. Abbildung 1.14 zeigt das fertige Gebäude.



Abbildung 1.14: Fertiges Gebäude

Damit hast du dir einen sicheren Platz geschaffen, in dem du die erste Nacht problemlos, unbehelligt von Monstern, überleben kannst. Wenn du beim Bau schnell vorange-

kommen bist und die Sonne noch nicht untergeht, kannst du dir sogar noch ein klein wenig Luxus für die erste eigene Behausung gönnen, ein Bett. Ohne Bett musst du die Nacht in deinem Haus ausharren und darauf warten, dass die Sonne wieder aufgeht, bevor du ohne Gefahr vor die Tür gehen kannst. Mit Bett kannst du dich dagegen, sobald die Sonne untergegangen ist, bequem in dein Bett legen und wachst sofort wieder im Hellen auf.

Zum Bau eines Bettes benötigst du neben drei Holzbrettern auch drei Blöcke Wolle. Für die Wolle müssen drei Schafe ihr Leben lassen.



Abbildung 1.15: Braunes und weißes Schaf

Sind alle Rohstoffe gesammelt, kannst du sie mit der Werkbank zu einem Bett verarbeiten, Abbildung 1.16 zeigt die dafür nötige Anordnung.



Abbildung 1.16: Produktion eines Bettes

Ist das Bett erst einmal im Haus platziert, kannst du dich mit einem Klick mit der rechten Maustaste hineinlegen, aber erst, sobald die Sonne untergegangen ist. Deinen Schlaf

1 Der erste Tag

hast du jetzt aber auch redlich verdient. Du hast deinen ersten Tag in der Welt von Minecraft bravourös gemeistert und dir eine gute Grundlage geschaffen, auf der du aufbauen kannst, egal ob als Krieger, Baumeister oder Entdecker, die Welt steht dir offen. In diesem Sinne: eine gute Nacht!



Abbildung 1.17: Platziertes Bett

Nahrung

Die Sonne kitzelt in den Augen, aus der Magengegend ist ein leichtes Grummeln zu vernehmen, die Nacht ist vorbei, ein neuer Tag beginnt. Ist die erste Nacht überstanden, fängt das Abenteuer erst richtig an. Mit den Abenteuern, die in der Welt von Minecraft auf den Spieler warten, werden sich die nächsten Kapitel beschäftigen. Und da man die Welt nicht mit leerem Magen erobern kann, geht es zunächst ums Essen.

Die Reihenfolge der Kapitel entspricht auch der Reihenfolge, in der man die einzelnen Aufgaben im Spiel erledigen sollte:

1. Für eine ausreichende Versorgung mit Nahrung sorgen
2. Bewaffnen
3. Die Welt erkunden

Essen ist wichtig. Was Großmutter schon immer sagte, gilt auch in Minecraft, denn Hunger hat viele negative Folgen. Ist die Nahrungsleiste gut gefüllt, mit neun oder zehn Schinken, werden Verletzungen automatisch geheilt. Fällt die Nahrungsleiste dagegen unter vier, so kann der Spieler nicht mehr sprinten. Richtig kritisch wird es aber erst, sobald die Leiste komplett leer ist, dann nämlich verliert der Spieler alle vier Sekunden ein halbes Leben, bis er schließlich stirbt.

Um das zu verhindern, solltest du immer einen ausreichenden Vorrat an Nahrung haben. Generell gibt es zwei Möglichkeiten der Nahrungsversorgung in Minecraft: Entweder man begibt sich als Jäger und Sammler auf die Suche nach allem, was einem die Natur so bietet, Fische, Äpfel und andere Köstlichkeiten, oder man sorgt selbst für seine Versorgung und baut Pflanzen an oder züchtet Tiere.

Beide Methoden haben dabei Vor- und Nachteile. Gerade zu Beginn des Spieles geht es darum, schnell Nahrung zu finden, um überleben zu können. Das geht am schnellsten, indem man einige Tiere oder Pflanzen in der Umgebung aufspürt. Um langfristig immer mit ausreichend Nahrung versorgt zu sein, ohne riesige Strecken zurücklegen zu müssen, ist es aber früher oder später unerlässlich, seine Nahrung selbst anzubauen. Bevor du dir aber ein Bild davon machst, wie das funktioniert, solltest du zunächst einen Blick darauf werfen, welche Arten von Nahrung es überhaupt gibt.

2.1 Tierische Nahrung

Sechs verschiedene Tiere stehen in der Welt von Minecraft auf dem abwechslungsreichen Speiseplan: Schweine, Kühe, Hühner, Schafe, Kaninchen und Fische. Schweine, Kühe, Schafe, Kaninchen und Hühnern begegnen dir in der Welt von Minecraft immer wieder als wilde Tiere; an ihr Fleisch zu kommen, ist also vergleichsweise einfach, ein paar beherzte Hiebe reichen aus. Anders ist es mit den Fischen, die verstecken sich in den Flüssen und Meeren und es braucht etwas Geduld und eine Angel, um an ihr Fleisch zu kommen.



Abbildung 2.1: Rezept zur Herstellung einer Angel

Zur Herstellung einer Angel werden drei Stöcke und zwei Fäden benötigt, die man durch das Töten von Spinnen erhält. Abbildung 2.1 zeigt die Bauanleitung für eine Angel. Mit der fertigen Angel kannst du dich dann an den Rand einer Wasserfläche stellen und den Haken mit einem Klick auf die rechte Maustaste auswerfen. Danach siehst du vor dir, wie in Abbildung 2.2 zu sehen, den Haken mit einer weiß-roten Markierung, dem sogenannten Schwimmer.



Abbildung 2.2: Ausgeworfene Angel

Nun heißt es, ganz wie beim echten Angeln, Geduld zu haben. Nicht bei jedem Wurf der Angel beißt gleich ein Fisch an, manchmal dauert es etwas, manchmal beißt auch gar keiner an. Spätestens nach 60 Sekunden ohne einen Fang wird die Angel automatisch eingeholt und du kannst sie erneut auswerfen. Beißt endlich ein Fisch an, sind dann aber schnelle Reaktionen gefragt. Sobald Haken und Schwimmer untergehen, hast du gerade einmal eine halbe Sekunde Zeit, um die Angel mit einem Klick auf die rechte Maustaste einzuholen. Gelingt dir das, hast du deinen ersten Fisch gefangen, der auch sofort in dein Inventar fliegt. Bist du zu spät, heißt es erneut Angel auswerfen und warten.

In seltenen Fällen zieht die Angel auch außergewöhnlichere Fänge an Land, so hängen neben Fischen manchmal auch Stiefel, Sättel, Waffen oder andere Gegenstände am Haken, die Wahrscheinlichkeit hierfür ist aber äußerst gering.

Egal ob Geflügel, Fisch, Schweine-, Kaninchen-, Schaf- oder Rindfleisch, gebraten ist der »Nährwert« aller Fleischsorten höher. Der Nährwert beschreibt, wie viele Punkte in der Nahrungsleiste durch das Essen einer bestimmten Art von Nahrung regeneriert werden. Rohes Hühnchen zum Beispiel besitzt einen Nährwert von 1. Isst man also ein rohes Hühnchen, wird in der Nahrungsleiste ein Schinkensymbol wieder aufgefüllt. Brät man das Hühnchen dagegen zuerst und isst es dann, so besitzt es einen Nährwert von 3. Tabelle 2.1 fasst die Nährwerte für alle Fleischsorten zusammen.

Nahrung	Nährwert
Rohes Hühnchen	1
Rohes Hammelfleisch	1
Rohes Kaninchen	1,5
Rohes Schwein	2
Rohes Rindfleisch	2
Roher Fisch	1
Gebratenes Hühnchen	3
Gebratenes Hammelfleisch	3
Gebratenes Kaninchen	2,5
Gebratenes Rindfleisch (Steak)	4
Gebratenes Schweinefleisch	4
Gebratener Fisch	3

Tabelle 2.1: Nährwerttabelle für Fleisch

Um Fleisch braten zu können, benötigt man zunächst einen Ofen, den kann man aus vier sogenannten Bruchsteinen herstellen. Die erhältst du, indem du Steinblöcke mit einer Spitzhacke abbaust. Die richtige Anordnung zum Bau des Ofens zeigt Abbildung 2.3.



Abbildung 2.3: Bauanleitung für einen Ofen

Nachdem der Ofen platziert wurde, kann er, ähnlich wie die Werkbank, verwendet werden, indem man sich vor den Ofen stellt und die rechte Maustaste betätigt. Im sich darauf öffnenden OFEN-Fenster kann im oberen Block das Fleisch platziert werden, das gebraten werden soll, und im unteren Block das Brennmaterial. Als Brennmaterial können, wie in Abbildung 2.4, Holzblöcke dienen, aber auch Bretter, Kohle oder sogar Lava. Der Pfeil in der Mitte zeigt den Fortschritt beim Bratvorgang an, während die Flammen anzeigen, wie viel Brennmaterial noch übrig ist. Du kannst auch gleich mehrere Stücke derselben Sorte Fleisch im oberen Kästchen platzieren und das OFEN-Fenster dann schließen, auch während deiner Abwesenheit läuft der Bratvorgang weiter, vorausgesetzt, es steht ausreichend Brennmaterial zur Verfügung.



Abbildung 2.4: OFEN-Fenster

Tabelle 2.2 zeigt die Brenndauer der vier wichtigsten Materialien. Besonders interessant ist dabei der Blick auf die Brenndauer von Holz im Vergleich zu Brettern. Zwar brennen beide 15 Sekunden, allerdings lassen sich aus einem Holzblock vier Bretter herstellen, so gesehen kann man die Brenndauer von Holzblöcken vervierfachen, indem man sie zu Brettern umwandelt.

Material	Brenndauer
Holz	15 Sekunden
Bretter	15 Sekunden
Kohle	80 Sekunden
Lava	1000 Sekunden

Tabelle 2.2: Brenndauer verschiedener Materialien

Neben den bisher vorgestellten Fleischsorten gibt es noch eine weitere, das verrottete Fleisch. Dieses erhält man, wenn man einen Zombie tötet. Im Gegensatz zu den anderen Fleischsorten kann es nicht gebraten werden. Zwar liegt sein Nährwert bei 2, allerdings erleidet man beim Essen mit einer Wahrscheinlichkeit von 80 % eine Lebensmittelvergiftung, die dazu führt, dass man für 25 Sekunden alle 10,5 Sekunden einen zusätzlichen Punkt in der Nahrungsleiste verliert, vom Verzehr dieses Fleisches ist also abzuraten.

2.2 Pflanzliche Nahrung

Aber auch Vegetarier müssen in Minecraft nicht verhungern. Insgesamt stehen vier essbare Sorten Obst und Gemüse zur Verfügung: Äpfel, Melonen, Chorusfrüchte, Rote Bete, Karotten und Kartoffeln. Während Rote Bete, Karotten und Kartoffeln nur durch Anbau gewonnen werden können – wie das funktioniert, dazu später mehr –, können Äpfel, Chorusfrüchte und Melonen auch in freier Wildbahn gefunden werden: Zerstört man das Laub eines Eichenbaums, fällt dabei mit einer Wahrscheinlichkeit von 0,5 %, das heißt statistisch gesehen bei jedem zweihundertsten Schlag, ein Apfel herunter. Melonen kann man dagegen in Dschungel-Gegenden am Boden wachsend finden. Chorusfrüchte können durch das Abbauen von Choruspflanzen gesammelt werden, diese kommen nur im Ende vor. Sie sind also besonders schwer zu bekommen, haben dafür aber auch einen ganz besonderen Nebeneffekt: Beim Verzehr einer Chorusfrucht wirst du, ähnlich wie ein Enderman, zu einem zufälligen Punkt innerhalb eines Radius von acht Blöcken teleportiert.

Tipp

Isst du eine Chorusfrucht, während du dich in der Luft befindest, so wirst du automatisch auf den Boden teleportiert. Im richtigen Moment eingesetzt, kann man sie daher verwenden, um bei Sprüngen aus großer Höhe Fallschaden zu vermeiden.

Nahrung	Nährwert
Apfel	2
Chorusfrucht	2
Gebratene Kartoffel (Ofenkartoffel)	2,5
Karotte	1,5
Kartoffel	0,5
Melonenscheibe	1
Rote Bete	0,5

Tabelle 2.3: Nährwerttabelle für Obst und Gemüse

Neben diesen vier pflanzlichen Nahrungsmitteln, die direkt verzehrt werden können, gibt es noch weitere, die erst durch Weiterverarbeitung genießbar werden: Eier, Zucker, Pilze, Weizen, Kakao, Kürbis und Milch.

Während Weizen nur durch Anbau erzeugt werden kann, kommen alle anderen Stoffe auch in der Wildnis vor. Eier zum Beispiel finden sich in der Nähe von Hühnern, die regelmäßig Eier legen. Zucker kann aus dem in Abbildung 2.5 zu sehenden Zuckerrohr gewonnen werden, das am Rand größerer Wasserflächen wächst. Das denkbar einfache Rezept dafür ist in Abbildung 2.6 zu sehen.

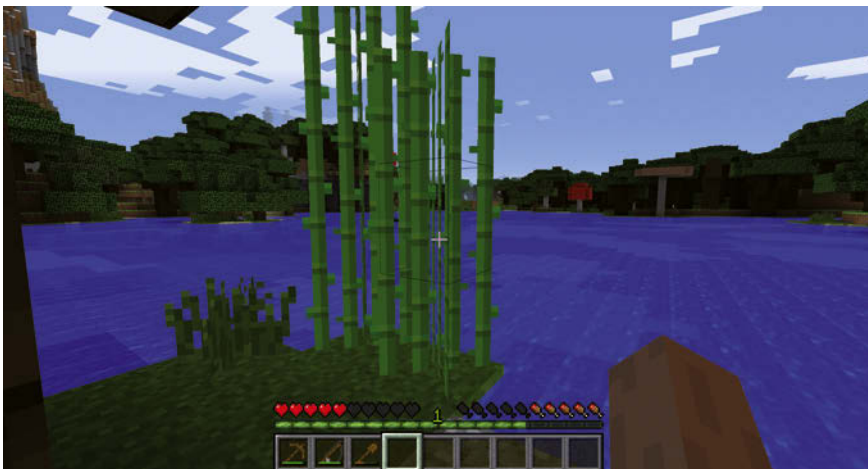


Abbildung 2.5: Zuckerrohr