

# Das Buch zu Minecraft

Bearbeitet von  
Stefan Pietraszak

1. Auflage 2015. Taschenbuch. ca. 304 S. Paperback  
ISBN 978 3 96009 006 9  
Format (B x L): 20,3 x 15,2 cm

[Weitere Fachgebiete > EDV, Informatik > EDV, Informatik: Allgemeines, Moderne Kommunikation > Internetspiele, Computerspiele](#)

Zu [Inhaltsverzeichnis](#)

schnell und portofrei erhältlich bei

**beck-shop.de**  
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](http://beck-shop.de) ist spezialisiert auf Fachbücher, insbesondere Recht, Steuern und Wirtschaft. Im Sortiment finden Sie alle Medien (Bücher, Zeitschriften, CDs, eBooks, etc.) aller Verlage. Ergänzt wird das Programm durch Services wie Neuerscheinungsdienst oder Zusammenstellungen von Büchern zu Sonderpreisen. Der Shop führt mehr als 8 Millionen Produkte.

# Kapitel 4 | Minecraft-Basiswissen

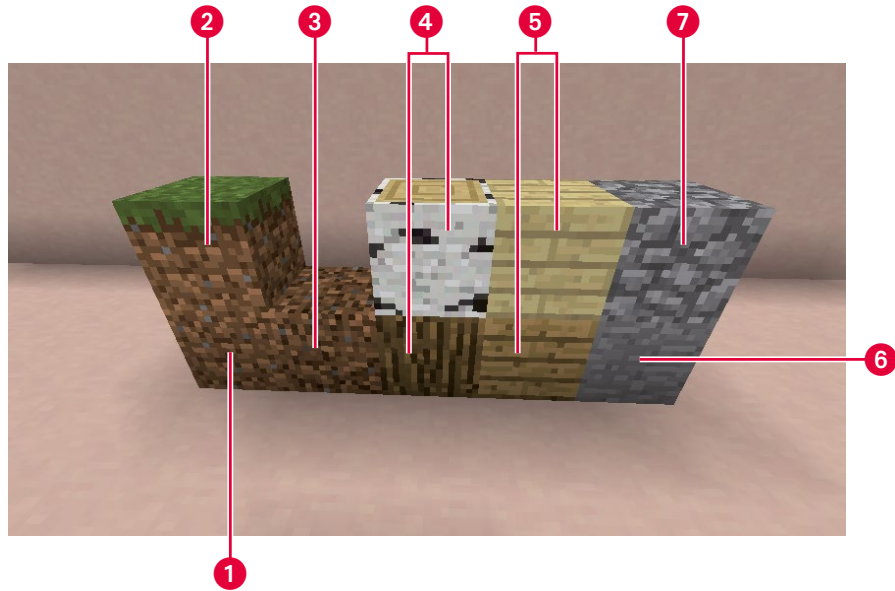
**Eine Minecraft-Welt ist riesig und wächst in dem Maße, in dem Sie sie erkunden,** und die Fülle an Geländearten, Rohstoffen und Kreaturen ist gewaltig, ganz zu schweigen von den Rezepten, mit denen sich Gegenstände und Werkzeuge erstellen lassen. Einen ersten Eindruck davon haben Sie ja bereits in den vorangegangenen Kapiteln erhalten. In diesem Kapitel schauen wir uns diese Vielfalt der Reihe nach an, um uns einen Überblick zu verschaffen – und um im Spielverlauf ein **Nachschlagewerk** zur Hand zu haben.

Zunächst begutachten wir die Materialien und Rohstoffe, die wir finden können, gefolgt von Nutzvieh und Pflanzen. Danach fügen wir beides zusammen, wenn wir an der Werkbank Werkzeuge und nützliche oder ästhetische Gegenstände bauen. Auch Farben und das Einfärben von Gegenständen werden wir uns im Teil über ästhetische Gegenstände ansehen. Am Ende beschäftigen wir uns mit der Verzauberung, die wir bereits am Rande kennengelernt haben, und der uns noch gänzlich unbekannt Alchemie.

Beim Vorkommen von Blöcken wird von den **Höhenleveln** die Rede sein. Das Konzept der Höhenlevel haben wir bereits in Kapitel 3, »Ein Wort zu Regionen«, kennengelernt.

## Die Positionierung des Materials bei Rezepten

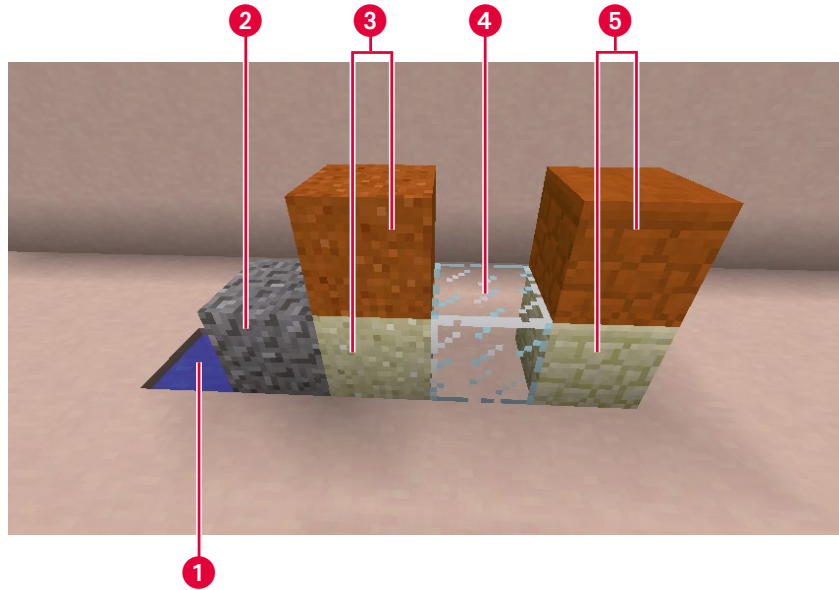
In vielen Fällen ist die Platzierung des Materials auf der Werkbank zwingend vorgeschrieben. Betten beispielsweise können nur mit drei waagrecht angeordneten Brettern und drei darüber befindlichen Stücken Wolle gebaut werden. Bei anderen Rezepten ist die Anordnung egal, und wir können die Zutaten beliebig auf der Werkbank verteilen. Der erste Fall ist immer dann gegeben, wenn der fertige Gegenstand ungefähr so aussehen wird wie die Objekte auf der Werkbank.



# Blöcke an der Oberfläche: Häufiges

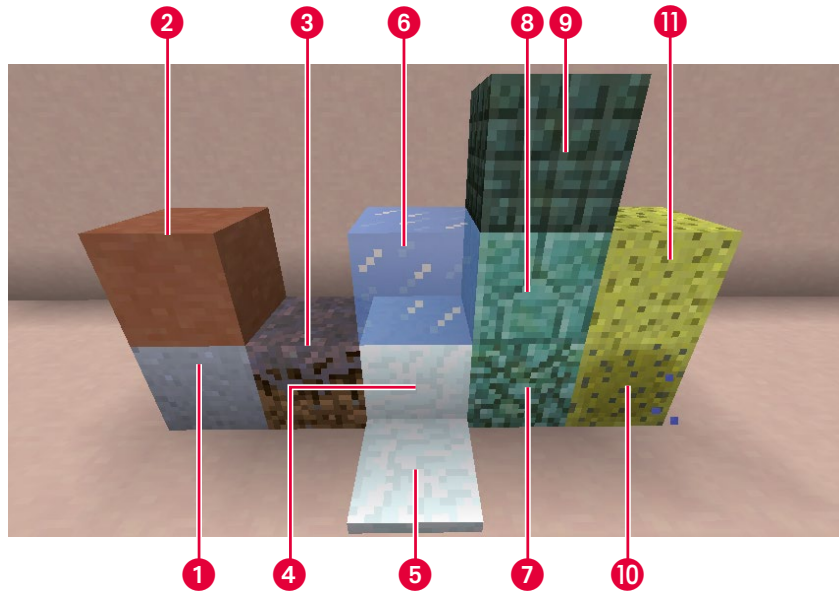
Am schnellsten zu finden sind jene Materialien, die vor allem überirdisch vorhanden sind. Zwar können wir Glück haben und freiliegende Rohstoffe wie beispielsweise Kohle finden, doch da wir in der Regel nach diesen graben oder Höhlen erforschen müssen, werden wir sie erst später besprechen.

- **Erde ①** ist wohl neben Stein das am häufigsten zu findende Material. Leider hält sich ihr Einsatzgebiet sehr in Grenzen und sie ist bestenfalls als »Füllmasse« zu gebrauchen (oder, mit viel Wohlwollen, in der Landschaftsgestaltung), aber es wird sich nicht vermeiden lassen, dass wir im Spielverlauf unsere Taschen damit füllen – denn Erde ist, wenn sonst schon nichts, dann immer im Weg ... Erde kann zwar auch mit der Spitzhacke abgetragen werden, aber das ist nicht ideal; besser, wir verwenden eine Schaufel.  
Erde wird zu **Gras ②** (also einem Block aus Erde mit Gras obendrauf), wenn sie neben einem Gras-Block platziert wird. Das dauert einige Zeit und geschieht nicht (unbedingt) sofort. Neben Erde gibt es noch eine Variante, die **Grobe Erde ③**. Auf diesem Block wächst kein Gras. Beide Erdarten können jedoch für die Landwirtschaft benutzt und mit einer Hacke bearbeitet werden.
- **Holz ④** erhalten wir von **Bäumen**, und es ist eine sehr wichtige Ressource, denn wir benötigen es für jedes Werkzeug: **ohne Holzstäbe keine Werkzeuggriffe!** Zu Spielbeginn und später im Notfall können wir komplett aus Holz bestehendes Werkzeug erstellen. Auch wenn wir Häuser und Brücken bauen, kann Holz der Rohstoff der Wahl sein – zwar ist es brennbar, aber es sieht sehr schick aus. **Holzarten gibt es viele.** Für den Werkzeugbau ist uns die Holzsorte egal, aber wer auf Ästhetik in der Architektur Wert legt, für den sind die unterschiedlichen Farbtöne der Holzarten durchaus von Interesse. Aus Holzblöcken lassen sich umgehend **Bretter ⑤** herstellen. Um Bäume zu fällen und andernorts platziertes Holz oder Bretter zu entfernen, verwenden wir am besten eine Axt.
- **Stein ⑥** gibt es oberirdisch nicht so häufig wie Erde, aber er nutzt uns viel mehr. Wenn wir ihn mit der Spitzhacke abbauen, wird er zu **Bruchstein ⑦**. Diesen können wir zum Erbauen stabiler Gebäude gebrauchen, aber auch, um **einfaches Werkzeug** zu erstellen, und als Basis für einfache Rezepte wie beispielsweise Steintreppen. Wenn wir Bruchstein im Ofen erhitzen, wird daraus wieder glatter Stein.



# Blöcke an der Oberfläche: Verschiedenes

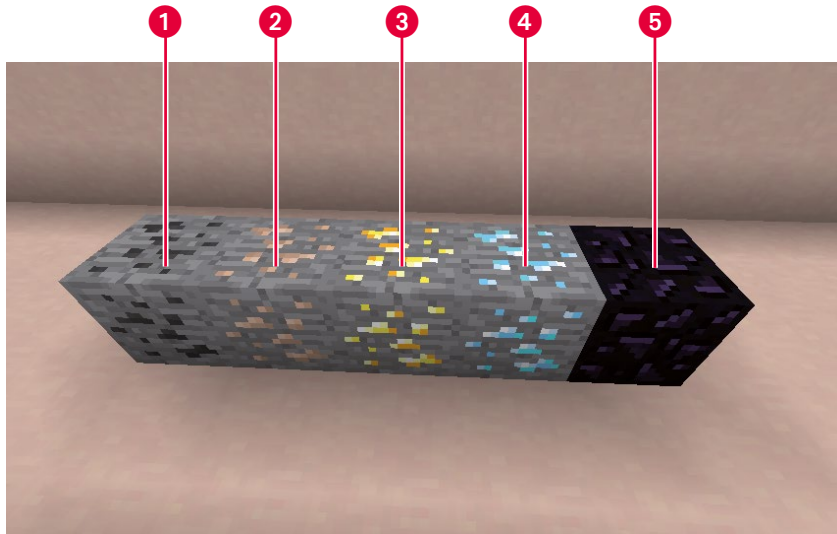
- **Wasser ①** erscheint als Meer (auf Höhenlevel 62) oder auch als Flüsse oder Seen unterschiedlicher Größe. Wir können Wasser mit dem Eimer aufnehmen, wodurch eventuell eine »Lücke« im Wasser entsteht, die durch den Zufluss benachbarten Wassers nicht immer komplett geschlossen wird.  
Wasser verwandelt Lava beim Zusammentreffen in Obsidian (wenn die Lava still liegt) oder Bruchstein (wenn die Lava fließt). Wenn wir brennen oder unsere Umgebung Feuer gefangen hat, können wir **Wasser zum Löschen** benutzen. Sind wir vollständig unter Wasser, geht uns schnell die Luft aus. Wir können nach oben schwimmen, indem wir die Leertaste, die eigentlich zum Springen eingesetzt wird, drücken beziehungsweise gedrückt halten.
- **Kies ②** kann mit jedem Werkzeug abgebaut werden, aber wie bei Erde ist die Schaufel am effektivsten. **Wenn wir den Block unter Kies entfernen, stürzt der Kies herunter** – so verhalten sich Blöcke in Minecraft normalerweise nicht! Dieses Verhalten können wir uns zunutze machen, wenn wir beispielsweise tiefe Abgründe hinunter wollen: Wir lassen so viel Kies an der selben Stelle den Abgrund herunterfallen (hierbei die Seite der Felswand anvisieren, auf der wir stehen), bis wir den neuen Kiesturm betreten können; dann bauen wir den Kiesturm von oben ab. Ein weiteres Einsatzgebiet ist das Trockenlegen von Lavaseen oder Errichten von Landbrücken durch diese hindurch. Wenn wir Kies abbauen, besteht eine zehnpromtente Chance, dass wir keinen Kies, sondern einen Feuerstein erhalten.
- **Sand ③** findet sich in Wüsten-Biomen und am Strand. Es gibt **gelben und roten Sand**. Einer Basis beraubt, fällt er nach unten, genau wie Kies. Achtung: Bei Löchern oder Höhlen in der Wüste kann es passieren, dass Sand auf uns herabstürzt, wenn keine Blöcke unter ihm sind und wir seine Umgebung bearbeiten. Sand können wir im Ofen zu **Glas ④** brennen. Auch Sand bewegen wir am effektivsten mit einer Schaufel.
- **Sandstein ⑤**, der wie Sand in **gelber oder roter Farbe** vorkommen kann, wird mit der Spitzhacke abgebaut und kann als Baumaterial verwendet werden. Im Gegensatz zum Sand stürzt er nicht ab.



## Blöcke an der Oberfläche: Besonderes

- **Ton ①** kann unter Wasser in Seen und Sümpfen gefunden werden. Er zerbricht beim Abbau, den wir am schnellsten mit der Schaufel durchführen, in vier Lehmkugeln. Aus **vier Kugeln Ton** formen wir wieder einen Block Ton, den wir im Ofen zu **Gebanntem Ton ②** brennen können. In Mesa-Biomen tritt Ton in zahlreichen Farben auf, sozusagen anstelle von Erde und Gras. Wir können Gebanntem Ton auch selbständig färben (siehe den Abschnitt über Farben in diesem Kapitel).
- Den Platz von Erde im seltenen Pilz-Biom nimmt **Mycelium ③** ein. Wenn wir dieses abtragen, wobei Schaufeln mal wieder am flottesten sind, erhalten wir normale Erde. Es existiert jedoch eine Werkzeug-Verzauberung, mit der wir unter anderem Mycelium unbeschadet abbauen können. Auf Mycelium können **Pilze** selbst dann bestehen, wenn sie von direktem Sonnenlicht getroffen werden. Zudem breitet sich Mycelium auf Erdblöcken ähnlich aus wie Gras.
- **Schnee ④** taucht in den meisten Fällen als **Schneesicht ⑤** auf Erdblöcken auf. Diese können wir mit der Schaufel abtragen (Achtung: Dabei tatsächlich auf die Schneesicht und nicht die Erde darunter zielen!), wodurch wir **Schneebälle** sammeln. Aus je vier Schneebällen können wir Schneeblöcke erstellen. In Minecraft-Welten taucht Schnee nur in den seltenen Eisebenen-Biomen mit Eiszapfen auf, wo Schnee den Platz von Gras einnimmt.
- **Eis ⑥** kommt in kalten Biomen an der Wasseroberfläche vor. Es kann mit normalem Werkzeug zunächst nur zerbrochen werden, wobei die Spitzhacke am schnellsten ist. Um es zu sammeln, muss das Werkzeug passend verzaubert sein. Auf Eis rutschen wir, hui!
- **Prismarin ⑦**, **Prismarin-Ziegel ⑧** und **Dunkles Prismarin ⑨** finden sich unterhalb des Meeresspiegels und bilden die bewachten **Ozean-Monumente**. Sie sind nur zur Dekoration zu verwenden, wobei das normale Prismarin eine Besonderheit aufweist: Es wechselt langsam die Farbe. Alle können mit einer beliebigen Spitzhacke abgebaut und mit **Prismarinscherben** zusammengefügt werden, die wir durch das Besiegen der fischartigen **Wächter** erhalten.
- **Nasse Schwämme ⑩** können in Ozean-Monumenten gefunden und im Ofen zu **Schwämmen ⑪** getrocknet werden. Trockene Schwämme können große Mengen an Wasser aufnehmen, wenn wir sie an Wasser platzieren.

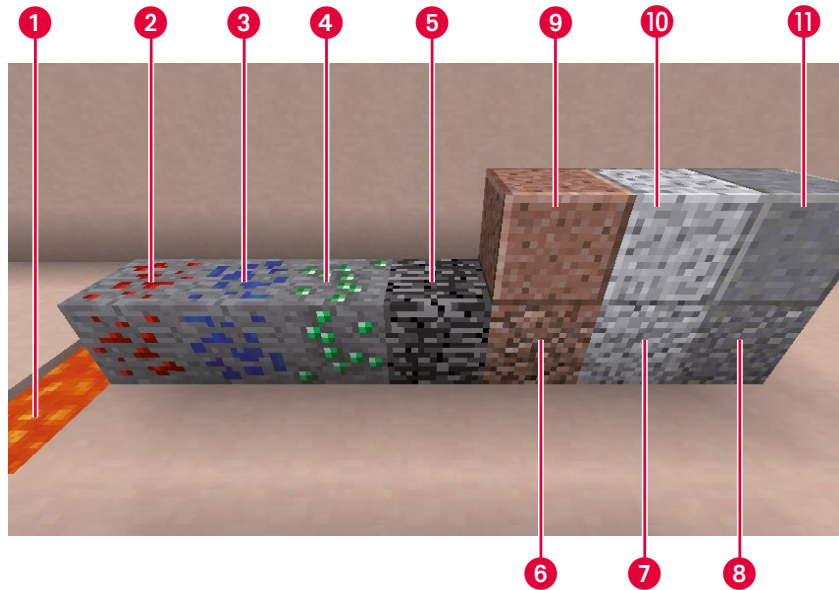




# Blöcke unter der Oberfläche: Wertvolles

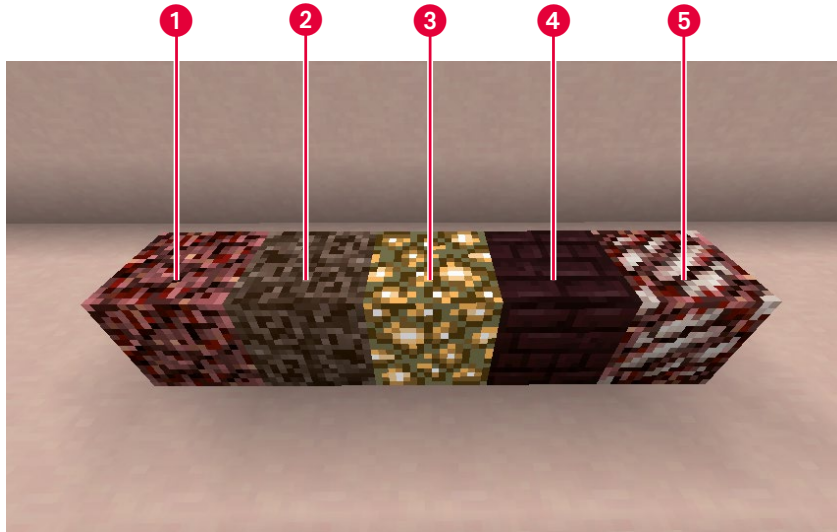
Nun wird es spannend. Die meisten »Schätze« sind unter Tage zu finden: Kohle, um Öfen zu beheizen und Fackeln anzufertigen, Eisen für solides Werkzeug und Rüstungen, Diamanten als noch stabilerer Ersatz für Eisen, und Vieles mehr. Manche der Blöcke, die wir bereits überirdisch gefunden haben, werden uns auch unterirdisch wieder begegnen.

- **Steinkohle ①** ist schnell zu finden, denn sie taucht erstens schon nahe der Oberfläche auf und ist zweitens vergleichsweise häufig. Beim Abbau von Kohle-Erz mit einer Spitzhacke sammeln wir neben Kohle auch Erfahrung. Wir benötigen Kohle als **effektiven Energielieferanten** für unsere Öfen und als Bestandteil von **Fackeln**. Wenn wir uns in einer akuten Kohlekrise befinden, können wir Holz im Ofen zu **Holzkohle** brennen, die die gleichen Eigenschaften wie normale Kohle besitzt. Kohle taucht auf den Höhenleveln 0 bis 14 (auch in Bergspitzen) auf.
- **Eisenerz ②**, das wir im Ofen zu Eisen ③ verarbeiten können, wird für solides Werkzeug benötigt, mit dem wir (fast) alles abbauen können, aber auch für zahlreiche Rezepte. **Kaum eine Ressource ist elementarer**, von Holz und Kohle einmal abgesehen. Um Eisenerz abzubauen, benötigen wir eine Spitzhacke, die mindestens aus Stein besteht (Höhenlevel 0 bis 63).
- Zum Abbau von **Gold Erz ③**, aus dem sich im Ofen Goldbarren herstellen lassen, brauchen wir mindestens eine eiserne Spitzhacke. Es findet sich ab Höhenlevel 31 und darunter. Zwar können wir es bei manchen Rezepten, beispielsweise Werkzeugen, als Ersatz für Eisen verwenden, es ist aber weicher und deshalb **weniger effektiv als Eisen**. Für manche Rezepte ist es jedoch unersetzbar, beispielsweise die Uhr. Ein Goldbarren kann in Goldnuggets zerlegt werden.
- Beim Abbau von **Diamanterz ④** durch mindestens eine eiserne Spitzhacke erhalten wir Diamanten. Diese sind der **beste Rohstoff für alle Werkzeuge und Rüstungsteile** und werden auch für andere, oft esoterische Rezepte wie beispielsweise den **Zaubertisch** verwendet. Diamanterz kommt nur unterhalb von Höhenlevel 14 vor, und dann auch nur an einer Stelle je Region.
- **Obsidian ⑤** entsteht, wenn Wasser auf stillstehende Lava trifft. Beim Abbau mit der diamantenen Spitzhacke müssen wir deshalb Vorsicht walten lassen, denn vermutlich befindet sich darunter oder daneben Lava. Aus Obsidian bauen wir das **Tor zum Nether**, außerdem kommt es bei manchen außergewöhnlichen Rezepten zum Einsatz.



# Blöcke unter der Oberfläche: Diverses

- Auf **Lava** ① zu treffen, ist meistens kein Grund zur Freude, denn Lava ist brandgefährlich, wer hätte das gedacht! Lava fließt ähnlich wie Wasser, nur glücklicherweise langsamer. Wenn wir Lava mit Wasser begießen, entsteht daraus bei stillstehender Lava **Obsidian** und bei fließender Lava (die trotzdem einen Block ausfüllt) **Bruchstein**. Wir können **Lava mit Eimern abtragen** genau wie Wasser, womit wir Öfen befeuern können. Kommen wir mit Lava in Berührung, beginnen wir zu brennen, was ein Wasserbad empfehlenswert macht. In Lava zu stürzen, bedeutet den sofortigen Tod.
- **Redstone-Erz** ② ist in der Umgebung von Lava zu finden, falls wir uns auf den Höhenleveln 0 bis 15 befinden. Beim Abbau mit einer eisernen oder diamantenen Spitzhacke erhalten wir vier bis fünf **Redstone** sowie Erfahrung. Redstone ist für die Minecraft-Elektronik fundamental wichtig.
- **Lapislazulierz** ③ wird durch den Abbau mit der Steinspitzhacke zu vier bis acht **Lapislazuli**, und wir erhalten Erfahrung. Lapislazuli brauchen wir als **Blauen Farbstoff** sowie zur **Verzauerung**. Wir können es auf den Höhenleveln 0 bis 30 finden.
- **Smaragderz** ④, zu finden auf den Höhenleveln 4 bis 32, kann mit mindestens eisernen Spitzhacken als Smaragd plus Erfahrung abgebaut werden. Es dient als Währung beim Handel mit **Dorfbewohnern**.
- **Grundgestein** ⑤ kann nicht abgebaut werden. Es taucht unter Höhenlevel 5 auf, bis schließlich die unterste Ebene der Spielwelt aus nichts anderem besteht und dadurch unsere Bergwerkstiefe begrenzt.
- **Granit** ⑥, **Diorit** ⑦ und **Andesit** ⑧ sind artverwandte Gesteine. Wir können sie zu jeweils vier Blöcken polieren, wodurch **Poliertes Granit** ⑨, **Poliertes Diorit** ⑩ und **Poliertes Andesit** ⑪ entstehen. In beiden Formen sind diese Steinsorten jedoch nur Schmuckwerk.

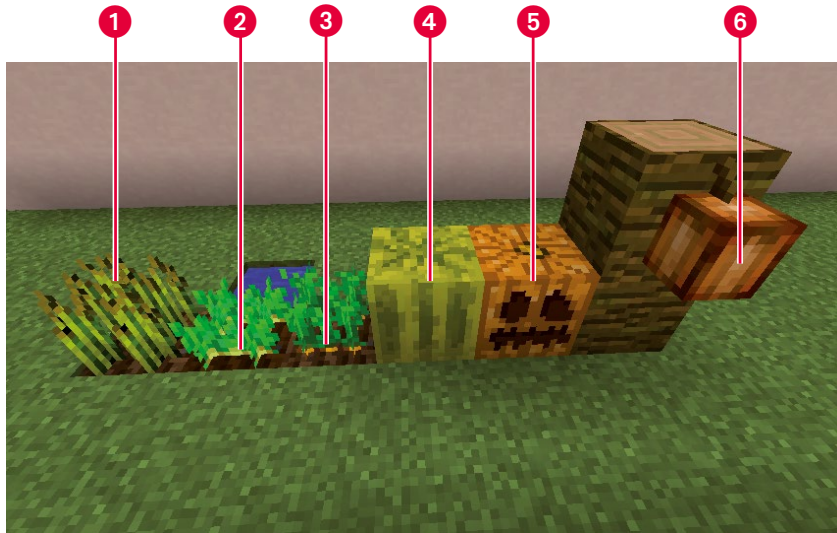


# Material aus dem Nether

Im Nether finden sich zwar auch Blöcke, die wir bereits kennen, allen voran Lava, aber einige Blöcke finden wir nur hier. Doch Vorsicht beim Betreten des Portals: **Der Nether ist kein Ponyhof.**

- **Netherstein** ① kann mit einer beliebigen Spitzhacke in Windeseile abgebaut werden. Seine besondere Eigenschaft ist, ewig **weiterzubrennen, wenn er entflammt wird**. So können wir mit Netherstein beispielsweise das Feuer in einem selbst entworfenen Kamin brennen lassen.
- **Seelensand** ② kann ohne Werkzeug, am besten aber mit der Schaufel eingesammelt werden. Kreaturen, die darüber laufen, werden **verlangsamt** – das gilt natürlich auch für uns. Nur auf Seelensand können **Netherwarzen** angebaut werden, die wir bei den Pflanzen kennenlernen und für Tränke benötigen.
- **Glowstone** ③ ist eine sehr gute Lichtquelle, eine der hellsten im Spiel. Beim Abbauen mit einem beliebigen Werkzeug oder der Hand, was gleich schnell geht (warum also Werkzeug verbrauchen?), sammeln wir zwei bis vier Stücke **Glowstone-Staub**. Vier davon können wieder zu einem Glowstone zusammengesetzt werden, aber wir können ihn auch für manche Rezepte und Tränke gebrauchen.
- **Netherziegel** ④, der nicht nur in **Nether-Festungen** die Wände bildet, sondern auch aus **Netherstein** hergestellt werden kann, ist nicht nur als Steinersatz beim Bauen verwendbar. Er kann auch **nicht durch die Feuerbälle der Ghasts zerstört werden**, weshalb wir daraus gerade im Nether einen soliden Unterschlupf bauen können. Ähnlich wie **Bruchstein** lässt er sich beispielsweise zu Treppen weiterverarbeiten, aber im Unterschied zu Bruchstein sogar auch zum Herstellen von Zäunen.
- **Netherquartzerz** ⑤ ist das einzige im Nether zu findende Erz. Beim Abbau mit einer beliebigen Spitzhacke erhalten wir einen **Netherquartz** und etwas Erfahrung. Das Haupteinsatzgebiet von Netherquartz ist die Redstone-Elektronik, aber es kann auch zu ästhetischen Zwecken Verwendung finden.

Sie sehen schon, dass sich die Reise in den Nether durchaus lohnen kann. Tatsächlich führt spätestens beim **Brauen von Tränken** kein Weg am Nether-Portal vorbei.

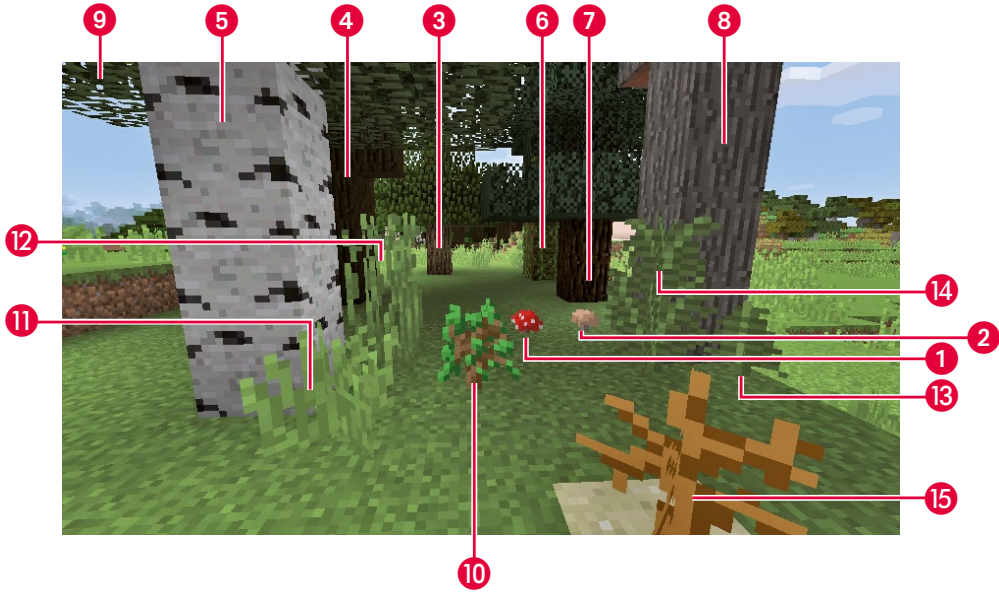


# Pflanzenkunde: Nutzpflanzen

Zahlreiche Pflanzen haben wir beim Thema Ackerbau bereits kennen und schätzen gelernt, aber es gibt noch einiges aus der Welt der Minecraft-Pflanzen, was wir bisher ignoriert haben.

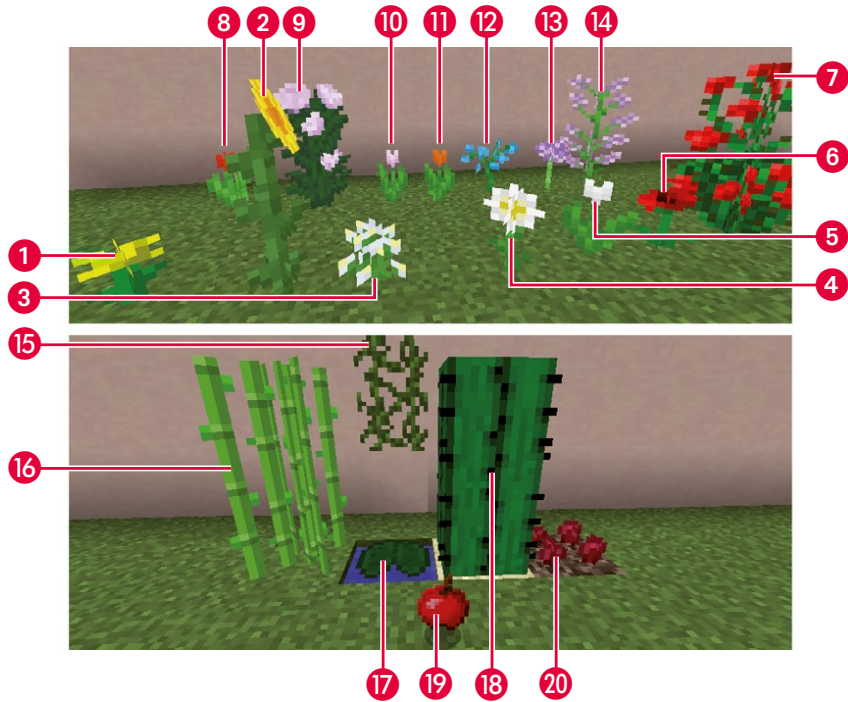
- **Weizen** ① wächst, wenn wir **Weizenkörner** auf ein bewässertes Ackerfeld aussäen. Er dient als Nahrung und Lockmittel für Kühe, Schafe und Pilz-Kühe und kann an der Werkbank zu **Brot** verarbeitet werden. Weizenkörner erhalten wir durch das Abgraben von Gras beziehungsweise das Zerhauen von Grashalmen.
- **Kartoffeln** ② können wie Weizenkörner auf bewässerten Ackerfeldern angepflanzt werden. Bei der Ernte gibt es eine geringe Wahrscheinlichkeit, dass wir keine normale, sondern eine **Giftige Kartoffel** erhalten. Diese kommt beim Brauen von Tränken zum Einsatz. Kartoffeln können wir im Ofen zu **Ofenkartoffeln** verarbeiten, wodurch sie relativ nahrhaft werden – eine ungekochte Kartoffel stillt einen halben Punkt Hunger, eine Ofenkartoffel dagegen 2 ½.
- **Karotten** ③ sind den Kartoffeln sehr ähnlich und werden genauso angepflanzt. Es besteht aber keine Chance, dass wir eine giftige Karotte ernten. Wir können Karotten selbst essen oder an Schweine und Hasen verfüttern. Beim Verzehr werden 1 ½ Punkte Hunger gestillt.
- **Melonen** ④ werden beim Ernten zu drei bis sieben **Melonenscheiben**. Aus diesen können **Melonenkerne** gewonnen werden, die sich, wenn wir sie anpflanzen, zu Melonenstängeln entwickeln, an denen immer wieder neue Melonen(-blöcke) wachsen. Jede Melonenscheibe tilgt einen Punkt Hunger.
- Aus einem **Kürbis** ⑤ können wir vier **Kürbiskerne** machen. Auf einem Acker angepflanzt, wachsen daraus Kürbisstängel, die neue Kürbisse produzieren. Kürbisse können wir nicht roh essen, aber sie kommen als Zutat für Rezepte zum Einsatz. Zudem können wir einen Kürbis als **Helm** tragen und, mit einer Fackel kombiniert, zur **Kürbislaterne** umwandeln.
- **Kakaofrüchte** ⑥ finden sich im Dschungel an Tropenbäumen und können geerntet werden, wobei wir bis zu drei **Kakaobohnen** erhalten. Diese Kakaobohnen können wir an **Tropenholz** mit Rechtsklick anpflanzen, wonach die Kakaofrucht mehrere Wachstumsstadien durchläuft, von grün bis braun. Kakaobohnen werden hauptsächlich als Färbemittel benötigt.





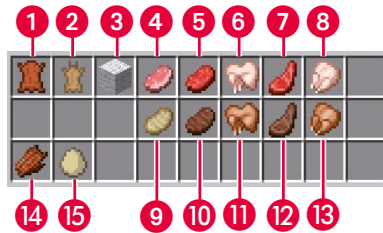
# Pflanzenkunde: Wildpflanzen

- **Pilze** tauchen in zwei Varianten ① ② auf. Sie mögen es schattig und vermehren sich langsam, bis sie die maximale Größe einer lokalen Pilzpopulation erreicht haben – sobald fünf Pilze derselben Art nahe beieinander stehen, vermehren sie sich nicht weiter. In Pilz-Biomen (und selten in Wäldern) gibt es auch **gewaltige Exemplare**, die beim Abbau in zahlreiche normal große Exemplare zerbröseln. Die Pilzarten sehen zwar unterschiedlich aus, sind aber in allen Rezepten, bei denen Pilze zum Einsatz kommen, beliebig austauschbar. Roh können wir Pilze nicht essen.
- **Bäume** gibt es in zahlreichen Variationen. Es gibt **Eichen** ③, die in Wäldern, Bergen und Sümpfen vorkommen können und manchmal in übergroßer Form und im Wald hin und wieder auch als dickstämmige **Schwarzeichen** ④ zu finden sind (der Stamm umfasst zwei mal zwei Blöcke und wird nach oben hin breiter). Weiterhin gibt es **Birken** ⑤, die nur in Wäldern auftauchen, **Tropenbäume** ⑥ nebst ihrer riesigen Variante und dem Tropenunterholz, das selbstredend im Dschungel beheimatet ist, **Fichten** ⑦ aus der Taiga und **Akazien** ⑧ aus der Savanne.
- **Laub** ⑨ finden wir an Baumstämmen. Es zerfällt langsam, wenn wir alle Baumstämmen in der Umgebung entfernen, wobei es **Setzlinge** der jeweiligen Baumart hinterlassen kann. Wenn es sich um Eichen gehandelt hat, kann das Laub sogar **Äpfel** freigeben. Mit einer Schere können wir das Laub »ernten«, in die Tasche stecken und in der Landschaft platzieren – doch auch dann zerfällt es, wenn kein Baumstamm in der Nähe ist.
- Ein **Setzling** ⑩ wächst zum Baum heran, wenn wir lange genug warten. Was für ein Baum sich daraus entwickelt, hängt von der Art des Setzlings ab. Tropenbaumsetzlinge können und Schwarzeichensetzlinge müssen zu zwei mal zwei Setzlingen angepflanzt werden.
- **Gras** ⑪ und **Hohes Gras** ⑫ können sich auf Grasblöcken befinden. Hauen wir sie kaputt, können wir mit etwas Glück Weizenkörner finden. Gleiches gilt für **Farne** ⑬ und **Große Farne** ⑭, die wir in Taiga und Dschungel finden. Mit der Schere können wir sie ernten, wobei die großen Varianten hierbei in zwei kleinere zerbrechen. **Tote Büsche** ⑮ finden wir auf Sand oder Ton in Wüste oder Mesa. Sie lassen sich ernten wie Gras und Farn, lassen sich aber nur auf Sand und Ton wieder aussetzen.



# Pflanzenkunde: Zierpflanzen und Sonstiges

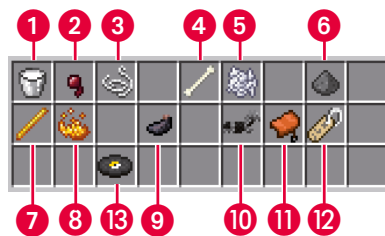
- **Blumen** sind mehr als reines Schmuckwerk. Es gibt in Gelb **Löwenzahn** ① und **Sonnenblume** ②, in Hellgrau **Porzellansternchen** ③, **Margerite** ④ und **weiße Tulpe** ⑤, in Rot **Mohn** ⑥, **Rosenstrauch** ⑦ und **Rote Tulpe** ⑧, in Rosa **Pfingstrose** ⑨ und **Rosane Tulpe** ⑩, außerdem **Orangene Tulpe** ⑪, hellblaue **Orchidee** ⑫ sowie magentafarbenen **Sternlauch** ⑬ und **Flieder** ⑭, die wir alle zu Färbemitteln verarbeiten können, wie wir in Bälde sehen werden.
- **Ranken** ⑮ sind in Dschungel und Sumpf an Bäumen zu finden und können mit der Schere gesammelt werden. Wenn wir sie an Wänden anbringen, werden sie sich langsam ausbreiten, bevorzugt nach unten. Wir können an ihnen emporklettern.
- **Zuckerrohr** ⑯ ist überall dort zu finden, wo Sand, Grasblöcke oder Erde auf Wasser treffen. Sie wachsen normalerweise bis zu drei Blöcke hoch, aber in der Wildnis können wir manchmal auch höhere Zuckerrohre finden. Aus Zuckerrohr gewinnen wir **Zucker** und **Papier**.
- **Seerosenblätter** ⑰ kommen nur auf Wasser in Sümpfen vor. Ihre Besonderheit ist, dass wir sie auf Wasser »legen« können, wo sie bleiben, ohne unterzugehen. Zudem können wir gefahrlos auf sie treten, ohne dass sie oder wir ins Wasser sinken. So lässt sich mit aneinandergereihten Seerosenblättern auch eine Brücke bauen. Oder wir bedecken beim Ackerbau unsere Wasserquellen mit ihnen, um beim Ernten nicht ständig in die Wasserlöcher zu fallen.
- **Kakteen** ⑱ sind in Wüste und Mesa zu Hause und zeigen ein ähnliches Verhalten wie Zuckerrohre: An artgerechter Stelle gepflanzt, wachsen sie bis zu drei Blöcke hoch. Ein schmerzhafter Unterschied sind jedoch ihre Stacheln: Wenn wir gegen einen Kaktus laufen, verlieren wir Gesundheit. Aber nicht nur wir, sondern auch unachtsame Monster und Tiere. Kakteen können ebenfalls zu Färbemitteln gemacht werden.
- **Äpfel** ⑲ können entstehen, wenn sich Eichenlaub auflöst, und tilgen zwei Hungerpunkte.
- Eine weitere Nutzpflanze ist die **Netherwarze** ⑳, zu finden im Nether, und dort nur in **Nether-Festungen**. Sie wächst ausschließlich auf **Seelensand**, aber diesen können wir gerne auch in der normalen Welt und nicht nur im Nether auslegen. Netherwarzen benötigen zum Wachsen weder Licht noch Wasser. Vollständig gereift, können wir pro Exemplar zwei bis vier Netherwarzen ernten. Netherwarzen sind von elementarer Bedeutung für das Brauen von Tränken.



# Sonstige Rohstoffe: Tierprodukte

Die folgenden Rohstoffe finden wir nicht ohne Weiteres in der Welt, sondern wir erhalten sie in den meisten Fällen durch das Besiegen von Monstern und Tieren.

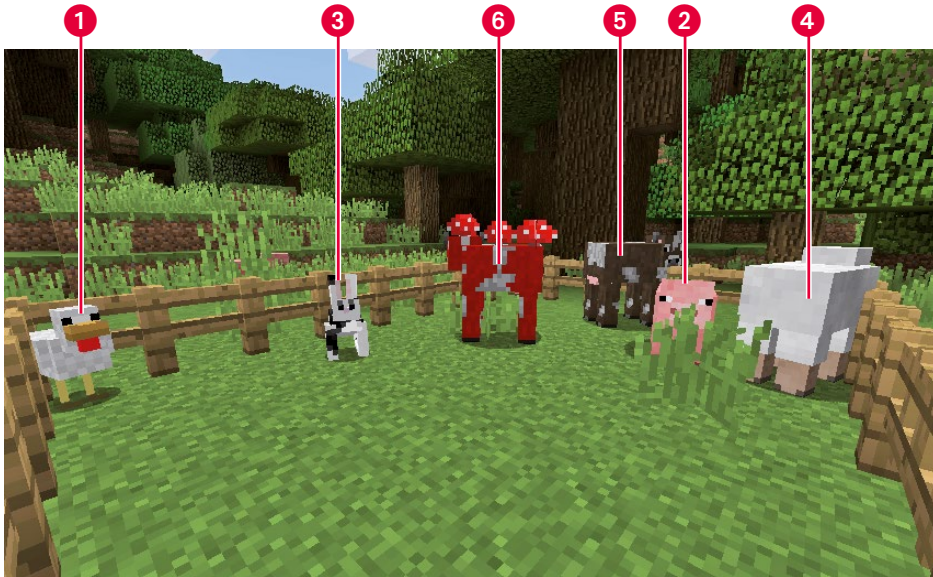
- Um **Leder** ① zu bekommen, müssen wir Kühe oder Pferde töten, was jeweils bis zu zwei Leder bringt. Aus vier **Kaninchenfellen** ② können wir ebenfalls ein Leder gewinnen.
- **Wolle** ③ erhalten wir durch das Töten von Schafen, allerdings ist es effektiver und nachhaltiger, die Schafe mit der Schere zu bearbeiten, wobei ein Schaf ein bis drei Stück Wolle abgibt und die Wolle am Schaf nachwachsen kann. Alternativ können wir **Fäden** zu Wolle verarbeiten. Wolle ist als Rohstoff nicht zu unterschätzen: Sie lässt sich färben und so als (fragiler und brennbarer) schmückender Block in die Landschaft stellen. **Ohne Wolle gibt es kein Bett**. Und die meisten Rezepte für Schmuckgegenstände wie beispielsweise **Bilder** beinhalten Wolle.
- **Fleisch** gibt es in den unterschiedlichsten Sorten. **Rohes Schweinefleisch** ④, **Rohes Rindfleisch** ⑤, **Rohes Kaninchen** ⑦, **Rohes Hammelfleisch** ⑥ und **Rohes Hühnchen** ⑧ erhalten wir durch das Schlachten der entsprechenden Tiere. Wir können sie im Ofen braten, wodurch sie nahrhafter werden. Roh bringen Schweinefleisch, Rindfleisch und Kaninchen je 1 ½ Hungerpunkte, Hammelfleisch und Hühnchen nur 1. Nach der Bearbeitung im Ofen bekommen wir von **Gebratenem Schweinefleisch** ⑨ und **Steaks** ⑩ rekordverdächtige vier Punkte Hunger gestillt, von **Gebratenem Kaninchen** ⑪ 2 ½, von **Gebratenem Hammelfleisch** ⑫ und **Gebratenem Hühnchen** ⑬ 3. Fleisch kann zudem, gebraten oder nicht, auch zur Fütterung von Wölfen und Hunden dienen. Vorsicht beim Verzehr von rohem Hühnchen: Die Chance steht bei ungefähr 1:3, dass wir uns eine **Lebensmittelvergiftung** zuziehen! Dabei verlieren wir für eine halbe Minute kontinuierlich Hungerpunkte, bis wir bei null Hungerpunkten angekommen sind, woraufhin wir Gesundheit verlieren. **Verrottetes Fleisch** ⑭ kann von Zombies übrig bleiben. Es kann zwar gegessen werden, was zwei Hungerpunkte wieder herstellt, aber wir laufen dabei Gefahr, uns eine Lebensmittelvergiftung einzufangen, und zwar mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit.
- **Eier** ⑮ werden von Hühnern gelegt, wir müssen also keine Hühner dafür schlachten. Eier werden für Kochrezepte verwendet. Oder wir schmeißen mit der Taste  Eier auf den Boden, wobei eine geringe Chance (1:8) besteht, dass dabei ein Küken schlüpft.



## Weitere sonstige Rohstoffe und Objekte

- **Milch** ① bekommen wir, wenn wir mit einem leeren **Eimer** in der Hand per Rechtsklick melken. Wenn wir Milch trinken, verlieren wir jeden Statuseffekt, ob gut oder schlecht (Vergiftung).
- **Spinnenaugen** ② erhalten wir manchmal beim Besiegen von Spinnen. Sie werden für Tränke benötigt.
- **Fäden** ③ können wir durch das Töten von Spinnen (maximal zwei pro Spinne) und das Abbauen von Spinnennetzen mit Schere oder Schwert gewinnen. Aus Fäden können wir **Wolle** spinnen, wir benötigen Fäden aber auch für die Rezepte von **Bögen**, **Leinen** und **Angeln**.
- **Knochen** ④ bleiben übrig, wenn wir Skelette besiegen. Mit Knochen können wir Wölfe zähmen, oder aus einem Knochen drei Exemplare **Knochenmehl** ⑤ gewinnen, was erstens zum Färben verwendet werden kann und zweitens ein prima **Düngemittel** ist.
- **Schwarzpulver** ⑥ können wir durch das Besiegen von **Ghasts** im Nether oder von den berühmten **Creepern** erhalten, falls sich diese nicht selbst in die Luft sprengen, sondern von unserer Hand getötet werden. Schwarzpulver wird für verschiedene Rezepte benötigt, allen voran **TNT**, und auch beim Brauen von Tränken kommt es zum Einsatz.
- Für **Lohenruten** ⑦ müssen wir in den Nether und dort die gefährlichen **Lohen** besiegen. Aus einer Lohenrute können wir zwei Einheiten **Lohenstaub** ⑧ für Rezepte und Tränke herstellen.
- **Tintenbeutel** ⑨, von Tintenfischen erbeutet, sind natürlich fürs Färben relevant, dienen aber auch als Schreibzeug bei Rezepten.
- **Pferderüstung** ⑩, **Sattel** ⑪ und **Namensschild** ⑫ können wir nur aus Truhen erhalten, die wir in **Festungen** und **Verliesen** finden. Namensschilder können am **Amboss** mit einem anderen Namen geprägt werden – wenn wir anschließend mit dem Schild auf eine Kreatur rechtsklicken, wird diese umbenannt. Oder unser Hund bekommt einen Namen.
- **Schallplatten** ⑬ finden wir entweder in Verliestruhen oder wenn ein Skelett einen Creeper erschießt (was fast nie zufällig passiert, aber wir können ja nachhelfen ...). Nur zwei Platten können wir finden, die anderen zehn erhalten wir ausschließlich über den zweiten Weg. Zum Abspielen der Schallplatten benötigen wir einen **Plattenspieler**.

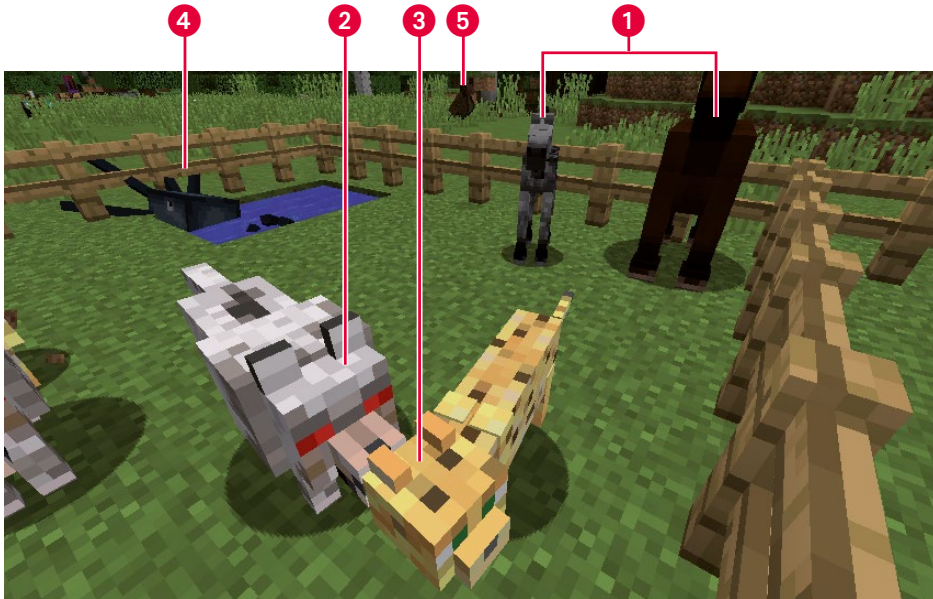




# Nutzvieh

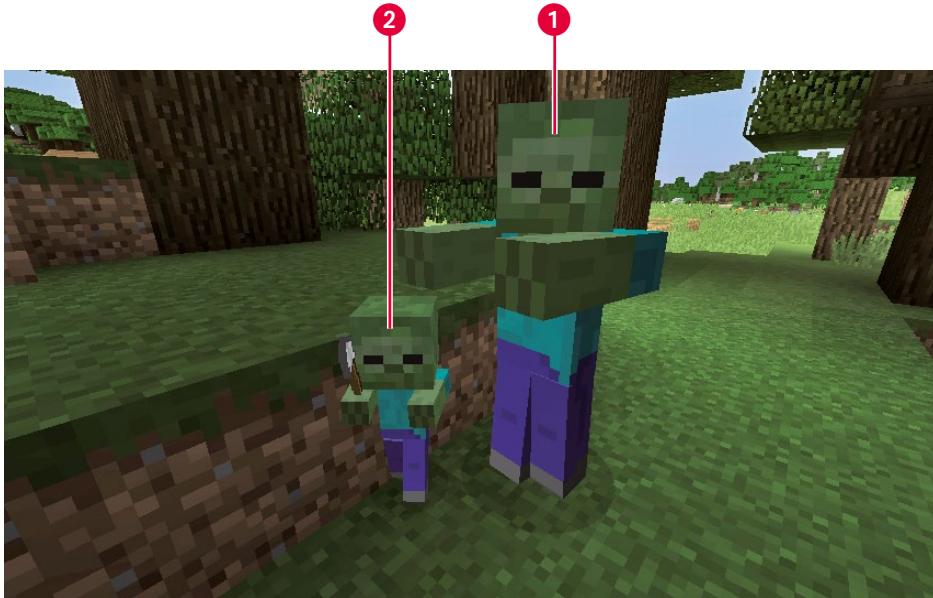
Zwar haben wir die Tierarten bereits beim Thema Viehzucht behandelt, aber es fehlt uns noch eine detaillierte Übersicht. Bitte sehr:

- Zur Fütterung von **Hühnern** ① verwenden wir **Weizenkörner**. Hühner werden angelockt, indem wir Weizenkörner in der Hand halten. Schlachten wir ein Huhn, erhalten wir ein **Rohes Hühnchen** und null bis zwei **Federn**. Hühner sind theoretisch überall zu finden, wo es Grasblöcke gibt. Sie legen ab und an **Eier**.
- **Schweine** ② werden mit **Karotten** angelockt und gefüttert. Ein bis drei **Rohes Schweinefleisch** bringt das Schlachten, sonst nichts. Wie Hühner sind Schweine auf Grasblöcken entstanden. Schweine können mit einem **Sattel** geritten werden, wenn wir ihnen mit Rechtsklick einen Sattel anlegen. Sie lassen sich dabei aber nur kontrollieren, wenn wir eine **Karottenrute** in der Hand halten (wobei das Schwein die Karotte langsam, aber sicher auffrisst).
- **Kaninchen** ③ lieben wie Schweine **Karotten**. Sie sind fast an allen Orten zu finden. Erlegen wir ein Kaninchen, erhalten wir dabei bis zu ein **Kaninchenfell** und bis zu ein Stück **Kaninchenfleisch**. Mit etwas Pech gehen wir also leer aus. Mit etwas Glück hingegen finden wir nach seinem Ableben eine **Kaninchenpfote**, eine alchemistische Zutat.
- Für **Schafe** ④ benötigen wir **Weizen** zum Anlocken und Füttern. Auch sie können so ziemlich überall auftauchen, wo es Grasblöcke gibt. Töten wir ein Schaf, so finden wir anschließend ein bis drei Stück **Rohes Hammelfleisch** sowie ein Stück Wolle. Wenn wir die Schafe stattdessen scheren, bekommen wir ein bis drei Stück **Wolle**.
- **Kühe** ⑤ sind sehr vielseitig. Wir füttern und locken sie mit **Weizen**. Wenn wir sie schlachten, bekommen wir ein bis drei Stück **Rohes Rindfleisch** sowie null bis zwei **Leder**. Auch Kühe sind theoretisch dort zu finden, wo es Grasblöcke gibt. Wenn wir einen leeren Eimer mit Rechtsklick auf eine Kuh anwenden, wird sie gemolken und der **Eimer** wird zum **Milcheimer**, welchen wir für ausgewählte Kochrezepte verwenden können. Die eigenartigen **Pilz-Kühe** ⑥, ausschließlich in den seltenen Pilz-Biomen zu finden, verhalten sich wie Kühe, aber mit zwei Ausnahmen: Sie lassen zwei bis drei **Fliegenpilze** fallen, wenn wir sie scheren. Zweitens können wir sie mit **Schüssel** melken, wodurch wir **Pilzsuppe** erhalten – wie praktisch!



# Haus- und sonstige Tiere

- **Pferde** ① gibt es in den verschiedensten Farben, und der artverwandte **Esel** gehört in die gleiche Kategorie. Herden dieser Tiere können wir nur in Ebenen und Savannen finden, weshalb sie vergleichsweise selten sind. Um sie zur Fortpflanzung zu bewegen, benötigen wir Goldene Karotten oder Goldene Äpfel. Kreuzen wir dabei Pferde mit Eseln, erhalten wir **Maultiere**. Zum Zähmen können wir (mit zunehmender Effektivität) **Zucker, Weizen, Äpfel, Goldene Karotten, Goldene Äpfel** und **Strohballen** an sie verfüttern, um sie wohlwollend zu stimmen. Gezähmt und mit Sattel können wir alle Pferdearten reiten. Pferden können wir in ihrem Inventar eine **Pferderüstung** anlegen. Eseln und Maultieren können wir eine **Truhe** umspannen, wodurch sie mehr Platz in ihrem Inventar erhalten. Hierzu nehmen wir eine Kiste in die Hand, zielen auf den Esel oder das Maultier und platzieren die Truhe mit der rechten Maustaste. Wenn wir ein Pferd, einen Esel oder ein Maultier töten, erhalten wir null bis zwei Stück **Leder** sowie alle Gegenstände, welche die Tiere bei sich trugen, also auch eventuelle Pferderüstungen oder Truhen.
- **Wölfe** ② können durch das Füttern mit Knochen zu **Hunden** gezähmt werden. Sie sind dann unsere treuen Begleiter. Wolfsrudel können wir nur in Wäldern und der Taiga finden. Wenn wir einen Wolf töten, erhalten wir außer der obligatorischen Erfahrung nichts. Hunde verteidigen uns gegen alle angreifenden Kreaturen – nur von **Creepern** halten sie sich fern – schlaue Tiere.
- Ein **Ozelot** ③, im Dschungel zu finden, wird mit rohem **Fisch** zu unserer **Katze**. Wie bei Wölfen lohnt es sich nicht, sie für Rohstoffe zu jagen, denn sie bieten keine. Katzen verteidigen uns nicht, da wir ihnen vermutlich ziemlich egal sind und sie einfach nur Futter von uns erwarten.  **Creeper** halten jedoch Abstand von Katzen, weshalb sie uns zwar weiter verfolgen, aber sich nicht an uns herantrauen, wenn uns eine Katze folgt.
- **Tintenfische** ④ können in jedem Gewässer auftauchen. Töten wir einen Tintenfisch, bekommen wir ein bis drei **Tintenbeutel**.
- **Fledermäuse** ⑤ fliegen durch unterirdischen Höhlen. Einen praktischen Nutzen haben sie nicht; je nach persönlicher Einstellung sind sie entweder schön anzuschauen oder sie nerven oder beides.



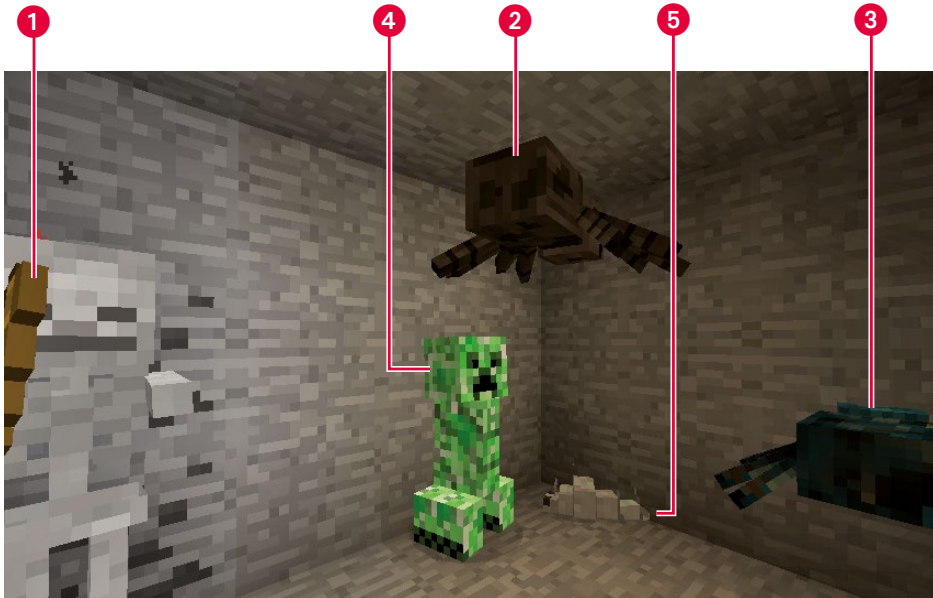
# Monster: Eine Einführung

Es ist höchste Zeit, dass wir die in Minecraft auftauchenden Monster einmal näher betrachten. Alle können uns mehr oder minder gefährlich werden, aber einige bieten lohnende Ernte, wenn wir sie besiegen.

Von manchen Monstern können wir in Verliesen und Festungen **Monsterspawner** finden. Das sind Blöcke, aus denen in unregelmäßigen Abschnitten ein Monster der jeweiligen Art generiert wird. Monsterspawner in **Verliesen** bringen Zombies, Spinnen oder Skelette hervor, solche für Silberfischchen finden sich in **Festungen**. In **Nether-Festungen** können wir Monsterspawner für Lohen finden. Monsterspawner können wir uns zu Diensten machen, denn sie sind eine gute Quelle für die durch Monster zu gewinnenden Rohstoffe. Wir können die Monster durch eigene Hand töten, oder wir bauen automatisierte Fallen – Kapitel 5 zeigt, wie das funktioniert. **Höhlenspinnen** entstehen nur in Monsterspawnern in **verlassenen Minen**.

Doch zurück zur Monsterübersicht.

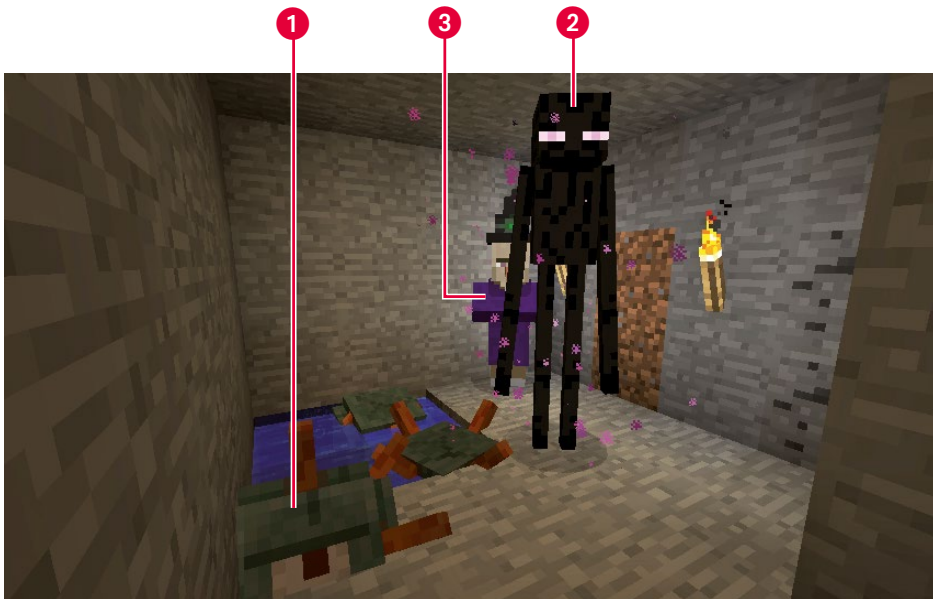
- **Zombies ①** tauchen bei Dunkelheit in Vierergruppen auf. Sie sind manchmal mit verschiedenen Waffen und Rüstungen ausgestattet, wobei Gold das mit Abstand wahrscheinlichste Material darstellt. Manche Zombies sind clever genug, herumliegende Gegenstände aufzuheben und als Waffen zu benutzen. Im Sonnenlicht beginnen sie zu brennen und nehmen dabei Schaden. Wenn ein Zombie stirbt, hinterlässt er verrottetes Fleisch sowie alle Gegenstände, die er bei sich trägt. Es besteht die Chance, dass so auch eine Karotte, eine Kartoffel oder ein Eisenbarren auf dem Boden liegen bleibt. Sind wir ungepanzert, zieht uns der Angriff eines Zombies 1 ½ Punkte Gesundheit ab. Zombies besitzen 10 Punkte Gesundheit. Wenn Zombies **Dorfbewohner** verletzen, kann es passieren, dass diese zu **Zombie-Dorfbewohnern** werden, die über die gleichen Eigenschaften verfügen wie normale Zombies.
- In seltenen Fällen kann es passieren, dass statt eines Zombies ein **Baby-Zombie ②** auftaucht. Diese können deutlich schneller laufen und angreifen, und sie brennen nicht im Sonnenlicht. In extrem seltenen Fällen (die Chance vergrößert sich mit Hühnern in der Nähe) kann auch ein **Hühnerreiter** entstehen. Dabei handelt es sich um einen Baby-Zombie auf einem Huhn.



# Häufig auftauchende Monster

- **Skelette ①** entstehen im Dunkeln und sind mit Pfeil und Bogen bewaffnet. Wie Zombies brennen sie im Sonnenlicht zu Tode. Bei ihrem Ableben hinterlassen sie bis zu zwei **Knochen** und bis zu zwei **Pfeile**. Die von Skeletten verschossenen Pfeile richten Schaden zwischen einem halben und zwei Punkten Gesundheit an, die Skelette selbst besitzen zehn Punkte Gesundheit.
- **Spinnen ②** tauchen in der Dunkelheit in Vierergruppen auf. Sie können über Blöcke klettern, Mauern halten sie also nicht auf. Dafür sind sie zu groß, um durch Türen zu gehen. Sie sind nicht giftig (das ist die Spezialität der Höhlenspinnen), aber ihr Biss zieht uns einen Punkt Gesundheit ab. Ihre eigene Gesundheit beträgt 8 Punkte. Durch das Töten von Spinnen erhalten wir null bis zwei **Fäden** und mit etwas Glück auch ein **Spinnenaug**. Selten passiert es, dass eine Spinne von einem Skelett geritten wird, was wir **Spinnenreiter** nennen. Sie bewegen sich gemeinsam, sind aber ansonsten zwei Individuen mit den oben beschriebenen Eigenschaften, ganz so wie Hühnerreiter.
- **Höhlenspinnen ③** sind die kleinen Verwandten der Spinnen, überwiegend mit denselben Eigenschaften. Sie sind allerdings giftig. Sie entstehen nicht zufällig, sondern nur in Monsterspawnern in **verlassenen Minen**. Zum Glück halten sie mit nur sechs Punkten Gesundheit relativ wenig aus. Allerdings sind sie klein genug, um selbst durch Lücken aus nur einem Block zu passen.
- Die berühmt-berüchtigten **Creepers ④** kommen ebenfalls in der Dunkelheit zur Welt. Sie besitzen zehn Punkte Gesundheit. Wenn wir sie töten – am besten aus sicherer Entfernung – hinterlassen sie null bis zwei Einheiten **Schwarzpulver**. Statt uns mit Bissen oder Schlägen anzugreifen, beginnen sie in unserer Nähe mit einem Zischen zu beben und explodieren kurz darauf, falls wir nicht schnell genug weggelaufen sind. Diese Explosion entfernt oder vernichtet Blöcke wie die Explosion von TNT und richtet im Epizentrum bis zu 24 ½ Punkte Schaden an unserer Gesundheit an –utsch! Creeper sind der Hauptgrund, warum wir beim Erkunden von Höhlen tunlichst darauf achten, dass sich hinter uns keine dunklen Gänge befinden.
- **Silberfischchen ⑤** tauchen nur in Regionen mit gewaltigen Bergen oder in Festungen auf, oder aus Monsterspawnern in Festungen. Im ersten Fall verstecken sie sich in Stein, Bruchstein oder Pflastersteinen, bei denen wir verdächtig lange zum Abbauen benötigen. Die winzigen Monster verursachen einen halben Gesundheitspunkt Schaden und besitzen selbst vier Gesundheitspunkte. Gegenstände erhalten wir durch sie nie.





# Seltene Monster

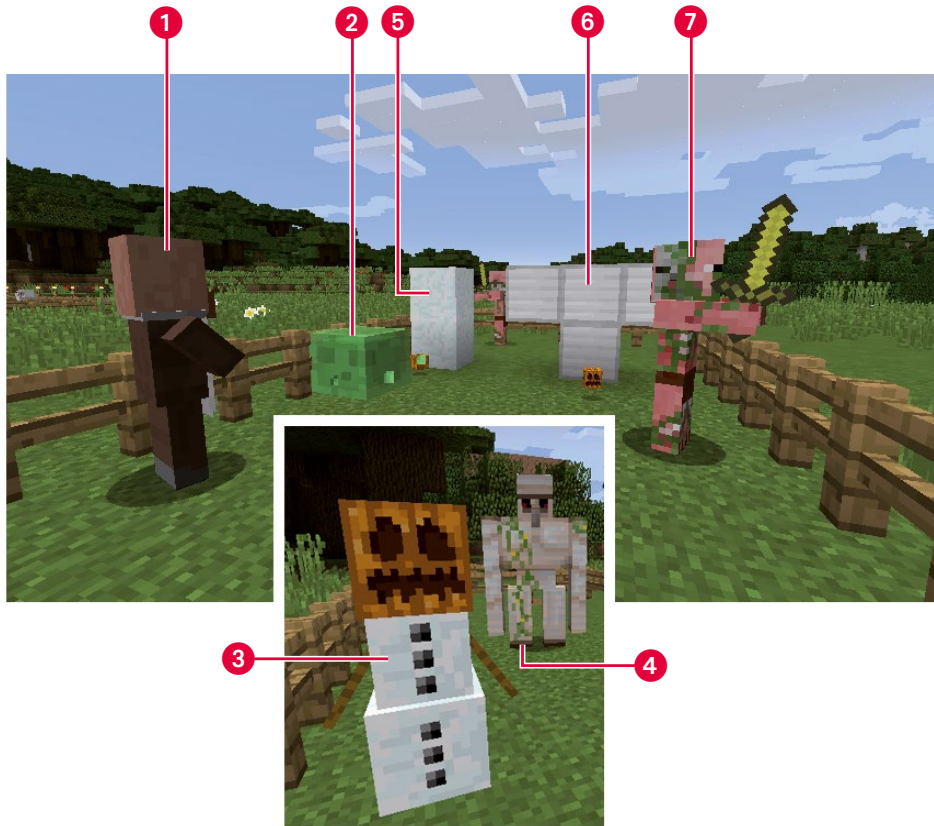
- **Ozean-Monumente** werden von **Wächtern ①** und **Großen Wächtern** ... nun, bewacht. Wächter tauchen immer wieder in den Ozean-Monumenten auf, während es von den Großen Wächtern nur drei pro Monument gibt. Beide Varianten hinterlassen bei ihrem Ableben null bis zwei **Prismarinscherben** und eventuell einen **Prismarinkristall** sowie möglicherweise einen Rohen **Kabeljau**, nur die Großen Wächter zudem einen **Nassen Schwamm**. Ihre Angriffswiese ist sehr speziell: Sie richten einen Strahl auf uns, der mehrere Sekunden zum Aufladen benötigt. Einmal geladen, verursacht der Strahl drei Punkte Schaden (4 ½ im Fall des Großen Wächters) und bricht dann ab. Der Wächter benötigt dann einige Sekunden, bevor er einen neuen Strahl abschießen kann. Rüstung nutzt nur bedingt gegen diese Strahlen. Im Nahkampf richten die Stacheln der Wächter, die sie bei Bedarf ausfahren, einen Punkt Schaden an. Wächter können 15 Punkte Gesundheit aufweisen, die Großen Wächter sogar 40. Beide sind die wohl gefährlichsten Lebewesen der normalen Welt, weshalb wir bei Ausflügen über Meere auch besondere Vorsicht walten lassen – zum Glück sind Unterwasser-Festungen normalerweise schon von Weitem zu sehen.
- Der gruselige **Enderman ②** taucht in der Dunkelheit auf. Wenn wir ihn töten, erhalten wir mit etwas Glück eine **Enderperle**. Ihre Gesundheit beträgt 20. Dieses Monster richten 3 ½ Punkte Schaden bei uns an. Im Allgemeinen ignorieren sie uns, solange wir sie nicht provozieren. Ein Angriff oder einen Enderman einfach nur zu lange anzusehen, bringt ihn in Rage (Abhilfe: einen Kürbis als Helm aufziehen). Endermen können teleportieren, also auf einmal hinter uns auftauchen, obwohl sie gerade noch vor uns standen, was sie immer tun, wenn sie – durch uns, aber auch durch Wasser oder Regen – Schaden nehmen. Manchmal setzen Endermen einen Block aus der Umgebung woanders hin.
- **Hexen ③** können in **Hexenhütten** im Sumpf, aber auch (sehr selten) in der Dunkelheit auftauchen. Statt uns mit regulären Angriffen zu beglücken, bewerfen uns Hexen mit unterschiedlichen Zaubertränken, die uns verlangsamen, vergiften, schwächen oder verwunden können. Zudem können sie Tränke zu ihrem Schutz einsetzen und sich so heilen oder beschleunigen, unter Wasser atmen oder Feuer löschen. Sie besitzen 13 Punkte Gesundheit und hinterlassen im Falle ihres Todes ein bis drei verschiedene Gegenstände zu je null bis zwei Exemplaren: **Stock**, **Zucker**, **Spinnenaug**, **Schwarzpulver**, **Redstone**, **Glowstonestaub**, **Glasflasche**.



# Monster des Nether

Auch und gerade im Nether können wir auf unangenehme Gestalten treffen.

- **Ghasts** ❶ schweben auf der heißen Luft des Nether, als könnten sie kein Wässerchen trüben. Doch sobald sie uns sehen, schießen sie Feuerbälle auf uns ab, die am Zielort für kleine Explosionen sorgen. Solange wir in Bewegung bleiben, sollten wir davor sicher sein. Um einen Ghast zu besiegen, müssen wir in den meisten Fällen auf Pfeil und Bogen zurückgreifen, weil wir nicht direkt an den fliegenden Ghast herankommen. Sie besitzen fünf Punkte Gesundheit und hinterlassen bis zu zwei Einheiten **Schwarzpulver** und vielleicht eine **Ghastträne**. Anders als andere Monster jagt uns ein Ghast nicht.
- **Lohen** ❷ bevölkern **Nether-Festungen**, in denen sich teils auch ihre Monsterspawner befinden. Ähnlich wie Ghasts schießen Lohen Feuerbälle, aber diese führen nicht zur Explosion, können aber Feuer entzünden. Wenn wir ihre zehn Gesundheitspunkte verbrauchen, hinterlassen Lohen möglicherweise eine **Lohenrute**.
- **Witherskelette** ❸ sehen aus wie schwarze Skelette, die mit Schwertern bewaffnet sind, und sind ebenfalls in **Nether-Festungen** zu finden. Sie haben zehn Punkte Gesundheit, teilen  $3\frac{1}{2}$  Punkte Schaden aus und ihre Angriffe »verwesen«. Das ist mit Gift vergleichbar, nur können wir durch diesen Effekt auch auf null Punkte Gesundheit absinken, also Vorsicht! Wir können bei ihrem Ableben bis zu zwei **Kohle**, bis zu zwei **Knochen**, bis zu ein **Steinschwert** und mit etwas Glück auch einen **Witherskelettschädel** ergattern. Diesen Schädel benötigen wir zur Beschwörung des **Wither**.
- **Magmaschleim** ❹ kann theoretisch überall im Nether entstehen, die Chancen stehen aber nur in **Nether-Festungen** einigermaßen gut. Eine Berührung des Schleims ist harmlos, wir nehmen aber Schaden, wenn die sich springend fortbewegenden Magmaschleime auf unserem Kopf landen. Wie andere Schleime gibt es Magmaschleime in drei Größen. Die größeren teilen sich in kleinere, wenn sie genügend Schaden genommen haben. Sie richten je nach Größe  $1\frac{1}{2}$ , 2 oder 3 Punkte Schaden an und halten selbst  $\frac{1}{2}$ , 2 oder 8 Punkte aus. Kleine Magmaschleime hinterlassen bei ihrem Ableben bis zu eine **Magmacreme**.



# Sonstige Kreaturen

In dieser Kategorie finden sich Lebewesen, die uns nicht per se feindlich gesonnen sind und wie Zombie-Pigmen nicht wirklich »Tiere« genannt werden können.

- Mit **Dorfbewohnern** ❶ können wir **Handel** treiben. Sie leben, wie der Name schon sagt, in Dörfern, und nehmen dort, abhängig von den vorhandenen Gebäuden, die unterschiedlichsten Rollen ein, was ihre Handlungsoptionen vorgibt. Sie wollen verschiedene Gegenstände gegen Smaragde tauschen und umgekehrt. Die Dorfbewohner mit den braunen Kutten kümmern sich um die Ackerflächen. Sie vermehren sich, wenn es mehr Türen im Dorf gibt als Dorfbewohner – klingt komisch, ist aber so. Die so entstandenen neuen Dorfbewohner sind zunächst Babys. Dorfbewohner können durch Zombiebisse zu Zombie-Dorfbewohnern werden.
- Mit **Schleimen** ❷ haben wir uns in Kapitel 3, »Er schleimte mich voll«, ausgiebig beschäftigt.
- **Golems** gibt es in zwei Varianten: **Schneegolem** ❸ und **Eisengolem** ❹. Beide bauen wir selbst. Und beide bauen wir im Gegensatz zu fast allem anderen nicht auf der Werkbank, sondern direkt in der Welt, vergleichbar mit dem Nether-Portal. Für Schneegolems benötigen wir zwei Blöcke **Schnee** sowie einen **Kürbis** als Kopf ❺. Der Eisengolem wird aus vier massiven Blöcken **Eisen** und ebenfalls einem **Kürbis** als Kopf ❻ gebaut – in den Abbildungen fehlen noch die Köpfe, die mittig oben zu platzieren sind. Beide verteidigen uns. Der Eisengolem schützt zudem **Dorfbewohner** (in besonders großen Dörfern können wir auf fertige Eisengolems treffen – diese sollten wir nicht angreifen, sie würden sich wehren). Der Schneegolem verschießt jedoch nur Schneebälle. Sinnvoll ist sein Einsatz vor allem zum Generieren von Schnee, denn überall, wohin er geht, bleibt Schnee zurück.
- **Zombie Pigmen** ❼, die im Nether beheimatet sind (aber auch in der normalen Welt entstehen können, wenn ein Schwein vom Blitz getroffen wird), greifen uns nicht ohne Grund an – doch wehe, wir tun ihnen etwas, dann bricht die Hölle los! Sie sind deutlich schneller, als sie aussehen, und rufen Verstärkung, so dass wir im Handumdrehen von einer wilden Horde Turbozombies angegriffen werden. Warum sollten wir sie also angreifen? Weil sie neben allerlei nutzlosem Tand (wie beispielsweise goldenen Schwertern mit deutlichen Gebrauchsspuren) auch **Goldnuggets** hinterlassen. Damit sie sich wieder beruhigen, müssen wir einige Minuten außer Sicht bleiben.

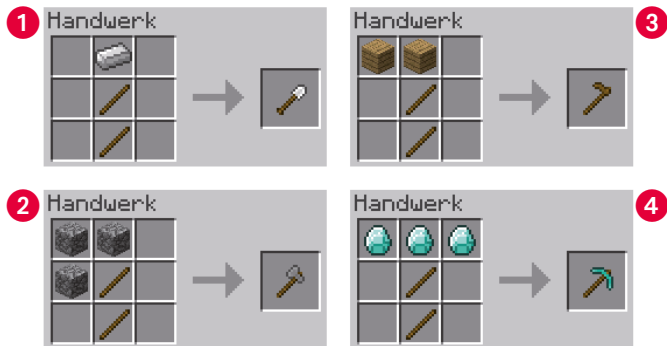


# Rezepte: Waffen und Rüstungen

Bei Waffen und Rüstungen gilt: Eisen ist sehr gut, Diamant ist am besten. Lederrüstungen lassen sich jedoch einfärben. Rüstungen schützen vor vielen Spielarten des Schadens: Nah- und Fernkampfangriffe, Explosionen, Lava, Feuer und unachtsamem Hineinlaufen in einen Kaktus. Rüstungen ergeben folgende Punkte auf unserer Rüstungsanzeige. Jeder volle Punkt steht hierbei für 8 Prozent Schadensabzug.

- Das **Schwert** ❶ ist die beste Nahkampfwaffe im Spiel und wird gebaut aus einem Stock und zwei Brettern (60 Anwendungen, 2 ½ Schaden), zwei Bruchsteinen (132 Anwendungen, 3 Schaden), zwei Eisenbarren (251 Anwendungen, 3 ½ Schaden), zwei Goldbarren (33 Anwendungen, 2 ½ Schaden) oder zwei Diamanten (1.562 Anwendungen, 4 Schaden). Mit der rechten Maustaste können wir mit dem Schwert gegnerische Angriffe abblocken, was den genommenen Schaden um maximal die Hälfte reduziert, uns aber für die Zeit des Blockens verlangsamt.
- Ein **Bogen** ❷, zusammengeschestert aus drei Stöcken und drei Fäden, bewirkt allein noch gar nichts. Erst wenn wir auch **Pfeile** ❸ im Inventar haben, die aus einem Feuerstein, einem Stock und einer Feder gebaut werden, können wir schießen. Dazu halten wir die linke Maustaste gedrückt, bis wir unser Ziel anvisiert haben und loslassen. Je nachdem, wie lange wir gedrückt gehalten haben, fliegt der Pfeil weiter und schlägt fester ein. Bei minimaler Dauer fällt der Pfeil fast sofort zu Boden und richtet nur einen halben Schaden an, beim Maximum beträgt die Flugbahn hingegen satte 64 Blöcke und 4 ½ oder sogar 5 Schaden.
- Ein **Helm** ❹ wird aus fünf Leder (½ Punkt Rüstung), Eisenbarren (1 Punkt Rüstung), Goldbarren (1 Punkt Rüstung) oder Diamanten (1 ½ Punkte Rüstung) gebastelt.
- Ein **Brustpanzer** ❺ benötigt satte acht Einheiten Leder (1 ½ Punkte Rüstung), Eisenbarren (3 Punkte Rüstung), Goldbarren (2 ½ Punkte Rüstung) oder Diamanten (4 Punkte Rüstung).
- Ein **Beinschutz** ❻ ist mit sieben Leder (1 Punkt Rüstung), Eisenbarren (2 ½ Punkte Rüstung), Goldbarren (1 ½ Punkte Rüstung) oder Diamanten (3 Punkte Rüstung) herzustellen.
- Für **Stiefel** ❼ brauchen wir nur vier Leder (½ Punkt Rüstung), Eisenbarren (1 Punkt Rüstung), Goldbarren (½ Punkt Rüstung) oder Diamanten (1 ½ Punkte Rüstung).

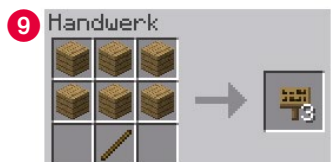




# Rezepte: Standardwerkzeuge

Gehen wir kurz auf die Eigenschaften der unterschiedlichen Werkzeuge ein. Bei ihnen ist angegeben, wie oft wir sie je nach Material verwenden können, bevor sie kaputtgehen, und wie viel Schaden sie anrichten, wenn wir sie im Notfall als Waffe einsetzen. Zudem gilt, dass besseres Material auch schnelleres Abbauen von Blöcken ermöglicht.

- Eine **Schaufel** ① besteht aus zwei Stöcken sowie einem Brett (60 Verwendungen, 1 Schaden), einem Bruchstein (132 Verwendungen, 1 ½ Schaden), einem Eisenbarren (251 Verwendungen, 2 Schaden), einem Goldbarren (33 Verwendungen, 1 Schaden) oder einem Diamanten (1.562 Verwendungen, 2 ½ Schaden). Sie beschleunigt das Abtragen von zahlreichen weichen Materialien wie beispielsweise **Erde**, **Sand** oder **Kies**.
- Eine **Axt** ② wird aus zwei Stöcken sowie drei Brettern (60 Verwendungen, 2 Schaden), drei Bruchsteinen (132 Verwendungen, 2 ½ Schaden), drei Eisenbarren (251 Verwendungen, 3 Schaden), drei Goldbarren (33 Verwendungen, 2 Schaden) oder drei Diamanten (1.562 Verwendungen, 3 ½ Schaden) gebaut. Eine Axt erleichtert das Abbauen von **Holz** sowie hölzernen Gegenständen.
- Eine **Hacke** ③ besteht aus zwei Brettern (60 Verwendungen), zwei Bruchsteinen (132 Verwendungen), zwei Eisenbarren (251 Verwendungen), zwei Goldbarren (33 Verwendungen) oder zwei Diamanten (1.562 Verwendungen). Sie kann nicht als Waffe verwendet werden. Wir brauchen die Hacke, um Erde für die Landwirtschaft vorzubereiten.
- Für eine **Spitzhacke** ④ benötigen wir drei Bretter (60 Verwendungen, 1 ½ Schaden), drei Bruchsteine (132 Verwendungen, 2 Schaden), drei Eisenbarren (251 Verwendungen, 2 ½ Schaden), drei Goldbarren (33 Verwendungen, 1 ½ Schaden) oder drei Diamanten (1.562 Verwendungen, 3 Schaden). Eine Spitzhacke ist zwingend erforderlich, um harte Materialien wie **Stein** und **Kohle** abzutragen. für einige Materialien werden bestimmte Spitzhacken benötigt: **Diamanten** beispielsweise können nur mit eisernen oder diamantenen Spitzhacken abgebaut werden, **Obsidian** ausschließlich mit diamantener Spitzhacke.



# Rezepte: Sonstige Werkzeuge und Nützliches

Neben den Standardwerkzeugen gibt es noch weitere Gegenstände, die uns dienlich sein können.

- Die omnipräsente **Fackel** ❶, für die wir nur ein Stück Kohle und einen Stock benötigen, ist eine einfach herzustellende Lichtquelle, die wir an Wände hängen oder auf den Boden stellen können.
- Mit einer **Schere** ❷, hergestellt aus zwei **Eisenbarren**, können wir nicht nur Schafe scheren, sondern auch **Laub** und **Ranken** unbeschädigt abbauen – ansonsten würden sie zu Staub zerfallen.
- Die **Angel** ❸ ist fürs Angeln unerlässlich und wird aus drei **Stöcken** und zwei **Fäden** gebaut.
- Das **Feuerzeug** ❹, gebaut aus **Eisenbarren** und **Feuerstein**, lässt uns Feuer entfachen. Hiermit können wir einen Wald brandrodend, aber ein sinnvollerer Einsatz ist das Entfachen von **Nether-Portal**en. Auch zum Entzünden von Tieren kann es eingesetzt werden, damit diese bei ihrem Ableben gebratenes statt rohes Fleisch hinterlassen – aber so etwas tun wohl nur Sadisten ...
- An einer **Leine** ❺, die wir aus vier **Fäden** und einer **Schleimkugel** basteln können, führen wir Tiere durch die Gegend oder leinen sie an Objekten an.
- Der **Kompass** ❻ aus vier **Eisenbarren** und einem **Redstone** zeigt uns immer den Weg zum Spawn-Punkt. Die **Uhr** ❼, zusammengeschraubt aus vier **Goldbarren** und einem **Redstone**, zeigt uns auch ohne Sicht auf die Sonne immer die aktuelle Tageszeit an.
- Einen **Eimer** ❸, gebaut aus drei **Eisenbarren**, können wir benutzen, um Wasser oder Lava zu sammeln oder Kühe zu melken.
- Ein **Schild** ❾, für das wir sechs **Bretter** und einen **Stock** benötigen, wird ähnlich platziert wie eine Fackel. Wenn wir auf ein platziertes Schild rechtsklicken, können wir es beschriften und so zu einem Hinweisschild machen.
- Mit einer an der Wand befestigten **Leiter** ❿, gebastelt aus sieben **Stöcken**, können wir spinnengleich an dieser Wand hinauf- und hinunterklettern.
- **Druckknöpfe** ❾ aus einem **Brett** oder einem **Stein**, **Druckplatten** ❿ aus zwei **Brettern** oder zwei **Steinen** oder **Hebel** ❿ aus einem **Bruchstein** und einem **Stock** dienen der Aktivierung, beispielsweise zum Öffnen von Türen (vgl. Schaltkreise in Kapitel 5).



6

5



7



8



9



10



11

# Rezepte: Orientierung, Bücher, Werfer, TNT

Neben den Standardwerkzeugen gibt es noch weitere Gegenstände, die uns dienlich sein können. Das Kopieren von fertigen Karten oder geschriebenen Büchern macht in unserem Leben als Eremit eher wenig Sinn, allerdings schon, wenn wir unsere Welt für andere öffnen.

- Mit einem **Kompas** und acht Blatt **Papier** erstellen wir eine **Leere Karte** ❶. Wenn wir diese mit Rechtsklick in der Welt benutzen, indem wir sie in der Hand halten und durch die Gegend laufen, wird die Umgebung auf dieser Karte verzeichnet und unsere Position durch einen roten Punkt angezeigt, solange wir innerhalb des verzeichneten Gebiets sind. Durch Blick nach unten können wir dabei die Karte betrachten. Wir können den Maßstab der Karte vergrößern, indem wir sie bis zu drei Mal mit je acht Papier auf der Werkbank verarbeiten ❷. Wir können fertige Karten kopieren, indem wir sie mit beliebig vielen **Leeren Karten** auf die Werkbank legen ❸.
- Mit **Buch und Feder** ❹, erstellt aus einem **Buch**, einem **Tintenbeutel** und einer **Feder**, können wir innerhalb von Minecraft ein Buch schreiben: Wir nehmen es in die Hand und betätigen die rechte Maustaste, und es öffnet sich ein Fenster, in dem wir unser Buch mit bis zu 50 Seiten schreiben können. Solange wir zwischendurch lediglich auf »Fertig« ❺ klicken, können wir jederzeit das Schreiben fortsetzen, nur durch »Signieren« ❻ wird das Buch abgeschlossen und wir können ihm einen Titel geben. Das geschriebene Buch können wir, ähnlich wie die Karte, mit beliebig vielen Exemplaren von Buch und Feder auf der Werkbank vervielfältigen ❼. Zur Erinnerung: Ein »normales« **Buch** ❸ wird aus einem Stück **Leder** und drei Blatt **Papier** gemacht.
- **Werfer** ❾, aus sieben **Bruchsteinen**, einem **Bogen** und einem **Redstone** gebaut, können, wenn aktiviert, ein in ihnen angelegtes Geschoss abfeuern. Mögliche Geschosse sind Pfeile, Tränke, Eier und Schneebälle. Zur Aktivierung nutzen wir Schaltkreise oder bringen einen Knopf oder eine Druckplatte in der Nähe an. Auch Feuerwerk, Boote, Loren, Wasser und Lava aus Eimern können »abgeschossen« werden. Wasser und Lava werden bei erneuter Aktivierung wieder eingesaugt. Ein **Spender** ❿, wie der Werfer, bloß ohne Bogen gebaut, funktioniert ähnlich, feuert aber nicht Geschosse ab, sondern wirft nur die Gegenstände aus.
- **TNT** ❾, aus vier Blöcken **Sand** und fünf Einheiten **Schwarzpulver** zusammengefügt, dient zur Sprengung. Es wird durch Feuer oder Aktivierung in Schaltkreisen zur Explosion gebracht.



# Rezepte: Möbelstücke


Wir können auch Möbelstücke und andere nützliche Dinge mit diversen Funktionen errichten. Wir platzieren sie, wie wir es von der Werkbank ja bereits kennen, in der Welt. Gehen wir diese einmal der Reihe nach durch.

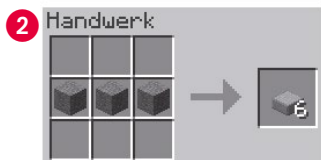
- Die **Werkbank** ①, aus vier **Brettern** geschreinert, ist unerlässlich für alle komplexeren Rezepte.
- Auch der **Ofen** ②, für den wir acht **Bruchsteine** benötigen, ist für viele Umwandlungen nötig.
- Der **Amboss** ③ wird aus vier **Eisenbarren** und vier massiven Blöcken **Eisen** gebaut. Mit ihm können wir Gegenstände gleicher Art und gleichen Materials vereinen, um sie so zu reparieren ④. Das funktioniert zwar auch an der Werkbank, aber am Amboss behält der erste Gegenstand seine Verzauberungen und kann vielleicht eine Verzauberung vom zweiten Gegenstand dazuerhalten. Gegenstände, die das Material im Namen tragen (beispielsweise »Eisenaxt«), können auch mit dem entsprechenden Material repariert werden ⑤. Zudem kann jeder Gegenstand am Amboss umbenannt werden ⑥.
- Die **Truhe** ⑦, aus acht **Brettern** gezimmert, lässt uns bis zu 27 Stapel von Objekten in sich ablegen, wenn wir sie in der Welt platziert haben. Stellen wir zwei Truhen unmittelbar nebeneinander, wird daraus eine große Truhe, die 54 Felder Platz bietet. Eseln und Maultieren können wir Kisten umschnallen, um deren Inventarfelder zu vermehren.
- Das **Bett** ⑧, gebaut aus drei **Brettern** und drei Stück **Wolle**, lässt uns die Nacht überspringen, vorausgesetzt, wir sind allein in der Welt oder alle anderen Spieler liegen ebenfalls im Bett. Nach der Übernachtung werden wir im Falle unseres Ablebens an dem Bett wieder erwachen, in dem wir zuletzt geschlafen haben.
- Das **Bücherregal** ⑨, bestehend aus drei **Büchern** und sechs **Brettern**, dient zwar hauptsächlich der Raumverschönerung und sollte deshalb erst später in Angriff genommen werden – es gehört aber fast untrennbar zum **Zaubertisch** ⑩, der aus einem **Buch**, zwei **Diamanten** und vier Blöcken **Obsidian** erstellt wird. Bücherregale in der Nähe des Zaubertisches verbessern nämlich die Zauber, die wir auf einen Gegenstand anwenden können, wie wir beim Thema Verzauberung später in diesem Kapitel sehen werden.





## Rezepte: Raumausstattung

- Den **Kessel ①** bauen wir aus sieben **Eisenbarren**. Wenn wir ihn mit Wasser füllen, können wir ihn verwenden, um bis zu drei Glasflaschen zu füllen, was wir für die Alchemie benötigen. Anschließend müssen wir den Kessel wieder mit Wasser füllen, um ihn weiter nutzen zu können. Wenn wir brennen, können wir in einen gefüllten Kessel hüpfen, um uns zu löschen. Auch hierbei wird ein Drittel des maximalen Füllstandes verbraucht. In beiden Fällen benutzen wir besser Wasserquellen im Boden, denn diese werden dann nicht verbraucht. An einem Ort sind diese Einsatzgebiete des Kessels schon sinnvoll: im Nether. Dort können wir auf keine andere Art Wasser in die Welt bringen, da es sofort verdampfen würde. Eine Funktion hat der Kessel auch in der normalen Welt: Wir können damit Lederrüstungen und Banner entfärben. Wenn es in den Kessel hineinregnet, füllt er sich übrigens von selbst mit Wasser.
- Der **Braustand ②** ist ein Möbel, das uns vor Herausforderungen stellt. Schließlich benötigen wir neben drei **Bruchsteinen** auch eine **Lohenrute**, die wir nur von Lohen im Nether erbeuten können. Da wir den Braustand für das Brauen von Tränken benötigen, für die die Netherwarzen von elementarer Bedeutung sind, die ebenfalls nur im Nether zu ergattern sind, braucht uns das erst zu kümmern, wenn wir Ausflüge in den Nether bewältigt haben. Wie wir am Braustand Tränke brauen, erfahren wir später in diesem Kapitel beim Thema Alchemie.
- Zur Herstellung von **Trichtern ③** benötigen wir eine **Truhe** und fünf **Eisenbarren**. Diese können wir beispielsweise über Truhen platzieren (wobei wir schleichen müssen, also die linke -Taste gedrückt halten müssen, um nicht die Truhe zu öffnen), um Gegenstände von oben nach unten zu transportieren beziehungsweise zu sammeln. Der Trichter wird uns in Kapitel 5 beim Thema Schaltkreise wieder begegnen.
- Von **Schallplatten** war bereits die Rede. Mit einem **Plattenspieler ④**, den wir aus acht **Brettern** und einem **Diamanten** bauen, können wir diese abspielen. Hierzu nehmen wir die gewünschte Schallplatte zur Hand und klicken mit der rechten Maustaste auf den Plattenspieler. Die Musik spielt, bis wir mit erneutem Rechtsklick auf den Plattenspieler die Schallplatte wieder auswerfen.



## Rezepte: Weitere Inneneinrichtung

- **Treppen ①** und **Stufen ②** können wir verwenden, um Höhenmeter zu überwinden, ohne zu springen. Bei der Herstellung haben wir die Wahl zwischen unterschiedlichen Rohstoffen: **Bretter** aus den verschiedenen Holzsorten, **Bruchstein**, **Steinziegel**, **Ziegelstein**, **Sandstein**, **Roter Sandstein**, **Netherziegel** und **Quarzblock**. Für vier Treppen benötigen wir je sechs gleiche Rohstoffe, für Stufen (für die wir auch glatten Stein verwenden können) drei. Neben ihrer Verwendung als ... nun ja, Treppen oder Stufen können wir sie auch für ästhetische Kniffe verwenden.
- **Türen ③** kennen wir bereits. Sie werden aus sechs **Brettern** derselben Holzsorte gebaut, aber besonders schwere Türen bauen wir aus sechs **Eisenbarren**. In allen Fällen sieht die Tür anders aus, ist aber auf die gleiche Art zu verwenden: Mit Rechtsklick können wir sie öffnen und wieder schließen. Eine Ausnahme ist die Eisentür, die sich so nicht öffnen lässt. Wir können Türen auch mit Druckplatten oder Knöpfen öffnen, die in der Nähe angebracht sind, was für Eisentüren sogar erforderlich ist. Zwei nebeneinander platzierte gleiche Türen ergeben eine Doppeltür.
- **Falltüren ④**, gebaut mit sechs **Brettern** oder **Eisenbarren**, können an Erdlöchern angebracht werden und funktionieren dort prinzipiell wie Türen. Leider kommen sich Leitern und Falltüren ins Gehege. Wenn wir aber am letzten Block eines Schachts auf die Leiter verzichten, können wir eine Falltür anbringen und den letzten Block springend überwinden.
- **Glasscheiben ⑤**, aus sechs Blöcken **Glas** erstellt, wahlweise mit zugegebenem **Farbstoff**, und **Gitter ⑥**, aus sechs **Eisenbarren** gebaut, schließen Durchgänge, ohne uns komplett die Sicht zu nehmen.
- Den **Zaun ⑦**, gebaut aus vier **Brettern** und zwei **Stöcken**, und das **Zauntor ⑧** aus zwei **Brettern** und vier **Stöcken** kennen wir bereits von Ackerbau und Viehzucht. Zäune können wir auch übereinander stellen, was bei Einzelzaunstücken einen Pfahl ergibt.
- Eine **Bruchsteinmauer ⑨** bauen wir aus sechs Blöcken **Bruchstein**.
- Eine **Fackel** unter einen **Kürbis** gesetzt, ergibt eine **Kürbislaterne ⑩**. Diese kann als Lichtquelle fungieren, die sogar unter Wasser funktioniert.
- Auch der **Glowstone ⑪**, aus vier Einheiten **Glowstonestaub** erstellt, ist eine gute Lichtquelle und kann beispielsweise als Deckenlampe verwendet werden. Auch er funktioniert unter Wasser.

- 1 Handwerk  

	🍷	🍷
	🍷	🍷

→ 4 🍷
- 2 Handwerk  

	🍷	
	🍷	

→ 2 🍷
- 3 Handwerk  

	🍷	
	🍷	

→ 2 🍷
- 4 Handwerk  

	🍷	🍷
	🍷	🍷

→ 2 🍷
- 5 Handwerk  

	🍷	🍷
	🍷	🍷

→ 2 🍷
- 6 Ofen  

🍷	🍷
🍷	🍷

→ 1 🍷
- 7 Ofen  

🍷	🍷
🍷	🍷

→ 1 🍷
- 8 Handwerk  

🍷	🍷	
🍷	🍷	

→ 1 🍷
- 9 Handwerk  

🍷	🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 10 Handwerk  

🍷	🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 11 Handwerk  

🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 12 Handwerk  

🍷		
🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 13 Handwerk  

🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 14 Handwerk  

🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 15 Handwerk  

🍷	🍷	
🍷	🍷	

→ 1 🍷
- 16 Handwerk  

🍷	🍷	🍷
🍷	🍷	🍷

→ 1 🍷
- 17 Handwerk  

🍷	🍷	
🍷	🍷	

→ 1 🍷
- 18 Handwerk  

	🍷	
	🍷	

→ 1 🍷
- 19 Handwerk  

	🍷	
	🍷	

→ 2 🍷
- 20 Ofen  

🍷	🍷
🍷	🍷

→ 1 🍷
- 21 Handwerk  

	🍷	🍷
	🍷	🍷

→ 4 🍷
- 22 Handwerk  

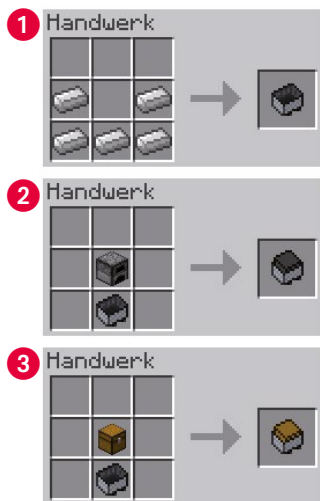
	🍷	🍷
	🍷	🍷

→ 1 🍷

# Rezepte: Materialumwandlungen

Viele Rohstoffe lassen sich verarbeiten. Triviale Umwandlungen brauchen wir an dieser Stelle nicht zu wiederholen – hier geht es nur um solche Umwandlungen, für die wir mehr als einen Ausgangsrohstoff benötigen. Zur Erinnerung: Erze aller Art werden im Ofen verarbeitet.


- Mit **Granit**, **Andesit** und **Diorit** haben wir mehrere sich rein optisch unterscheidende Möglichkeiten. Wir können je vier gleiche dieser Steine zu ihrer polierten Variante ① machen. Aus **Diorit** plus **Bruchstein** erhalten wir **Andesit** ②, aus **Diorit** und **Netherquarz** machen wir **Granit** ③, und zwei **Diorit** ④ stellen wir mit zwei **Bruchsteinen** und zwei **Netherquarz** her.
- Aus vier Brocken **Ton** machen wir einen Block aus **Ton** ⑤. Beide Formen können wir im Ofen brennen, wobei aus den Brocken **Ziegel** werden ⑥ und den Blöcken **Gebrannter Ton** ⑦. Aus vier **Ziegeln** machen wir einen Block **Ziegelstein** ⑧.
- Aus neun Stück **Kohle**, **Eisenbarren**, **Goldbarren**, **Diamanten**, **Lapislazuli** oder **Smaragden** erhalten wir **einen massiven Block des jeweiligen Materials** ⑨.
- Neun Einheiten **Weizen** ergeben einen **Strohballen** ⑩, dessen einziger Zweck neben der Platzierung als hübschem Block die Verfütterung an Pferde bei der Zähmung ist. Neun **Melonenscheiben** ergeben wieder eine komplette **Melone** ⑪.
- **Prismarin** ⑫ erhalten wir aus vier **Prismarinscherben**. Einen **Prismarinziegel** ⑬ bauen wir aus neun **Prismarinscherben**. Für **Dunkles Prismarin** ⑭ geben wir einen **Tintenbeutel** zu acht **Prismarinscherben** hinzu.
- Vier **Schneebälle** ergeben einen Block **Schnee** ⑮. Aus drei Blöcken **Schnee** können wir **flachen Schnee** ⑯ machen, den wir über die Landschaft legen.
- Einen **Quarzblock** ⑰ bauen wir aus vier Stück **Netherquarz**. Wir können ihn zu **Treppen** und **Stufen** weiter verarbeiten, wobei mit zwei Stufen ein **gemusterter Quarzblock** ⑱ hergestellt werden kann. Aus zwei **Quarzblöcken** machen wir eine **Quarzsäule** ⑲.
- **Stein**, den wir im Ofen aus **Bruchstein** ⑳ gewinnen können, können wir zu je vier zu **Steinziegeln** ㉑ verarbeiten. Fügen wir einem **Steinziegel** eine **Ranke** hinzu, ergibt sich ein **Beemooster Steinziegel** ㉒.



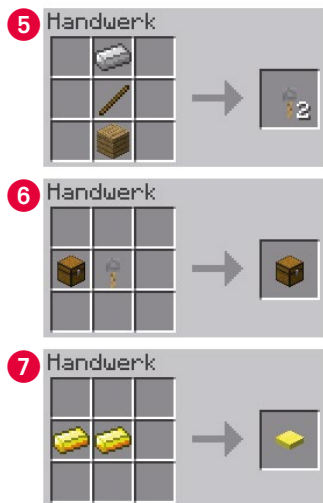
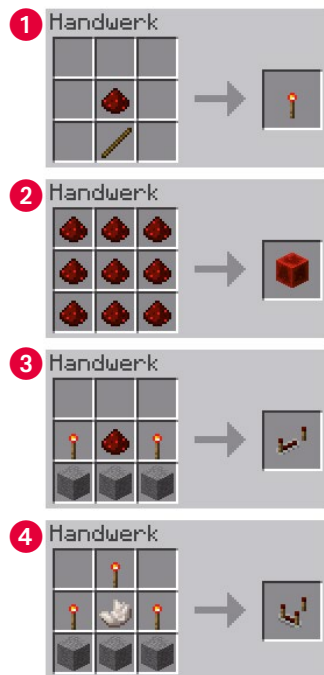
## Rezepte: Transport

Und nun werden wir schnell und beweglich. Es geht um die stilsichere Fortbewegung jenseits der Pferde: mit der Lore auf Schienen (und mit dem Boot auf dem Meer)! Mit dem Pferd sind wir zwar schneller und flexibler, aber für feste Strecken, beispielsweise zwischen zwei Dörfern, fahren wir wortwörtlich mit der »Bahn« am besten.

Egal, wo wir unsere Schienen legen, wir sollten **darauf achten, dass weder Tier noch Monster auf die Schienen wandern** können. Das führt zu peinlichen Momenten, bei denen unsere schnelle Fahrt rüde unterbrochen wird. Entweder, wir bauen die Bahn unterirdisch (und lassen dabei keine Stelle unbeleuchtet), oder wir schützen unsere Strecke an der Oberfläche mit Mauern, oder wir bauen in luftiger Höhe eine »Einschienenbahn« auf einer einen Block breiten Konstruktion. Prinzipiell unterliegen Loren und Schienen der Physik. Wir können Loren von Hand anschieben, und Loren nehmen bergab an Geschwindigkeit auf. Wir werden aber in Kapitel 5 auch elegantere Lösungen für den Antrieb kennenlernen, wenn wir uns mit der Konstruktion von Schienennetzen befassen.

- Eine **Lore ①** bauen wir aus fünf **Eisenbarren**. Diese können wir erweitern: mit **Ofen** zur **Angetriebenen Lore ②**, mit **Truhe** zur **Güterlore ③**, mit **Trichter** zur **Trichterlore ④**, und mit **TNT** zur **TNT-Lore ⑤**.
- **Schienen ⑥** bauen wir aus sechs **Eisenbarren** und einem **Stock**.
- **Antriebsschienen ⑦**, die der Lore Schwung geben können, wenn sie aktiviert werden, fertigen wir aus sechs **Goldbarren**, einem **Stock** und einem **Redstone**.
- Die **Sensorschiene ⑧**, aus sechs **Eisenbarren**, einer **steinernen Druckplatte** und einem **Redstone** hergestellt, registriert, ob eine Lore über sie fährt, und dient in diesem Fall der Aktivierung, beispielsweise von Antriebsschienen.
- Eine **Aktivierungsschiene ⑨**, für die wir sechs **Eisenbarren**, zwei **Stöcke** und eine **Redstone-Fackel** benötigen, gibt die Aktivierung an die Lore (um beispielsweise eine TNT-Lore explodieren zu lassen) und nicht an die Umgebung ab.
- Ein **Boot ⑩** zimmern wir aus fünf **Brettern**. Auf Wasser platziert, können wir mit Rechtsklick ins Boot steigen, mit diesem übers Wasser fahren und mit der rechten -Taste wieder aussteigen.

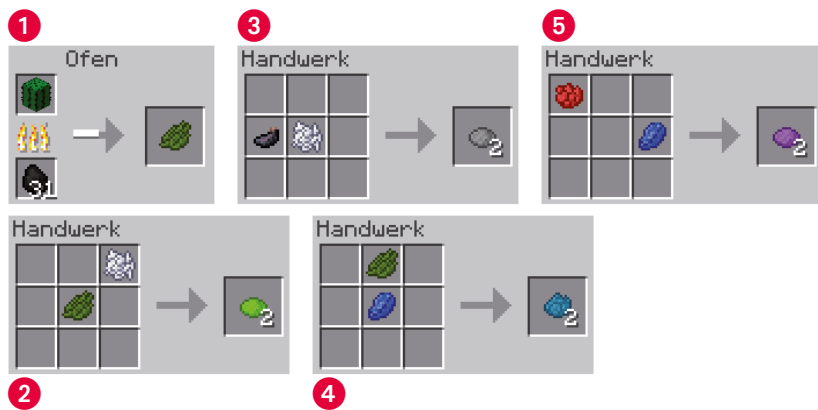




# Rezepte: Schaltkreise

Wie beim Transport werden wir uns auch mit der Funktion von Schaltkreisen erst im folgenden Kapitel genauer auseinandersetzen. Um alle Rezepte an einem Ort zu finden, wollen wir aber bereits jetzt einen Blick auf die Bestandteile werfen.

- Eine **Redstone-Fackel** ❶ bauen wir aus einem **Stock** und einem **Redstone**. Sie dient in Schaltkreisen sowohl als Quelle als auch als Empfänger von Signalen beziehungsweise Aktivierungen, genau wie ein **Redstone-Block** ❷, der sich jedoch nicht deaktivieren lässt.
- Für einen **Redstone-Verstärker** ❸ brauchen wir zwei **Redstone-Fackeln**, drei **Steine** und einen **Redstone**. Mit ihm verstärken bzw. verzögern wir Signale und kontrollieren die Flussrichtung von Signalen. Für einen **Redstone-Komparator** ❹ benötigen wir drei **Redstone-Fackeln**, drei **Steine** und einen **Netherquarz**. Dieser Komparator vergleicht Signalstärken, er kann aber auch als eine Art Widerstand dienen und die Belegung von Truhen messen (je voller, desto stärker das Signal).
- Neben den bereits bekannten Knöpfen, Hebeln und Druckplatten können auch **Haken** ❺, aus **Brett**, **Stock** und **Eisenbarren** erstellt, ein Signal abgeben, wenn wir **Fäden** als Stolperdrähte zwischen zwei Haken auf den Boden legen und eine Kreatur (also auch wir) darüberläuft. Hierbei wird der Stolperdraht verbraucht.
- Mit einem **Haken** und einer **Truhe** bauen wir eine **Redstonetruhe** ❻.
- Aus zwei **Eisenbarren** oder zwei **Goldbarren** erstellen wir eine **Wägeplatte** ❼. Sie funktioniert ähnlich wie Druckplatten, nur ist die Signalstärke abhängig vom darauf stehenden Gewicht.
- Ein **Tageslichtsensor** ❸ aus drei **hölzernen Stufen**, drei Stück **Netherquarz** und drei Blöcken **Glas** misst die Menge an Tageslicht, abhängig von Uhrzeit und Wetter. Einen verbauten Tageslichtsensor machen wir per Rechtsklick zum **Nachtlichtsensor**, dessen Signal stärker wird, je dunkler es ist.
- **Kolben** ❾, bauen wir aus vier **Bruchsteinen**, einem **Eisenbarren**, drei **Brettern** und einem **Redstone**. **Klebrige Kolben** ❿, die wir aus **Kolben** plus **Schleimball** erhalten, können bei Aktivierung benachbarte Blöcke verschieben.
- Aus **Glowstone** und vier Einheiten **Redstone** machen wir eine ein- und ausschaltbare **Redstone-Lampe** ❾.



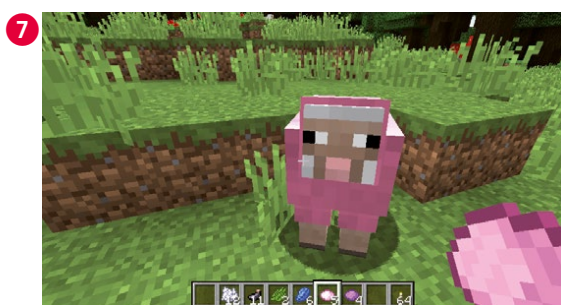
## Rezepte: Farbstoffe

Endlich sind wir bei den schönen Dingen des Minecraft-Lebens angelangt. Die mit diesen Rezepten herzustellenden Gegenstände haben keine unmittelbare Funktion. Welche Farbe ein Gegenstand besitzt, betrifft höchstens unser ästhetisches Empfinden.

Fangen wir mit den Farben an. Die meisten Grundfarben gewinnen wir aus entsprechend kolorierten Blumen. **Gelben Farbstoff** erhalten wir durch das einfache Umwandeln von **Löwenzahn** und **Sonnenblume**, wobei uns eine Sonnenblume die doppelte Menge erwirtschaftet. **Roten Farbstoff** bekommen wir durch **Mohn**, **Rosenbusch** oder **Rote Tulpe**, wobei hier der Rosenbusch doppelt ergiebig ist. **Rosa Farbstoff** liefern **Rosa Tulpe** und **Pfingstrose** (die den doppelten Betrag einbringt). **Orangen Farbstoff** erhalten wir ausschließlich durch die Umwandlung der **Orangen Tulpe**. **Magenta Farbstoff** bekommen wir durch **Sternlauch** oder den doppelt ergiebigen **Flieder**. **Hellgrauen Farbstoff** gewinnen wir aus **Weißer Tulpe**, **Porzellansternchen** oder **Margerite**, wobei es erstens keine besonders ergiebige Blume gibt und der Name der »Weißen Tulpe« uns nicht verwirren sollte. **Hellblauen Farbstoff** bekommen wir aus der ebenfalls nicht ganz korrekt benannten **Blauen Orchidee**, und zwar auch nur in einzelnen Portionen.

Andere Farbstoffe erhalten wir auf anderem Wege. Durch das Verbrennen von **Kakteen** im Ofen bekommen wir **Kaktusgrün** ①. Für **Schwarz** kommen **Tintenbeutel** zum Einsatz, die wir von getöteten Tintenfischen erhalten. Unser **Blau** ist **Lapislazuli**, unterirdisch aus Lapislazuli-Blöcken abgebaut. Und unser **Braun** ist die **Kakaobohne**, aus der Kakaofrucht im Dschungel gewonnen oder in Truhen in Verliesen gefunden. Unser **Weiß** ist das **Knochenmehl**, zu dem wir Knochen zermahlen können.

Manche Farbtöne erhalten wir durch das Kombinieren unterschiedlicher Farben. So wird aus **Kaktusgrün** und **Knochenmehl** der **Hellgrüne Farbstoff** ②. **Grauen Farbstoff** ③ bekommen wir durch die Kombination von **Tintenbeutel** und **Knochenmehl**. **Türkiser Farbstoff** ④ ergibt sich aus **Kaktusgrün** plus **Lapislazuli**, und **Violetter Farbstoff** ⑤ aus **Rotem Farbstoff** und **Lapislazuli**. Zudem gibt es noch einige Kombinationen, die uns Farbstoffe liefern, die wir auch auf anderem Wege bekommen können.



# Rezepte: Farben mischen und verwenden

Diese bereits bekannten Farben sind:

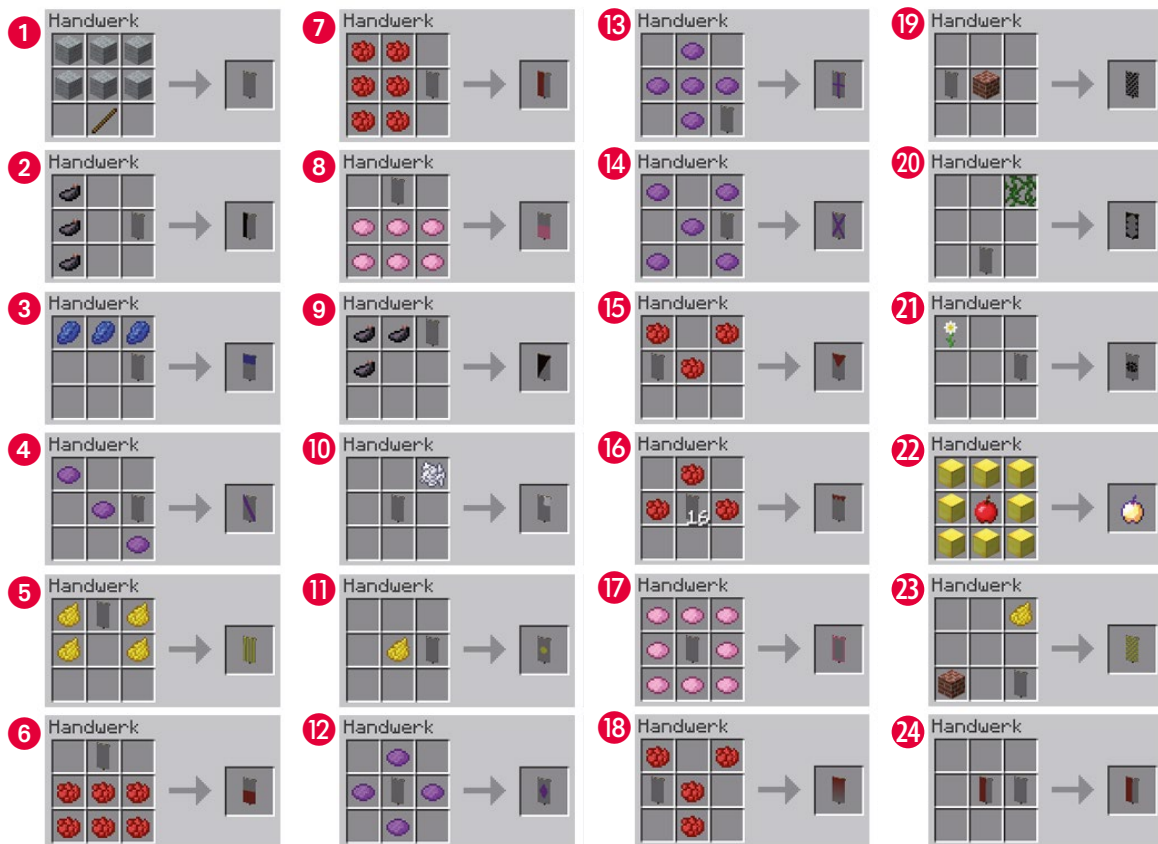
- **Hellgrauer Farbstoff** durch die Kombination von **Grauem Farbstoff** und **Knochenmehl** ①, oder von **Tintenbeutel** und **Knochenmehl**.
- **Oranger Farbstoff** aus **Rotem Farbstoff** und **Gelbem Farbstoff** ②
- **Rosa Farbstoff** aus **Rotem Farbstoff** und **Knochenmehl** ③.
- **Magenta Farbstoff** aus **Rosa Farbstoff** und **Violettem Farbstoff** ④, oder **Rotem Farbstoff**, **Rosa Farbstoff** und **Lapislazuli** ⑤.
- **Hellblauen Farbstoff** aus **Lapislazuli** und **Knochenmehl** ⑥.

Alle Farben können wir zum Färben verwenden. Am einfachsten sind **Schafe** zu färben: Farbstoff in die Hand nehmen und Rechtsklick auf das Schaf ⑦, fertig. Rechtsklicken wir mit ausgewählter Farbe in der Leiste auf unseren **Hund**, färben wir sein **Halsband** in dieser Farbe ⑧. Die Originalfarbe des Halsbands ist hierbei mit **Orangem Farbstoff** wiederherzustellen. Fast genauso einfach ist **Wolle** zu färben: Wir legen die Wolle mit der gewünschten Farbe zusammen auf die Werkbank ⑨ und können die gefärbte Wolle entnehmen.

**Lederrüstungen** können wir eine Farbe verleihen, indem wir die gewünschte Farbe zur fertigen Rüstung auf ein freies Feld hinzufügen ⑩. Anschließend können wir sie weiter einfärben ⑪ – das Besondere hierbei ist, dass die sich daraus ergebende Farbe eine Mischung der vorhandenen und der zugegebenen Farbe ist. Die so zu erzielenden Farbtonvariationen sind schier unerschöpflich! Wollen wir eine Lederrüstung wieder entfärben, tun wir das im **Kessel**.

Um **Gebranntem Ton** eine Farbe zu geben, legen wir die Farbe auf das mittlere Feld und platzieren acht Blöcke Gebranntem Ton ⑫ darum. Dadurch erhalten wir acht Exemplare des Gebranntem Tons in der gewünschten Farbe. Auf die gleiche Weise kann auch **Glas** ⑬ gefärbt werden.

Des Weiteren lassen sich Farben bei der Herstellung von Bannern verwenden, wie wir gleich sehen werden.



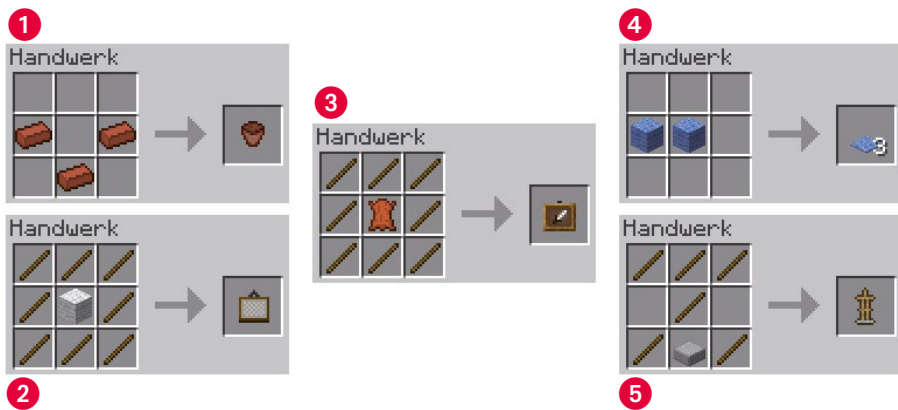
## Rezepte: Banner

Mit sechs Stück **Wolle** in beliebiger, aber gleicher Farbe sowie einem **Stock** können wir **Banner** ❶ aus der Farbe Wolle herstellen, die wir auf den Boden oder an die Wand stellen können oder zuvor mit Mustern verzieren. Hierbei wählen wir erneut eine beliebige Farbe und verteilen diese im gewünschten Muster neben das Banner auf die Felder der Werkbank, wobei wir auch das zu bemusternde Banner hinzu packen. Es gibt zahlreiche mögliche Muster: senkrechte ❷, horizontale ❸ und schräge ❹ Balken, mehrere Streifen ❺, oben oder unten dicke Balken ❻, senkrechte ❼, horizontale ❽ oder schräge ❾ Teilung, beliebige Eckpunkte ❿ oder einen Punkt in der Mitte ⓫, eine Raute ⓬, gerade ⓭ und diagonale ⓮ Kreuze, von oben oder unten hereinragende Spitzen ⓯, oben oder unten Zacken ⓰, einen Rahmen ⓱ sowie einen Farbverlauf ⓲. Die Position der Farbe auf den Feldern ist von Relevanz, die Position des Banners nicht. So wird eine horizontale Linie je nach Positionierung der Farbe im oberen, mittleren oder unteren Teil des Banners angebracht. Durch manche Gegenstände erhalten wir besondere Muster, nämlich durch einen **Ziegelstein** eine schwarze Mauer ⓳, durch eine **Ranke** einen schwarzen, gewellten Rahmen ⓴, durch eine **Margarite** eine Blume ⓵ und durch einen **verzauberten Goldenen Apfel** ⓶, hergestellt aus acht soliden Blöcken **Gold** und einem **Apfel**, das schwarze Logo der Minecraft-Schmiede Mojang. Diese vier Muster können wir durch das Zugeben von Farbe auch einfärben ⓷.

**Mit einem Kessel können wir die jeweils letzte Musterschicht wieder entfernen**, wenn der Kessel mit Wasser gefüllt ist und wir mit ausgewähltem Banner mit Rechtsklick den Kessel benutzen.

Diesen Prozess können wir beliebig oft wiederholen. Hierbei gilt, dass bei Überschneidungen der Muster das später aufgetragene Muster über bereits auf dem Banner vorhandene Muster gedruckt wird. So können wir auch komplexe Strukturen entstehen lassen, wodurch wir unser persönliches Banner entwerfen und so beispielsweise unsere Gebäude kenntlich machen können. **Wir können einmal erstellte Banner auch kopieren**, indem wir sie zusammen mit einem Banner gleicher Grundfarbe auf die Werkbank legen ⓸.





# Rezepte: Ästhetisches

Neben Bannern gibt es noch weitere rein verzierende Objekte.

- Aus drei **Ziegeln** formen wir einen **Blumentopf** ❶, in den wir Blumen, Pilze, Setzlinge und Farne stellen können.
- **Gemälde** ❷ fertigen wir aus acht **Stöcken** und einem Block **Wolle**. Wenn wir die Gemälde an die Wand hängen, erscheint eines von 26 Motiven, wobei Bilder auch bis zu vier mal vier Blöcke Platz einnehmen können, wenn an der Wand ausreichend Platz vorhanden ist.
- Ein **Rahmen** ❸, wie Gemälde hergestellt, nur mit **Leder** statt Wolle, ist ein verblüffend vielseitiges Objekt. Hängt ein Rahmen an der Wand, können wir per Rechtsklick einen beliebigen Gegenstand aus der Hand in den Rahmen hängen. Weitere Rechtsklicks drehen den Gegenstand um jeweils 45 Grad. Um wieder Zugriff auf den Gegenstand zu erhalten, müssen wir entweder den Rahmen zerstören oder einen anderen Gegenstand hineinstecken. Der Rahmen hat hauptsächlich schmückende Wirkung, aber wenn wir eine **Karte**, eine **Uhr** oder einen **Kompass** in ihm platzieren, hat er tatsächlich einen praktischen Nutzen! Da Karten über den Rand des Rahmens hinausgehen, können mit mehreren Rahmen neben- und untereinander auch große, aus mehreren Einzelkarten bestehende Karten angebracht werden.
- Einen **Teppich** ❹ knüpfen wir aus zwei gleichfarbigen Blöcken **Wolle**, wobei der Teppich die Farbe der Wolle übernimmt. Diese Teppiche können wir auf Böden legen oder an Wände oder Decken hängen. Sie sind lichtdurchlässig, weshalb wir beispielsweise Glowstone als Boden verwenden und mit Teppichen abdecken können, ohne dass der Glowstone an Leuchtkraft verlieren würde.
- Mit dem **Rüstungsständer** ❺, aus sechs **Stöcken** und einer **Steinstufe** hergestellt, können wir Rüstungsteile (Helm, Brustpanzer, Beinpanzer, Schuhe) in der Welt ausstellen. Hierzu hat der Rüstungsständer jedoch keine Inventarfelder – wir legen die Rüstungsteile per Rechtsklick aus der Hand auf den Rüstungsständer beziehungsweise nehmen sie so auch wieder herunter. Statt eines Helmes können wir auch einen Kürbis aufstecken, wodurch der Rüstungsständer zur (funktionslosen) Vogelscheuche wird.



# Zusammenfassung

Das war ja eine Reise, was? Sie haben nun so ziemlich alles kennengelernt, was es in Minecraft zu entdecken und zu basteln gibt. Ein paar Überraschungen der eher randständigen Art wird zwar das folgende Kapitel noch für Sie bereithalten, aber Sie ...

- ... kennen jetzt **alles, was krecht und fleucht**.
- ... wissen mit **allen Ressourcen** etwas anzufangen.
- ... können **Ihr Haus fürstlich ausstatten** und verschönern.
- ... haben die Möglichkeit, sich mit den **bestmöglichen Waffen, Rüstungen und Werkzeugen** auszustatten. Sie sind so auf alle Eventualitäten vorbereitet.
- ... können sich **mithilfe von Tränken außerordentliche Kräfte und Fähigkeiten aneignen** und Ihre Gegner schwächen.

Damit können Sie sich mit Fug und Recht als Fortgeschrittene im reichhaltigen Thema Minecraft bezeichnen. Huzzah!

Doch noch hält Minecraft weitere Spieltiefe vor Ihnen versteckt. Aber keine Bange, im nächsten Kapitel leisten wir Abhilfe. Wir werden verzaubern, brauen und konstruieren, was das Zeug hält.

