

1.3 Inventar, Werkbank und Ofen

Klicke die Taste für Inventar, um das *Inventar* zu öffnen.



Du kannst Gegenstände mit der linken Maustaste anklicken, um Sie aufzunehmen. Durch nochmaliges Drücken der linken Maustaste setzt Du alle Gegenstände wieder in das Feld, auf das Du gerade zeigst. Drückst Du die rechte Maustaste, wird nur ein Gegenstand in das Feld abgelegt.

Halte die *Umschalt-Taste* (englisch *Shift*) gedrückt, während Du auf einen Gegenstand klickst und er wird automatisch in die Schellzugriffleiste oder wieder in Dein Inventar verschoben.

Viele Gegenstände kannst du stapeln. Einen *Stapel* nennt man auf englisch *Stack*. Die Zahl bei einem Gegenstand gibt an, wie viele Du davon in diesem Stapel hast. Meistens lassen sich bis zu 64 Stück in einem Stapel / Stack ablegen.

1 Stack Weizen = 64 Weizen

Links oben siehst Du Deine Spielfigur und 4 Felder für die Rüstungsteile: Helm, Brustpanzer, Beine und Stiefel. Ab Version 1.9 siehst Du rechts von Deiner Figur ein Feld für Deine linke Hand.

Rechts oben hast Du ein 2x2 großes Crafting-Feld. Hier kannst Du Blöcke hineinlegen und so neue Gegenstände craften.

Lege in jedes der 4 Felder ein Holzbrett und Du erstellst eine Werkbank. Du kannst in diesem Crafting-Feld noch andere Gegenstände herstellen, aber für viele weitere benötigst Du eine Werkbank.

Werkbank

Die Werkbank öffnest Du, indem Du sie mit der Taste *Benutzen* anklickst.



Unten siehst Du wieder Dein Inventar und die Schnellzugriffleiste. Oben findest Du ein Crafting-Feld, das aus 3x3 Blöcken besteht. Hier kannst Du, wie auch im Crafting-Feld Deines Inventars, Gegenstände erstellen.

Oft müssen die Gegenstände in einer gewissen Anordnung und Anzahl in das Craftingfeld gelegt werden, um einen bestimmten Gegenstand zu erstellen. Alle dafür benötigten Crafting-Rezepte, die Du in einer Werkbank verwenden kannst, findest Du in Kapitel 10.



Platziere z. B. 8 Bruchsteine um die Mitte des Craftingfeldes, um einen Ofen zu erstellen (siehe Bild).

Du kannst eine größere Anzahl von Gegenständen platzieren, um schnell mehrere gleiche Gegenstände zu bauen. Um sofort alle fertiggestellten Gegenstände zu nehmen, halte beim Anklicken die *Umschalttaste (Shift)* gedrückt.

Ofen

Der Ofen ist ähnlich wie die Werkbank aufgebaut. Im Ofen-Fenster findest Du oben 3 Ofen-Felder.



Platziere in das untere Feld einen Brennstoff (Alles aus Holz, Kohle oder Lavaeimer) und in das obere Feld den Gegenstand, den du kochen oder schmelzen möchtest (z. B. Fleisch, Kaktus, Eisenerz).

Der Brennvorgang startet sofort. Der weiße Pfeil zeigt an, wie weit die Fertigstellung fortgeschritten ist. Achte darauf, dass das Feuer nicht erlischt bis der Brennvorgang abgeschlossen ist.

2 Stöcke reichen für einen Brennvorgang, 2 Holzbretter für 3 Brennvorgänge, 1 Kohle für 8 Brennvorgänge und 1 Lavaeimer für 100 Brennvorgänge.



1.4 Der Debug Bildschirm

Am PC kannst Du Dir wichtige Informationen zum Spiel im Debug-Bildschirm anzeigen lassen. Drücke die Taste *F3* und der Debug-Bildschirm öffnet sich. Auf Konsolen und Tablets steht der Debug-Bildschirm nicht zur Verfügung.



Version: Zeigt Dir die Minecraft Version an, mit der Du gerade spielst (Im Bild: 1.8.1)

Höhe: XYZ gibt Dir die Position und Höhe an, auf der sich Deine Figur befindet.

X = Deine West-/Ost-Position (im Bild: -95). Die Werte nach dem Komma kannst Du ignorieren.

Y = Die Höhe, auf der sich Deine Füße befinden (im Bild: 64).

Z = Deine Nord-/Süd-Position (im Bild: 264).

Richtung: Die Richtung, in die Deine Spielfigur gerade blickt (im Bild: Facing south – also Süden).

Biom: Das Biom, in dem Du dich gerade befindest (im Bild: Taiga).

Lichtlevel: Das Lichtlevel am Boden des Blocks, auf dem Du stehst.

Der erste Wert in Klammern gibt an, welches Lichtlevel durch Tageslicht (wenn die Sonne scheint) erreicht wird (im Bild: 11 sky).

Der zweite Wert gibt an, welcher Lichtlevel durch künstliches Licht (z.B. durch Fackeln) erreicht wird (im Bild: 9 block).

1.5 Konsole & Cheats

Wenn Du bei der Erschaffung der Welt die Cheats erlaubt hast, kannst Du im Spiel einige hilfreiche Kommandos über die Befehlszeile eingeben. Öffne die Cheat-Konsole (am PC die Standard-Taste T) und gib den Befehl ein.

Gegenstände geben

Damit der Spieler mit Spielernamen Stefan 64x Bruchsteine erhält, gibst man folgendes ein:

```
/give Stefan cobblestone 64
```

Manche Gegenstände benötigen noch eine Zusatznummer. Diese Zahl wird im Cheat hinter der Mengenangabe eingegeben.

```
/give Stefan stone 64 5
```

Dies ergibt 64x Andesitstein – wichtig ist hier die 5 hinter der Mengenangabe. In Kapitel 10 erfährst Du alle Bezeichnungen.

Spielmodus ändern

```
/gamemode 0 wechselt in den Überlebensmodus
```

```
/gamemode 1 wechselt in den Kreativ Modus
```

```
/gamemode 3 wechselt in den Zuschauer Modus
```

Im Zuschauermodus kannst Du durch Blöcke hindurch fliegen, auch in den Erdboden

Tageszeit ändern

```
/time set day setzt die Zeit auf 7:00 Uhr Tag
```

```
/time set night setzt die Zeit auf 19:00 Uhr Nacht
```

```
/time set 000 (Zahl von 0 bis 24000)
```

Wetter ändern

```
/weather clear wechselt auf schönes Wetter
```

```
/weather rain wechselt zu regnerischem Wetter
```

```
/weather thunder wechselt zu stürmischem Wetter mit Blitzen
```

Kreaturen beschwören

`/summon Kreaturname` beschwört eine Kreatur

Beispiel `/summon Skeleton` beschwört ein Skelett

Du musst den Kreaturnamen nicht schreiben. Schreibe nur `/summon` (Leertaste) und drücke dann die *Tabulator-Taste* mehrmals, um alle Optionen zu sehen.

Teleportieren

`/tp X-Wert Y-Wert Z-Wert`

Beispiel: `/tp 128 72 -1560` teleportiert den Spieler zu den angegebenen Koordinaten.

1.6 Ein Seed zum Testen

Du erhält hier einen *Startwert/ Seed*, mit dem Du eine Welt erschaffen kannst, in der so ziemlich alle Bauwerke und viele Biome relativ schnell zu finden sind. Erstelle eine *neue Welt* und gib unter *Weitere Weltoptionen* bei *Startwert (Seed)* folgende Zahl ein:

2525617506084080286

Achte darauf, dass *Bauwerke generieren* und *Cheats* auf *An* gestellt sind und starte Deine neue Welt.

Hier findest Du nun eine Liste mit den Koordinaten von vielen interessanten Bauwerken, Dörfern, Minen und vielem mehr.

Benutze den Debug Bildschirm (*F3*), um Deine gegenwärtigen Koordinaten anzuzeigen.

Du kannst Dich auch mit dem Konsolenbefehl direkt zu einer Koordinate teleportieren lassen.

Öffne die Konsole und Tippe `/tp` Koordinaten.

Beispiel: `/tp 105 76 478` teleportiert Dich zum ersten Brunnen in unserer Liste.

Fettgeschriebene Objekte sind relativ nahe am Startpunkt.

Dieser Seed funktioniert mit den PC-Versionen 1.8 und 1.9.

3.10 Netherwarzen



Auf Seelensand gepflanzte Netherwarzen (frisch gepflanzt links, ausgewachsen rechts)

Netherwarzen sind Pilze, die nur im Nether zu finden sind. Auch dort sind sie sehr selten, man findet Sie fast ausschließlich in Netherfestungen in Räumen mit Seelensand. Hast Du Netherwarzen gefunden, dann baue sie ab und nimm sie mit. Bau auch (am besten mit einer Schaufel) genügend Seelensand ab.

Platziere den Seelensand nun dort, wo Du Deine Netherwarzenfarm errichten willst (auch in der Oberwelt) und platziere die Netherwarzen auf dem Seelensand. Netherwarzen wachsen nur sehr langsam.

Du kannst Netherwarzen auch durch Wasser abernten, so wie in Kapitel 3.5 beschrieben.

3.11 Chorus-Pflanzen



Chorus-Pflanzen auf Endstein. Rechts eine frisch gepflanzte Chorus-Blüte.

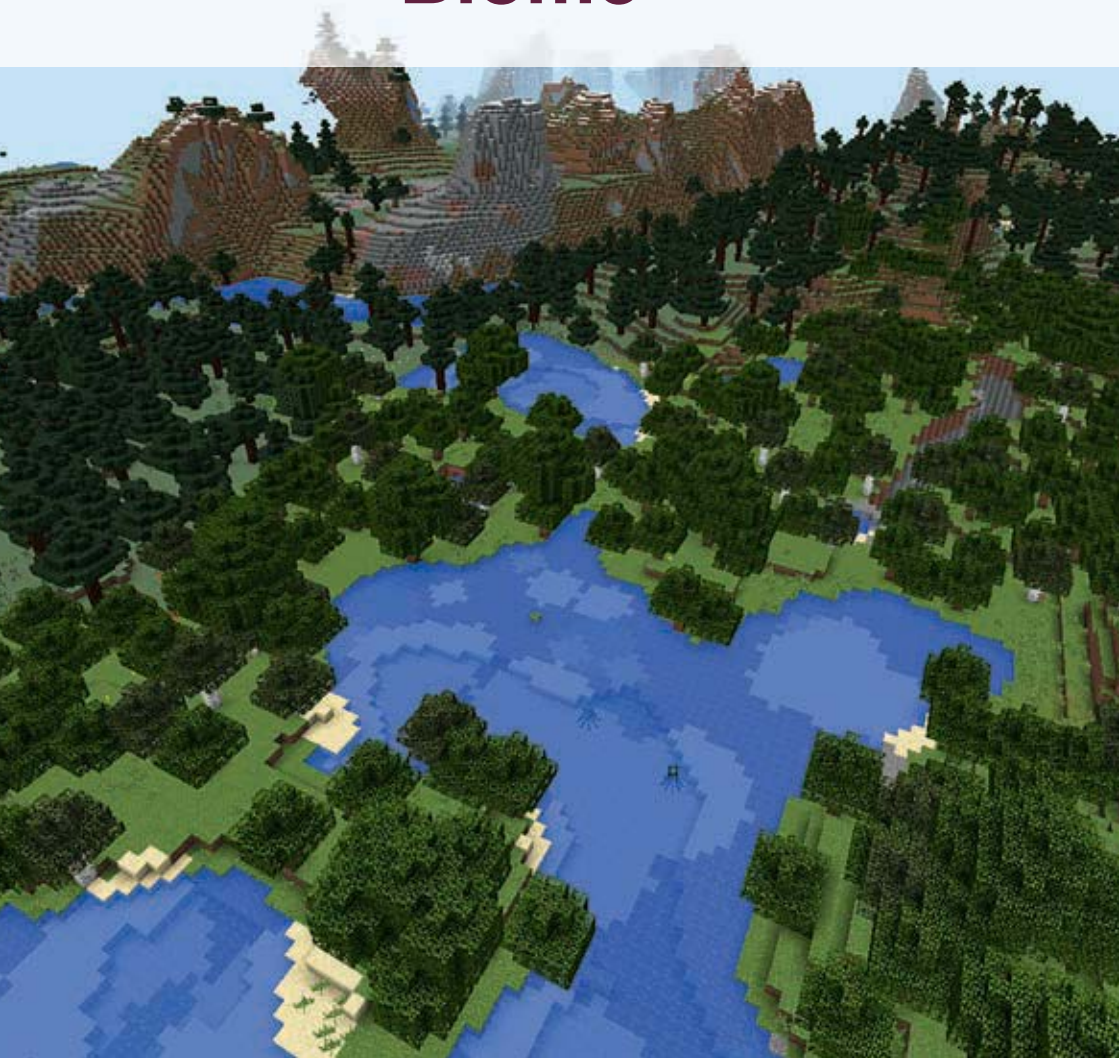
Chorus-Pflanzen kommen nur im „Ende“ vor und sie gibt es nur ab PC-Version 1.9. Man findet Sie auf den äußeren Inseln des Ende's. Dorthin gelangt man, nachdem der Enderdrache besiegt wurde und man in den entstandenen Teleporter ein Enderauge wirft.

Eine Choruspflanze kann man nur durch eine Chorus-Blüte wachsen lassen. Achtung: Baust Du eine Choruspflanze ab, wird dabei die Blüte zerstört! Du musst also zuerst alle Blüten direkt abbauen und danach erst die restliche Pflanze.

Die Blüte kann nur auf Endstein platziert werden und wächst dann relativ schnell von selbst. Du kannst Endstein auch abbauen und in der Oberwelt platzieren, um Dir dort eine Choruspflanzenfarm anzulegen.

4

Deine Welt: Biome



4.1 Übersicht der Biom - Elemente

Als Biome werden die einzelnen Regionen Deiner Minecraft-Welt bezeichnet, z. B. Wüste, Dschungel oder Ozean. Die Biome unterscheiden sich durch das Klima, die Vegetation, die Darstellung der Oberfläche und auch durch das Vorkommen von Ressourcen, Tieren und Pflanzen.

In der Minecraft-Welt reihen sich verschiedene Biome zufällig aneinander. Doch auch das einzelne Biom ist nicht immer gleich, es liegt in der Regel in verschiedenen Ausprägungen vor.

Wir zeigen das einmal für das Biom Taiga; so oder so ähnlich funktioniert das für die meisten Biome:

Für verschneite Teile des Bioms *Taiga* ist die Variante *Verschneite Taiga* verantwortlich. In der Variante *Riesen-Taiga* wachsen hohe Bäume und nur hier gibt es den Block *Podsol*. Hügel werden im Biom Taiga durch die Variante *Taiga-Hügel* erzeugt.

In den vorigen Kapiteln haben wir Dir gezeigt, wie Du die ersten Tage überlebst, nützliche Blöcke findest und abbaust und wie Du Nahrung anbaust, um zu überleben. Jetzt möchtest Du Dir vielleicht ein Heim bauen oder auf Wanderschaft gehen.

Auf den nächsten Seiten erfährst Du, welche Besonderheiten Dir die einzelnen Biome bieten und wo Du welche Tiere, Pflanzen oder nützliche Blöcke findest.

So kannst Du entscheiden, welcher Platz der beste für Dein neues Heim ist. Und noch ein Tipp: Baue Dein Haus z. B. an einer Biomgrenze, so stehen Dir die Ressourcen aus beiden Biomen schnell zur Verfügung.

Auf den nachfolgenden Seiten haben wir Informationen zusammengestellt, die für das einzelne Biom besonders sind. Dabei gilt:

Tiere und Monster: Huhn, Kaninchen, Kuh, Schaf, Schwein und Tintenfisch gibt es in vielen Biomen. Diese Tiere werden auf den folgenden Seiten nicht einzeln aufgeführt, sondern nur besondere oder seltene Tiere. Gleiches gilt für die Monster Creeper, Skelett, Spinne.

Bäume und Pflanzen: Für alle Baumarten – Akazie, Birke, Eiche, Fichte, Schwarzeiche, Tropenbaum – gilt, dass diese beim Abbau Holz, unregelmäßig und zufällig Setzlinge und unter Umständen Laub, dropfen.

Besondere Blöcke: Hier sind Ressourcen aufgeführt, die durch Abbau in den einzelnen Biomen gewonnen werden, z. B. Edelsteine, Erze oder andere Baumaterialien.

Bauwerke: Einige Biome enthalten besondere Gebäude. Hier findet man oft Truhen mit wertvollen Inhalten.

Nur ein Biom für die Welt wählen

Bei der Erstellung der Welt könnte man auch nur ein Biom festlegen. So geht's: [Neue Welt erstellen](#) ▶ [Weitere Weltoptionen](#) ▶ [Weltyp Standard](#) mehrfach anklicken, bis [Weltyp angepasst](#) erscheint, dann auf die Schaltfläche [Anpassen](#) klicken und den Schieberegler bei [Biome: Alle](#) auf das gewünschte Biom ziehen.

Für ein Spiel im Überlebensmodus ist das ungeeignet, da Dir in den meisten Biomen eine zu geringe Auswahl an Ressourcen, Tieren oder nützlichen Blöcken zur Verfügung stehen.

In welchem Biom befinde ich mich gerade?

Wenn Du Minecraft am PC spielst, kannst Du Dir anzeigen lassen, in welchem Biom sich der Spieler gerade befindet. Rufe mit der Funktionstaste F3 den Debug-Bildschirm auf. Links findest Du den Eintrag [Biom](#) und dahinter den Biomenamen. Nochmaliges Drücken der F3-Taste blendet den Debug-Bildschirm wieder aus.

4.13 Wüste (Desert)

In der Wüste fällt kein Regen. Allerdings kann man in der Wüste kleinere Teiche finden.

Tiere und Monster

In der Wüste spawnen keine Tiere, nur sehr viele Monster (vor allem Spinnen).

Bäume und Pflanzen

Bäume wachsen in der Wüste nicht. Verstreut stehen dort einige *Tote Büsche* oder *Kakteen*. Die Details dazu sind auf Seite 61 erklärt.

Besondere Blöcke

Da die Wüste hauptsächlich aus Sand besteht, findest Du hier genügend *Sand* zur Glasherstellung. Den *Sandstein* - ein nützliches Baumaterial - findest Du 2 bis 4 Blöcke unter der Oberfläche.

Dörfer

Kartoffeln, *Karotten* und *Weizen* wachsen auch auf den Dorf-Feldern in der Wüste. In der Schmiede findest Du wieder eine *Truhe* mit folgendem möglichen Inhalt: *Eisenrüstung*, *-schwert*, *Sattel*, *Pferderüstung*, *Diamant*, *Eisen-* oder *Goldbarren*, *Obsidian*, *Apfel* etc. Außerdem kannst Du Handel mit Dorfbewohnern betreiben. (siehe auch Seite 49).

Wüstentempel

Ein Wüstentempel ist ein dreistöckiger Bau. Unter Umständen befindet sich ein Teil des Tempels im Sand vergraben.

In der untersten Ebene des Tempels findest Du *vier Truhen* mit einer Auswahl dieser Gegenstände: *Diamant*, *Eisen-*, *Goldbarren*, *Knochen*, *Pferderüstung*, *Sattel*, *Smaragd*, *Verrottetes Fleisch*, *Verzaubertes Buch*.



Wüstentempel

Aber Achtung! Der Inhalt der Truhen wird durch eine Menge TNT geschützt. Gehe zur mittleren Ebene des Wüstentempels. Hier findest Du eine große Halle, in deren Mitte ein blau gefärbter Tonblock zu sehen ist. Darunter befindet sich ein Schacht, auf dessen Boden eine *Steindruckplatte* bei Betreten neun TNT-Blöcke auslöst. So gehst Du am besten vor:



Steindruckplatte

- 1** Baue den blau gefärbten Tonblock und einige weitere Blöcke ab. Nimm ein paar Fackeln mit, dann hast Du im Schacht Licht.
- 2** Mit einer Leiter oder durch geschicktes Setzen von Blöcken an die Schachtwand, gelangst Du in die unterste Ebene. Springst Du nach unten, erleidest Du Fallschaden.
- 3** Entferne als erstes die Steindruckplatte, z. B. mit einer Spitzhacke.
- 4** Entleere nun den Inhalt der 4 Truhen.
- 5** Jetzt entfernst Du den Bodenbelag, darunter liegen die TNT-Blöcke, die auch abgebaut werden können.



TNT unter der Platte

Sammele alles ein, was sich im Tempel befindet: *Blau* und *Orange gefärbter Ton*, *Steindruckplatte*, *TNT*. Das alles haben wir im Wüstentempel erbeutet:



Wüstenbrunnen

Sehr selten findest Du in der Wüste einen *Wüstenbrunnen*. Oft sind die Wüstenbrunnen mit Sand bedeckt und so schwierig zu entdecken. Aus ihnen kann unendlich Wasser geschöpft werden, sofern dieses aus dem mittleren Block entnommen wird.



4.14 Pilzland (Mushroom Island)

Dieses Biom ist sehr selten und meist eine Insel im Ozean.

Tiere und Monster

Das einzige Tier, das nur im Pilzland vorkommt, ist die Pilzkuh: Auch Pilzkühe können gemolken werden. Wenn Du zum melken einen *Eimer* benutzt, erhältst Du *Milch*. Wenn Du hingegen eine *Schüssel* verwendest, erhältst Du *Pilzsuppe*. Geschorene Pilzkühe verwandeln sich in Kühe. Zum Scheren benutzt Du eine *Schere* mit der Pilzkuh.

Im Pilzland spawnen keine Monster. Sofern das Pilzland eine Insel ist und somit nicht mit einem anderen Biom verbunden, können die Monster auch nicht herüberwandern.

Bäume und Pflanzen

Natürlich gibt es im Pilzland Pilze und zwar braune und rote. Vor alle findest Du hier *Riesige Pilze*. Sonst kommen sie nur im Dichten Wald vor. Beim Abbau von Riesigen Pilzen droppen viele kleine Pilze 🍄 🍄. Außer der Abbau erfolgt mit einem Werkzeug, das mit der Verzauberung *Behutsamkeit* belegt ist, dann droppen Rote bzw. Braune Blöcke.

Myzel

Der Block *Myzel* kommt nur im Pilzland vor und verhält sich wie Gras. Beim Abbau wird er zu Erde, außer man verwendet ein Werkzeug mit Behutsamkeitszauber. Auf Myzel können *Pilze* auch bei hohem Lichtlevel wachsen und *Riesige Pilze* angebaut werden.



Pilzkuh



Myzel

5 Alle Kreaturen



Enderdrache

Der mächtigste Gegner in der Minecraft-Welt ist der *Enderdrache*. Wie Du den Enderdrache bekämpfst, liest Du genau auf Seite 124.

| | |
|-----------------|--|
| Lebenspunkte | 200 |
| Lebensraum | Ende |
| Erträge bei Tod | 12000 EP (Erfahrungspunkte) 500 EP respawnter Enderdrachen 1 Portal in die Oberwelt 1 Drachenei |
| Charakter | feindselig |
| Angriffsschaden | 10 LP (Rammen) 6 LP (Drachenatem) 12 LP (Drachenkugel) |



Monsterangriff

- Eigene Lebensanzeige
- Stößt den Spieler mit Wucht und ab
Version 1.9 verletzt er den Spieler
jetzt auch mit seinem Atem und
durch das Anspucken mit Drachenkugeln

Verteidigung

- Du benötigst eine Diamantrüstung und ein Schwert. Nimm auch einen verzauberten Bogen (Unendlichkeit und Stärke) mit.
- Enderkristalle (auf Osidiansäulen) heilen den Enderdrachen. Deshalb solltest Du diese mit Pfeil und Bogen zerstören.
- Schneebälle fügen dem Enderdrachen Schaden zu.

Enderman

Sieh den *Enderman* nicht an! Der Enderman ist eigentlich ein neutrales Monster. Er wird feindselig, wenn Du ihn ansiehst und natürlich auch, wenn Du ihn angreifst.



| | | |
|-----------------|--------------------------------|-------------------------------------|
| Lebenspunkte | 40 | |
| Lebensraum | Ende, selten Oberwelt (nachts) | |
| Erträge bei Tod | 5 0-1 | EP (Erfahrungspunkte) Enderperle |
| Charakter | neutral | |
| Angriffsschaden | 7 Lebenspunkte | |

Monsterangriff

- Endermen greifen an, teleportieren sich weg und tauchen hinter dem Spieler wieder auf
- Endermen können verschiedene Blöcke (Gras, Kies, diverse Blumen) aufnehmen und wahllos an anderer Stelle wieder absetzen

Verteidigung

- Wenn der Spieler im Ende anstelle eines Helms einen Kürbis trägt, beachtet ihn der Enderman nicht: Blende mit der Funktionstaste F1 den Head-up-Display aus. Dadurch kannst Du auch die Einschränkungen des Sichtfeldes durch den Kürbis aufheben.
- Der Enderman ist 3 Blöcke groß, flüchte Dich in eine Behausung, die niedriger ist.
- Bei einem Angriff solltest Du ins Wasser flüchten, da der Enderman bei Kontakt mit Wasser Schaden nimmt und teleportiert.
- Bei Sonnenlicht verschwinden die Endermen.

Endermilbe



Die *Endermilbe* ist ein kleines insektenartiges Monster. Es weist Ähnlichkeiten mit einem Silberfischchen auf. Wenn der Spieler in der Nähe ist, greift sie ihn an. Endermilben sinken im Seelensand ein.

| | |
|-----------------|---|
| Lebenspunkte | 8 |
| Lebensraum | Tauchen manchmal auf, wenn eine Enderperle geworfen wird oder ein Enderman teleportiert |
| Erträge bei Tod | 3 EP (Erfahrungspunkte) |
| Charakter | feindselig |
| Angriffsschaden | 2 Lebenspunkte |

Fledermaus



Die *Fledermaus* greift den Spieler nicht an. Sie fliegen unkontrolliert umher, was bei der Erkundung von Höhlen ein bisschen stört.

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Lebenspunkte | 6 |
| Lebensraum | Dunkle Räume und Höhlen |
| Erträge bei Tod | keine |
| Charakter | passiv |

Ghast

Ghasts ähneln den Tintenfischen - sie schwimmen zwar nicht im Wasser, dafür fliegen Sie im Nether herum.



| | |
|-----------------|--|
| Lebenspunkte | 10 |
| Lebensraum | Nether |
| Erträge bei Tod | 5 EP (Erfahrungspunkte) 0-1 Ghastträne 0-2 Schwarzpulver |
| Charakter | feindselig |
| Angriffsschaden | 17 Lebenspunkte |

Monsterangriff

- Der Ghast schleudert Feuerbälle auf Dich. Allerdings ist dazu eine Sichtverbindung notwendig.

Verteidigung

- Versuche den Ghast mit Pfeil und Bogen zu treffen.
- Du kannst seine Feuerbälle zurückschleudern: Entweder triffst Du den Feuerball mit einem Pfeil oder Du schleuderst ihn zurück mit einem Schwert oder fast jedem Gegenstand, den Du zur Hand hast.
- Verstecke Dich hinter Glas, da der Ghast nicht hindurchsehen kann, Du aber schon.

Hexe



Wie man sie aus den Märgen kennt, haben *Hexen* einen Hut und eine Warze auf der Nase. Ansonsten ähneln sie den Dorfbewohnern.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|---|---|-----------------------|-----|-------|-----|------------|-----|------------------------|-----|---------------|-----|-------------|-----|----------|-----|--------|
| Lebenspunkte | 26 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lebensraum | überall, spawnen in Sumpfhütten | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Erträge bei Tod | <table border="0"> <tr> <td>5</td> <td>EP (Erfahrungspunkte)</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Stock</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Spinnenaug</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Glowstonestaub, Zucker</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Schwarzpulver</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Glasflasche</td> </tr> <tr> <td>0-4</td> <td>Redstone</td> </tr> <tr> <td>0-1</td> <td>Tränke</td> </tr> </table> | 5 | EP (Erfahrungspunkte) | 0-4 | Stock | 0-4 | Spinnenaug | 0-4 | Glowstonestaub, Zucker | 0-4 | Schwarzpulver | 0-4 | Glasflasche | 0-4 | Redstone | 0-1 | Tränke |
| 5 | EP (Erfahrungspunkte) | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Stock | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Spinnenaug | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Glowstonestaub, Zucker | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Schwarzpulver | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Glasflasche | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-4 | Redstone | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 0-1 | Tränke | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Charakter | feindselig | | | | | | | | | | | | | | | | |

Monsterangriff

- Hexen werfen Tränke: Langsamkeit, Vergiftung, Schwäche und Schaden
- Wird die Hexe verletzt, heilt sie sich selbst.
- Hexen kämpfen gegen den Eisengolem

Verteidigung

- Im Kampf mit einer Hexe sollte man unbedingt Pfeil und Bogen verwenden, da dieser eine größere Reichweite hat, als die Hexe ihre Tränke werfen kann.
- Schadens- oder Giftränke nützen im Kampf gegen Hexen nichts.
- Wird man von einem Hexentrank getroffen, sollte man entweder selbst einen Trank zur Hand haben oder Milch als Gegenmittel verwenden.

6.7 Das „Ende“

Biom „Das Ende“



„Das Ende“ mit zahlreichen Endermen

In die Dimension „Das Ende“ gelangst Du nur durch ein *Enderportal*, das sich jeweils nur in den *Festungen* auf der Oberwelt befindet (siehe Interessante Orte in der Oberwelt, Seite 114). Du musst also zuerst eine Festung in der Oberwelt finden, die Festung erforschen und dort das Enderportal finden und aktivieren.

Das Ende ist eine neue Dimension wie der Nether. Es besteht nur aus einer großen schwebenden Insel aus *Endergestein*. Einzige Bauwerke sind Säulen aus *Obsidian* mit *Enderkristallen* oben darauf. Die Insel ist von zahlreichen *Endermen* bewohnt, die den Spieler bei direktem Blickkontakt angreifen. Zum Schutz kann man einen *Kürbis* als *Helm* aufsetzen und wird so von den Endermen ignoriert, verliert jedoch die Schutzwirkung eines guten Helms.

Falle nicht vom Rand der schwebenden Insel, denn dann stirbst Du. Wie im Nether explodiert ein *Bett*, in dem man schlafen möchte.

In der PC-Version 1.9 wurde das Ende noch erweitert. Wurde der Drache besiegt, kannst Du durch ein Portal zu den äußeren Inseln des Ende´s gelangen. Dort findest Du die neuen Chorus-Pflanzen und zahlreiche Bauwerke der Endermen, in denen auch Truhen mit wertvollen Schätzen zu finden sind.

Der Weg in „Das Ende“

Zum Finden der nächstgelegenen Festung und zum Aktivieren des *Portals* benötigst Du *Enderaugen*. Enderaugen kannst du bei *Geistlichen* in einem Dorf kaufen (zuerst musst Du jedoch ein paar mal Ihre höchsten Waren abkaufen, ehe Sie höherwertige Waren und damit auch das Enderauge im Angebot haben!).

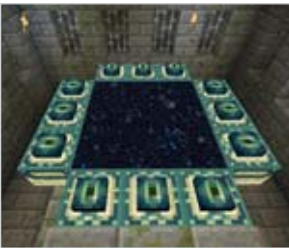
Du kannst auch ein Enderauge aus einer *Enderperle* und *Lothenstaub* herstellen. Töte also viele Endermen, um Enderperlen

zu erhalten und gehe in den *Nether*, um von den *Lohen* in den *Netherfestungen* den Lohenstaub zu erhalten. Du benötigst ca. 20 bis 30 Enderaugen.

Stelle Dich auf der *Oberwelt* auf eine freie Fläche, nimm ein Enderauge in die Hand und benutze es (Rechtsklick am PC). Das Enderauge fliegt nun in eine Richtung davon. (Falls Du es nicht siehst, drehe Dich um und wirf eventuell ein weiteres Auge). Nach ein paar Blöcken fällt das Enderauge zu Boden und Du kannst es wieder aufsammeln, manchmal wird es jedoch zerstört.

Die Flugrichtung weist Dir den Weg, in der die nächste *Festung* zu finden ist. Gehe in diese Richtung und wirf erneut ein Enderauge und beobachte dessen Flugrichtung. Folge nun so dem Enderauge, bis es nicht mehr wegfliegt, sondern nur noch zu Boden fällt. Grabe Dich dort weit nach unten und Du wirst die Festung finden. Erforsche die Festung, bis du den Raum mit dem *Enderportal* findest.

Vorsicht! Meist ist dort ein *Monsterspawner* mit *Silberfischchen*, die Dich angreifen. Die Festung selbst ist schon ein Abenteuer und ein lohnenswertes Ziel zum *Plündern*.



Aktiviertes Enderportal



Noch nicht aktiviertes Enderportal in einer Enderfestung

Setze nun die Enderaugen in die *Fassungen* (bis zu 12 Stück nötig!) und das Portal wird aktiviert. Gehe jedoch noch nicht hindurch, denn aus dem Ende gibt es keinen Weg zurück! Bereite Dich gut vor. Platziere eventuell ein *Bett* und mehrere *Truhen* mit *Ausrüstung* in der Nähe des Enderportals und schlafe einmal in dem Bett. Nun kann Deine Expedition in „Das Ende“ beginnen.

Endgegner 2 – Der Enderdrache



Der Enderdrache

Der *Enderdrache* fliegt im „*Ende*“ umher. Sobald man „Das Ende“ durch ein Enderportal betritt, wird man den Drachen hören und dann auch umherfliegen sehen. Der Drache fliegt über der schwebenden *Enderinsel* umher und attackiert alle Spieler in der Nähe, indem er durch Sie hindurchfliegt. Dieses Rammen verursacht 10 Schaden. Ab Version 1.9 greift der Drache auch mit seinem Drachenatem an, spuckt Drachenkugeln, die explodieren und schlägt mit seinen Flügeln zu.

Wird der Drache verletzt, fliegt er zu *Enderkristallen*, die auf hohen *Obsidiansäulen* stehen und heilt sich dort. Diese Kristalle kann man zerstören. Sie explodieren und verursachen hohen Schaden. Dies kann man sich im Kampf mit dem Enderdrachen zu nutze machen.

Sei bestens ausgerüstet

Verzauberte Diamantrüstung und *Schwert*, *Bogen* mit sehr vielen *Pfeilen* (am besten Unendlich- und Stärkeverzaubering), *Heiltränke* und *Essen*. Viele *Enderperlen* sind nützlich, um sich weg zu teleportieren. Du kannst „*Das Ende*“ erst verlassen, wenn der *Drache* besiegt ist oder Du gestorben bist.

Alle Materialien (z. B. Stein oder Erde), durch die der Drache hindurchfliegt, explodieren. Nur Materialien aus dem Ende explodieren nicht bei Berührung durch den Drachen. Baue Dir eine Treppe oder eine hohe Säule aus *Endstein* oder *Obsidian* (da dies durch den Drachen nicht zerstörbar ist) in Schussweite der Obsidiansäulen. Greife den Drachen nun am besten mit dem *Bogen* an und verletze ihn. Er fliegt nun zu einer Säule mit einem Kristall, um sich zu heilen. Zerstöre den Kristall durch Beschuss mit dem Bogen, um den Drachen am Heilen zu hindern und ihm durch die Explosion zusätzlichen Schaden zuzufügen. Beschieße den Drachen weiter und zerstöre die Kristalle an denen er

sich heilt. Ab Version 1.9 sind einige der Kristalle durch Eisengitter geschützt. Baue Dich als erstes zu diesen nach oben, baue die Gitter ab und zerstöre diese Kristalle.

Vergiss nicht, Dich selbst zu heilen! So wirst Du den Drachen letztendlich besiegen.

Gratuliere – Du hast den Endgegner besiegt, sehr viel Erfahrung gewonnen und das wertvolle *Drachenei* als Trophäe ergattert.

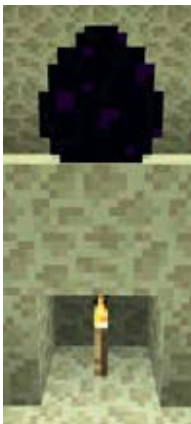
Es öffnet sich nun in einem Brunnen ein Portal zurück in die Oberwelt, wo Du weiter bauen, kämpfen und Abenteuer erleben kannst!

Das Drachenei kannst Du nicht einfach mitnehmen. Bei dem Versuch es abzubauen, wird es einfach ein Stück wegteleportiert. Um es zu erhalten, gehe wie folgt vor:

- Benutze das Ei auf dem Brunnen einmal mit einem Werkzeug, damit es wegteleportiert.
- Lass unter dem Ei nun 1 Block stehen und setze darunter eine Fackel (siehe Bilder unten).
- Grabe nun den Block unter dem Ei weg und das Ei fällt auf die Fackel. Dadurch wird es zu einem Block, den Du aufnehmen kannst. Viel Spaß mit Deiner Trophäe.



Portalbrunnen mit Drachenei



Die Fackel ermöglicht es Dir, das Drachenei abzubauen

| Verzauberung | Stufen | Wirkung | Verzauberbar |
|--------------|--------|---------|--------------|
|--------------|--------|---------|--------------|

Werkzeug:

| | | | |
|--------------|---------|---|---|
| Behutsamkeit | I | Abbau von Blöcken, die normalerweise zerbrechen, wie z.B. Gras oder Stein | Spitzhacke, Schaufel, Axt; mit Buch: auch Schere |
| Effizienz | I - V | Erhöhte Abbaugeschwindigkeit | Spitzhacke, Schaufel, Axt; mit Buch: auch Schere |
| Glück | I - III | Erhöhter Ertrag bei Abbau von Blöcken | Spitzhacke, Schaufel, Axt |
| Haltbarkeit | I - III | Längere Haltbarkeit des Werkzeugs | Spitzhacke, Schaufel, Axt; mit Buch: Schere, Hacke, Feuerzeug |

Angel:

| | | | |
|------------------|---------|---|-------|
| Glück des Meeres | I - III | Weniger Müll wird geangelt | Angel |
| Haltbarkeit | I - III | Längere Haltbarkeit der Angel | Angel |
| Köder | I - III | Erhöht die Anzahl der geangelteten Fische | Angel |

Neu ab Version 1.9:

| | | | |
|--------------|--------|--|--|
| Mending | I | verzauberte Gegenstände werden durch Erfahrung automatisch repariert | jeder Gegenstand mit einer Haltbarkeit kann nur als Schatz gefunden werden |
| Frost Walker | I - II | Man kann über Wasser gehen, das sich dabei in Eis verwandelt | Stiefel kann nur als Schatz gefunden werden |

Neu ab Version 1.11:

| | | | |
|-------------------------|-------|--|--------------------------------|
| Schwungkraft | I-III | Das Schwert verursacht beim Schwung mehr Schaden | Schwert |
| Fluch der Bindung | I | Einmal angelegt, kann der verfluchte Gegenstand nicht mehr abgelegt werden | Alle Rüstungsteile und Elytra |
| Fluch des Verschwindens | I | Beim Tod des Spielers verschwindet dieser verfluchte Gegenstand für immer | Alles (Blöcke, Gegenstände ..) |

8

Redstone



8.1 Redstone – unendliche Möglichkeiten

Mit Minecraft kann man Gebäude und ganze Welten bauen. Doch das Bauen ist nur die eine Hälfte: Mit Redstone lassen sich einfache Schaltungen, Schiebetüren, Fallen, Licht- und Warnanlagen bis hin zu komplexen Verlade- und Transportsystemen erstellen. Automatisierte Farmen, Lifte, sogar simple Computer sind damit möglich – der Phantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Doch zuerst muss man die einzelnen Komponenten der Redstone-Schaltkreise kennen und wissen, wie sie funktionieren. Die Grundlagen dafür erläutert dieses Kapitel. Die Informationen stammen aus der PC-Version, sollten aber auch größtenteils für Konsolen- und Tabletversionen funktionieren.

Redstonesignale

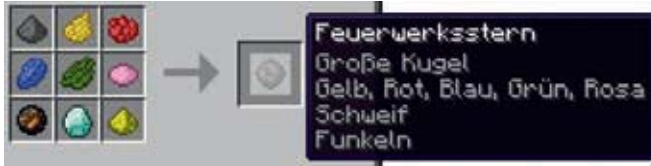
Redstonesignale ähneln einer Stromverkabelung. Es gibt immer eine Signalquelle, die das Signal erzeugt (z.B. einen Schalter), eine Leitung, die das Signal weiterleitet (das Redstonekabel) und einen Signalempfänger, der durch das Signal ein- oder ausgeschaltet wird (z. B. Lampe oder Tür).

Manche Signalquellen schalten sich selbst wieder aus (z. B. Holzknöpfe). Die Zeit, die Redstonesignale verzögert werden oder dauern, misst man in Redstone-Ticks (von nun an nur noch Ticks genannt). 10 Redstone-Ticks entsprechen 1 Sekunde (1 Minute = 600 Ticks).

Signalquellen

| | Signalquelle | Dauer | Auslöser | Bemerkung |
|---|--------------------|---------------------------------------|---|--|
|  | Hebel | solange eingeschaltet | Spieler | |
|  | Holzdruckplatte | solange gedrückt (mind. 8 Ticks) | alle Belastungen (auch Gegenstände) | Auch durch darauf abgeschossene Pfeile auslösbar. |
|  | Steindruckplatte | solange gedrückt (mind. 8 Ticks) | durch Spieler oder Kreatur belastet | Auch durch Loren, in denen sich Spieler oder Kreaturen befinden, auslösbar. |
|  | Holzknopf | 30 Ticks | Spieler oder durch Pfeiltreffer | Auch durch darauf abgeschossene Pfeile auslösbar. |
|  | Steinknopf | 20 Ticks | Spieler | |
|  | Redstonefackel | bis ausgeschaltet | bereits eingeschaltet | Ein ankommendes Signal schaltet die Fackel aus ► damit auch Signalumkehr möglich. |
|  | Redstoneblock | permanent | immer aktiv | Kann durch Kolben verschoben werden. |
|  | Wägeplatte (Gold) | solange etwas darauf liegt | sobald ein Gegenstand darauf liegt | Stärke des Signals abhängig von der Menge (Pro 1 Objekt höhere Stärke, Maximum bei 15 Objekten). |
|  | Wägeplatte (Eisen) | solange etwas darauf liegt | sobald ein Gegenstand darauf liegt | Stärke des Signals abhängig von der Menge (Stärkstes Signal bei 141 Objekten). |
|  | Haken | solange Draht berührt – min. 20 Ticks | alle Spieler und Objekte, die Stolperdraht berühren | Beide Haken am Stolperdraht geben ein Signal ab. |
|  | Tageslichtsensor | solange Tageslicht vorhanden | Tageslicht fällt auf den Sensor | Signalstärke abhängig vom Licht. Je mehr Licht, desto stärker das Signal. |
|  | Redstonetruhe | solange geöffnet | öffnen durch Spieler | Je mehr Spieler eine Truhe benutzen, desto stärker das Signal. |
|  | Sensorschiene | solange Lore auf der Schiene | sobald Lore darauf fährt | |

gezeigt. Hier siehst Du ein Beispiel für einen Feuerwerkstern mit 5 Farben, einer Form und 2 Effekten:



Feuerwerkstern mit Farbübergang

Du kannst einen bereits fertiggestellten Feuerwerkstern erneut in einer Werkbank zusammen mit ein bis acht Farben craften. Bei der Explosion verändern sich dann die Grundfarben des Feuerwerksterns hin zu den nun neu Gewählten.

Feuerwerksrakete craften

Zu guter Letzt musst Du aus Deinen Feuerwerksternen noch eine Rakete craften. Verwende dafür:

1x Papier: Basiszutat

1x bis 3x Schwarzpulver: Die Menge an Schwarzpulver bestimmt die Höhe, die eine Rakete steigt ehe sie explodiert. Je mehr Schwarzpulver, desto höher steigt die Rakete.

1x bis 7x Feuerwerkstern: Du kannst mehr als einen Feuerwerkstern in einer Rakete verbauen. Die Feuerwerksterne werden alle kurz hintereinander gezündet, sobald die Rakete explodiert.

Feuerwerksrakete abfeuern

Du hast zwei Möglichkeiten, ein Feuerwerk abzufeuern:

- Nimm die fertige Rakete in die Hand und benutze Sie auf dem Boden (Am PC Klick mit der rechten Maustaste). Die Rakete startet sofort und explodiert in einer bestimmten Höhe.

- Befülle einen Werfer mit Raketen. Wird der Werfer aktiviert, feuert er eine Rakete ab. Mit Hilfe von Redstone Schaltungen kannst Du so ganze Feuerwerksbatterien erstellen, die ein farbenprächtiges Feuerwerk in den Himmel zaubern.

Feuerwerksstern: Formgebung

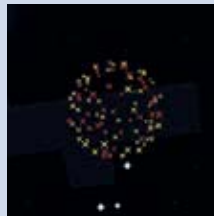
Um Deinem Feuerwerk eine von fünf Formen zu geben, verwende im Rezept für den Feuerwerksstern noch weitere Zutaten, neben Farbe und Schwarzpulver:

normale Explosion

1x Schwarzpulver + beliebige Farben
gunpowder + dye



nichts weiter

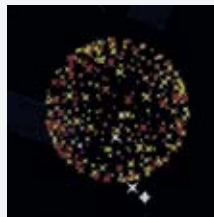


große Explosion

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x Feuerkugel
gunpowder + dye + fire_charge



Feuerkugel

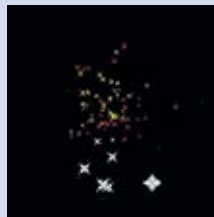


zerstreute Explosion

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x Feder
gunpowder + dye + feather



Feder



sternförmige Explosion

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x Goldnugget
gunpowder + dye + gold_nugget

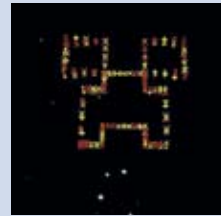


Goldnugget



Creeperkopf**beliebiger Kopf**

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x beliebiger Kopf (z. B. Creeperkopf)
 gunpowder + dye + skull

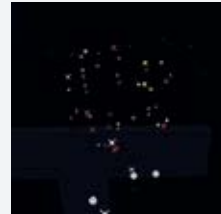
**Feuerwerksstern: Effekte**

Um Deinem Feuerwerk noch einen von zwei Effekten hinzuzufügen, gib dem Rezept für den Feuerwerksstern noch eine weitere Zutat hinzu. Diese kann zusätzlich zur Formgebung verwendet werden.

Beispiel: Verwende Schwarzpulver + rote Farbe + Lapislazuli + rosa Farbe + Goldnugget + Diamant, um eine sternförmige Explosion (Goldnugget) mit einem Schweif (Diamant) in den drei Farben (Rot / Blau / Rosa) zu erhalten.

Funkeln**Glowstonestaub**

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x Glowstonestaub
 gunpowder + dye + glowstone_dust

**Schweif****Diamant**

1x Schwarzpulver + beliebige Farben + 1x Diamant
 gunpowder + dye + diamond



10 Die Crafting-Rezepte

