

Inhaltsübersicht

	Einleitung	1
KAPITEL 1	Erste Schritte	5
KAPITEL 2	Die erste Nacht überleben	25
KAPITEL 3	Ressourcen sammeln	51
KAPITEL 4	Bergbau	75
KAPITEL 5	Kampfschule	91
KAPITEL 6	Landwirtschaft	115
KAPITEL 7	Tiere zähmen	141
KAPITEL 8	Kreative Architektur	155
KAPITEL 9	Redstone, Schienen und mehr	185
KAPITEL 10	Verzaubern, Schmieden und Brauen	223
KAPITEL 11	Dörfer und andere Bauwerke	245
KAPITEL 12	Durchgespielt: Der Nether und Das Ende	263
KAPITEL 13	Mods und Mehrspieler	291
ANHANG	Index	317

Inhaltsverzeichnis

Einleitung zur dritten Auflage	1
Der Inhalt dieses Buchs	2
So verwendest du dieses Buch	4
Kapitel 1 Erste Schritte	5
Registrieren und herunterladen	5
Ein Konto bei Mojang einrichten	7
Minecraft kaufen	8
Minecraft starten	11
Ein neues Spiel starten	13
Einen Weltyp auswählen	14
Einspieler-Modi	17
Persönliche Welten erschaffen	19
Wissenswertes über Snapshots	20
Steuerung	21
Zusammenfassung	23
Kapitel 2 Die erste Nacht überleben	25
Überleben und erfolgreich sein	25
Bäume ausfindig machen	27
Das Inventar verwenden	29
Eine Werkbank bauen	31
Werkzeuge bauen	32
Einen Unterschlupf errichten	36
Der Ofen ist dein Freund	40
Es werde Licht	42
Bettenbauen	44
Werkzeuge und ihr (übermäßiger) Einsatz	47
Ein paar Worte zu Erfolgen	48
Starthilfe per Bonustruhe	48
Zusammenfassung	50

Kapitel 3	Ressourcen sammeln	51
	Vorhang auf für das HUD	51
	Werkzeuge verbessern	56
	Truhen: mehr Platz für deine Reichtümer	58
	Monstern aus dem Weg gehen	61
	Kampf dem Hunger	63
	Deine Mission: Nahrung, Ressourcen und Erkunden	64
	Wegzehrung	66
	Einen Bauplatz finden	68
	Mehr Spaß im kreativen Modus	71
	Zusammenfassung	73
Kapitel 4	Bergbau	75
	Je tiefer, desto besser	75
	Erzvorkommen in Minecraft	77
	Lavaseen und andere Fallen	80
	Abstieg zu Schicht 11	82
	Der 2x1-Leiter-Abstieg	82
	Eine Treppe in den Abgrund	84
	Die Wendeltreppe	85
	Baupläne für effizienten Bergbau	86
	Sicherheitsvorkehrungen	88
	Zusammenfassung	90
Kapitel 5	Kampfschule	91
	Kleines Minecraft-Bestiarium	91
	Zombies	92
	Spinnen	93
	Skelette	95
	Höhlenspinnen	95
	Spinnenreiter	96
	Hühnerreiter	96
	Schleime	97
	Zombie Pigmen	99
	Killerkaninchen von Caerbannog	99
	Wächter und Große Wächter	99

Defensive Mobs	100
Schneegolems	100
Eisengolems	101
Die Hunde des Kriegs	101
Zielübungen am lebenden Objekt	102
Waffen, Rüstungen und Schilde	103
Schwertkunst	104
Pfeil und Bogen	105
Schilde	108
Gut gerüstet	109
Lederrüstung färben	111
Eingehender Schaden und Heilung	112
Zusammenfassung	113

Kapitel 6 Landwirtschaft 115

Eine Pflanze auswählen	115
Kochen in Minecraft	119
Minecraft-Backstube	119
Minecraft-Grill	119
Alchemisten-Imbiss	120
Rohkost	120
Auf eigene Gefahr	121
Eine Landwirtschaft aufbauen	121
Automatische Farmen	128
Eine Kolben-Erntemaschine bauen	132
Erntemaschine mit klebrigen Kolben	135
Eine Wasser-Erntemaschine bauen	136
Andere Pflanzenarten ernten	138
Zusammenfassung	140

Kapitel 7 Tiere zähmen 141

Mit freundlichen Mobs farmen und arbeiten	141
Leinen benutzen	145
Tiere züchten	146
Sterben fürs Färben?	147

Pferde, Esel & Co zähmen und reiten	148
Statte dein Pferd mit Rüstung aus	150
Das Marschgepäck aufladen	150
Auf Schweinen reiten	151
Fischen	152
Ach übrigens – der Tintenfisch	153
Zusammenfassung	154
Kapitel 8 Kreative Architektur	155
Raus aus der Höhle	155
Eine angepasste Welt erschaffen	159
Dein Weg zum Innenausstatter	161
Hausbau unter Wasser	169
Los geht's	172
Das Gebäude hochziehen	174
Dein Grundstück schützen	176
Gräben ziehen	176
Eine Falle für Mobs austüfteln	178
Dicke Mauern	179
Feuerwerk	180
Zusammenfassung	183
Kapitel 9 Redstone, Schienen und mehr	185
Einstieg in die Redstone-Materie	186
Energiequellen und Signale	186
Redstone-Verkabelung	190
Unter Strom gesetzte Blöcke	192
Modifikatoren	194
Ausgabegeräte	198
Automatische Türen	201
Vertikale Ströme	206
Fortgeschrittene Schaltkreise	207
NICHT-Gatter, auch Inverter genannt	208
ODER-Gatter: entweder oder	208
UND-Gatter, zweimal wahr	210
Verstärkerschleifen	211

Schienenverkehr	212
Eine Fahrt mit der Lore	213
Auf Schienen rollen	216
Schienenwege und Bahnhöfe errichten	217
T-förmige Kreuzungen	218
Zwischenbahnhöfe	219
Ein paar Worte über Trichter	220
Zusammenfassung	222

Kapitel 10 Verzaubern, Schmieden und Brauen 223

Verzauberungen	223
Obsidian abbauen und herstellen	225
Bücher herstellen	228
Verzauberungen anwenden	228
Verzauberungschancen erhöhen mit Bücherregalen	230
Erfahrung erhalten und richtig anwenden	232
Verfeinere deine Waffen	233
Verbessere deine Rüstung	234
Verbessere deine Werkzeuge	235
Hämmern auf dem Amboss	235
Tränke brauen	237
Einen Sturm zusammenbrauen	240
Tränke verstärken	242
Zusammenfassung	243

Kapitel 11 Dörfer und andere Bauwerke 245

Leben auf dem Dorf	245
Smaragde: deine Lizenz zum Handeln	248
Verborgene Tempel und andere Bauwerke	251
Wüstentempel	252
Dschungeltempel	252
Hexenhütten	254
Verliese	254
Verlassene Minen	255
Festungen	255
Ozeanmonumente	256
Nether-Festungen	257

Kartografie oder Rückfahrticket inklusive	258
Eine Uhr anfertigen	260
Zusammenfassung	261
Kapitel 12 Durchgespielt: Der Nether und Das Ende	263
Alternative Dimensionen	263
Der Weg in den Nether	266
Portalmagie	268
Die Nether-Festung überleben	271
Mobs im Nether	272
Das Endspiel	275
Eine Festung aufspüren	276
Den Enderdrachen bezwingen	278
Ein Leuchtfeuer errichten	285
Zusammenfassung	289
Kapitel 13 Mods und Mehrspieler	291
Maßgeschneiderte Erfahrung	291
In eine andere Haut schlüpfen	292
Skin-Editoren für Minecraft	293
Ressourcenpakete: verändere deine Welt	296
Minecraft modifiziert	299
Forge-Mods installieren	301
Too Many Items	303
Ruins	304
Progressive Automation	305
VoxelMap	305
Mehrspielerwahnsinn	306
LAN-Partien starten und beitreten	307
Einem Mehrspielerserver beitreten	309
Einen Mehrspielerserver hosten	312
Zuschauermodus	315
Zusammenfassung	316
Anhang	Index
	317