



LET'S PLAY

Bauen in Minecraft

Unter Wasser, auf dem Land und in der Luft

Bauanleitungen, Inspiration,
Profi-Tipps

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

Inhalt

Einleitung	9
Kapitel 1 Start	13
1.1 Der Bauplatz	13
1.2 Das Baumaterial	14
1.3 Die Unterkunft	15
Kapitel 2 Höhlen	19
2.1 Bau einer einfachen Höhle	19
2.2 Vorkommen von Kohle und Erzen	24
2.3 Höhlenarchitektur	24
2.4 Verliese	25
2.5 Minen	28
Kapitel 3 Häuser	31
3.1 Klassische Architektur	32
Einfaches Haus	32
Zweistöckiges Haus	36
3.2 Moderne Architektur	43
Kapitel 4 Inneneinrichtung	51
4.1 Sitzgelegenheiten	51
Stühle	51
Sessel	52
Sofa	52
Sofakissen	53
Barhocker	55
Schwingstühle	55

	Weitere Sofavariante	56
	Thron	57
4.2	Tische	59
4.3	Bar	63
	Billardtisch	64
	Theke	64
	Inventar	65
4.4	Dekoration	65
	Lampen	65
	Wandschmuck	69
	Banner	70
	Blumen	82
	Kamin	85
	Aquarium	86

Kapitel 5 Straßen, Plätze und Gärten 89

5.1	Straßen	89
	Laternen	90
	Wegweiser	93
5.2	Plätze	96
5.3	Gärten	100
	Blumen	100
	Hecken und Büsche	102
	Wasserpflanzen und Korallen	104
	Parkanlage	105

Kapitel 6 Brücken und Kanäle 107

6.1	Brücken	107
	Einfache Modelle	107
	Komplexere Modelle	110
	Versenkbare Brücke	112
6.2	Kanäle	114
	Kanalbegrenzung	114
	Kanalüberquerungen	115

Kapitel 7	Burgen und Schlösser	117
7.1	Burgen	117
	Einfache Burg Schritt für Schritt	117
	Torhaus	120
	Türme	120
	Mini-Burg	121
	Große Burg	122
7.2	Schlösser	126
	Einfaches Schloss Schritt für Schritt	126
	Große Schlösser	136
Kapitel 8	Auf und unter dem Wasser	139
8.1	Schiffe	139
8.2	Unter Wasser	143
8.3	Leuchtturm	148
Kapitel 9	In der Luft und in den Bäumen	149
9.1	Baumhäuser	149
	Schritt für Schritt	150
	Alternative Baumhäuser	153
9.2	Bauen in der Luft	154
	Schritt für Schritt	154
Kapitel 10	Verteidigungsanlagen	161
10.1	Mauern	161
10.2	Wasserfalle	165
10.3	TNT-Fallen	167
	Schacht-Falle	167
	Baum-Falle	168
	Diamant-Falle für Höhlen	169
10.4	Kanonen	171
	Funktionsweise	171
	Kleine Kanone	174
	Mittlere Kanone	176
	Große Kanone	178

Kapitel 11	Statuen und Monumente	183
11.1	Statuen	183
	Steve	183
	Kniende Statue	186
	Schwein	191
	Freiheitsstatue	195
11.2	Monumente	201
	Pyramide	201
	Weitere Monumente	203
Index		205

Einleitung

Liebe Leserinnen und Leser,

seit mittlerweile mehr als 10 Jahren begeistert Minecraft Millionen Spielerinnen und Spieler weltweit. Es sind die Offenheit der Welt und die unendlichen Möglichkeiten, die sie bietet, die uns faszinieren. Mit einfachen Blöcken erschaffen kreative Spieler eindrucksvolle Welten, von modernen Großstädten bis zu mittelalterlichen Burgen. Und mit jeder neuen Version wird das Spiel um weitere Arten von Blöcken erweitert, die immer mehr Möglichkeiten zur Kombination bieten.

Manchmal wünscht man sich in all dieser kreativen Freiheit aber auch Inspiration. Ideen von außen, die dabei helfen, eigene neue Ideen zu entwickeln. Genau darum geht es in diesem Buch. Ziel ist es nicht, dir vorzuschreiben, wie etwas auszusehen hat oder gebaut werden muss, sondern dir neue Möglichkeiten aufzuzeigen, praktische Tipps und Tricks zu geben und dich zu inspirieren, damit du deine eigenen Ideen in Minecraft noch besser umsetzen kannst.

Um das zu erreichen, beinhaltet dieses Buch eine Mischung aus detaillierten Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die dir den Bauprozess einzelner Grundgebäude genau beschreiben, erklären, welche Techniken und Materialien dabei verwendet werden, und Beispiele kreativer Bauwerke zeigen, die teilweise so groß und aufwendig sind, dass eine detaillierte Bauanleitung für ein einzelnes Gebäude schon ein ganzes Buch füllen könnte. Beides soll dir dabei helfen, deine eigene Kreativität zu entfalten.

Im Laufe dieses Buches werden wir uns mit den verschiedensten Bauwerken beschäftigen. Die ersten beiden Kapitel richten sich dabei vor allem an Spieler, die in der Welt von Minecraft noch nicht besonders erfahren sind.

In **Kapitel 1** geht es darum, wie du den richtigen Bauplatz für dein erstes Haus findest und die benötigten Materialien für den Bau sammelst.

In **Kapitel 2** geht es um das Finden von Rohstoffen und das Leben in Höhlen unter der Erde. Diese beiden Kapitel richten sich insbesondere auch an Spieler des Überlebens-Spielmodus, da hier sparsam mit kostbaren Ressourcen umgegangen wird.

Das ändert sich im späteren Verlauf des Buches, wenn wir riesige Bauwerke angehen, die gerne auch mal üppig mit Gold verziert werden. Solch monumentale Bauvorhaben sind dann fast nur noch im Kreativ-Spielmodus umzusetzen.

Thema von **Kapitel 3** ist der Bau von Häusern, von einfachen Steinhäusern bis hin zum Bau einer modernen Designvilla.

Und damit du deine Häuser auch im Inneren adäquat einrichten kannst, beschäftigt sich **Kapitel 4** ausschließlich mit dem Innenausbau deiner Bauwerke. Ob Basics wie Stühle, Teppiche, Tische und Sofas oder ausgefallenerere Dinge wie Aquarien und Indoor-Gärten, hier findest du alles rund ums Thema Innenraum.

Damit es nicht nur in deinen Häusern, sondern auch davor schön wird, geht es in **Kapitel 5** um den Bau von Wegen und Straßen, die deine einzelnen Bauwerke miteinander verbinden können, und ebenso um den Bau großer Plätze und Gärten, die dir dabei helfen, Außenareale schöner zu gestalten.

Und wenn du mit deinen Wegen mal an natürliche Grenzen stößt, wie zum Beispiel Flüsse oder Schluchten, dann lohnt sich ein Blick in **Kapitel 6**, denn dort erfährst du alles rund um das Thema Brücken- und Kanalbau.

Wenn dir, als erfolgreicher Baumeister, deine Designervilla nicht mehr reicht, dann kommt **Kapitel 7** gerade recht, denn dort geht es um den Bau etwas größerer Behausungen. Hier werden Burgen und Schlösser gebaut, die einen mehr als angemessenen Wohnsitz bieten.

Dass Bauvorhaben in Minecraft nicht auf den Boden und den Bereich darunter beschränkt sind, wirst du spätestens in **Kapitel 8** merken. Hier begeben wir uns zunächst auf das Wasser und bauen Schiffe. Im Anschluss daran bauen wir sogar auch noch unter Wasser und erstellen dort abgelegene Rückzugsorte, wie sie sich auch ein Filmbösewicht nur wünschen kann.

Danach gehen wir dann in **Kapitel 9** buchstäblich in die Luft. Zunächst noch mit Verbindung zum Boden, in Form von Baumhäusern, später dann aber auch mit echten Luftschlössern, die ohne jede Verbindung über der Welt schweben.

Unter Wasser und in der Luft bist du in der Regel gut geschützt, an Land aber ist die Welt von Minecraft, wie du sicher weißt, durchaus nicht ungefährlich. Ob andere Mitspieler im Multiplayermodus oder gefährliche Monster in der Nacht, die Gefahr lauert überall. Wie du dich mit Fallen und Kanonen gegen diese Gefahren schützen kannst, lernst du in **Kapitel 10**.

Zum Abschluss wird es dann in **Kapitel 11** noch einmal friedlicher, aber dafür umso beeindruckender. Im letzten Kapitel werfen wir einen Blick auf monumentale Bauwerke, die den Betrachter schon aus der Ferne einschüchtern können. Neben selbst entworfenen Bauwerken versuchen wir uns hier auch am Nachbau des ein oder anderen real existierenden Gebäudes.

Mit einem Bau-Thema werden wir uns im Rahmen dieses Buches allerdings nicht näher beschäftigen und das ist der Bau von Redstone-Schaltungen, denn das ist ein eigenes Thema für sich. Falls du mehr zu diesem Thema erfahren willst, solltest du dir den ebenfalls im mitp-Verlag erschienenen Redstone-Guide ansehen. Dort werden auf über 200 Seiten alle Feinheiten und Tricks beim Bau von Redstone-Schaltungen ausführlich erläutert.

Falls du Fragen, Anregungen, Lob oder Kritik zum Buch hast oder mir deine eigenen Bauwerke zeigen möchtest, kannst du mich gerne jederzeit über meine Website www.daniel-braun.com oder per E-Mail an info@daniel-braun.com kontaktieren. Oder du schaust auf meiner Facebook-Seite unter www.facebook.com/AutorDanielBraun vorbei.

Zum Schluss möchte ich mich noch bei Karl-Heinz Barzen bedanken, der mit vielen hilfreichen Tipps und Hinweisen zur Entstehung dieses Buches beigetragen hat.

Nun wünsche ich dir aber vor allem viel Spaß beim Lesen, Bauen und Entdecken!

Daniel Braun

Kapitel 2

Höhlen

Wenn du Minecraft im Überlebensmodus spielst, dann sind gerade am Anfang Baumaterialien und Zeit knapp. Zum einen brauchst du Schutz vor der gefährlichen Außenwelt, die voll von tödlichen Monstern ist, zum anderen willst du Rohstoffe suchen, um deine Baupläne umzusetzen. Fast alle der wichtigsten Baumaterialien, mit Ausnahme von Holz und Sand, findest du unter der Erde. Daher macht es gerade zu Beginn einer neuen Partie Sinn, auch dort, unter der Erde, zu leben. So bist du nah an den Rohstoffen, die du suchst, und gleichzeitig geschützt vor den Angreifern, die sich auf der Oberfläche herumtreiben.

2.1 Bau einer einfachen Höhle

Eine der wichtigsten Entscheidungen beim Bau einer Höhle musst du gleich zu Anfang treffen, nämlich die, an welcher Stelle du die Höhle bauen willst. Theoretisch kannst du natürlich an jeder Stelle der Karte einfach nach unten graben und deine Höhle so beginnen. In der Praxis macht das aber wenig Sinn. Sobald du drei oder vier Blöcke tief in die Erde gegraben hast, wird dir nämlich auffallen, dass das Licht immer spärlicher wird und du, zumindest am Anfang des Spiels, noch keine Möglichkeit hast, Licht ins Dunkel deiner Höhle zu bringen.

Deshalb solltest du zu Beginn an der Oberfläche nach einer sichtbaren Kohleschicht Ausschau halten, wie du sie in Abbildung 2.1 siehst. Sie bietet den perfekten Startpunkt für einen Höhlenbau und liefert dir gleich die Kohle, die du zum Craften von Fackeln benötigst.

An dieser Stelle kannst du dich dann Schritt für Schritt in den Boden hinabgraben. Eine Treppe, bestehend aus vielen einzelnen Treppen-Blöcken wie in Abbildung 2.2 ist zwar etwas aufwendiger, bietet dir dafür später aber einen bequemeren Auf- und Abstieg in deine Höhle als eine viele Blöcke lange Leiter. Außerdem erforschst du so bereits mehr von der Unterwelt und stößt eventuell schon, wie ebenfalls in Abbildung 2.2 zu sehen, auf weitere Kohleschichten oder sogar andere Materialien.



Abbildung 2.1: Oberirdische Kohleschicht



Abbildung 2.2: Treppenabstieg

Hast du deine Wunschtiefe erreicht, so kannst du damit anfangen, einen Raum in das Gestein zu schlagen. Dieser sollte am besten mindestens drei Blöcke hoch sein wie in Abbildung 2.3. Außerdem solltest du nicht vergessen, den Raum reichlich mit Fackeln auszuleuchten, damit dort keine bösen Überraschungen in Form von Monstern auf dich lauern.



Abbildung 2.3: Unterirdischer Raum

Das Wichtigste beim Bau von Höhlen ist das richtige Werkzeug. Einen einfachen Steinblock mit der Hand abzubauen, dauert 7,5 Sekunden. Außerdem wird der Block dabei nicht als Bruchstein in dein Inventar gelegt, sondern einfach zerstört. Du solltest beim Höhlenbau daher mindestens eine Holzspitzhacke einsetzen. Mit der benötigst du auch nur noch 1,13 Sekunden zum Abbau eines Steinblocks. Noch schneller geht es mit einer Steinspitzhacke, mit der du nur noch 0,56 Sekunden benötigst. Später im Spiel, wenn du so edles Werkzeug wie eine Goldspitzhacke hast, kannst du Steinblöcke sogar in 0,19 Sekunden abbauen.

In Tabelle 2.1 erkennst du, wie lange du mit verschiedenen Spitzhacken brauchst, um einige der am häufigsten vorkommenden Gesteine abzubauen. Ein X in der Tabelle bedeutet, dass das Gestein mit der entsprechenden Spitzhacke nicht abgebaut werden kann. Es kann zwar trotzdem, wenn auch sehr langsam, zerstört werden, landet im Anschluss aber nicht als Rohstoff in deinem Inventar.

Material	Holz	Stein	Eisen	Diamant	Gold
Andesit	1,13 s	0,56 s	0,38 s	0,28 s	0,19 s
Bruchstein	1,5 s	0,75 s	0,5 s	0,38 s	0,25 s
Diamanterz	X	X	0,75 s	0,56 s	X
Diorit	1,13 s	0,56 s	0,38 s	0,28 s	0,19 s
Eisenerz	X	1,13 s	0,75 s	0,56 s	X

Tabelle 2.1: Abbaugeschwindigkeit für verschiedene Materialien mit einer Spitzhacke

2 Höhlen

Material	Holz	Stein	Eisen	Diamant	Gold
Golderz	2,25 s	1,13 s	0,75 s	0,56 s	0,38 s
Granit	1,13 s	0,56 s	0,38 s	0,28 s	0,19 s
Lapislazulierz	X	1,13 s	0,75 s	0,56 s	X
Redstone-Erz	X	X	0,75 s	0,56 s	X
Sandstein	0,6 s	0,3 s	0,2 s	0,15 s	0,1 s
Smaragderz	X	X	0,75 s	0,56 s	X
Stein	1,13 s	0,56 s	0,38 s	0,28 s	0,19 s
Steinkohle	2,25 s	1,13 s	0,75 s	0,56 s	0,38 s

Tabelle 2.1: Abbaugeschwindigkeit für verschiedene Materialien mit einer Spitzhacke (Forts.)

Neben dem richtigen Werkzeug solltest du auch immer darauf achten, welche Art von Gestein du gerade vor dir hast. In Abbildung 2.4 siehst du zum Beispiel eine Schicht Kies, die zwischen dem grauen Stein gar nicht so einfach zu erkennen ist. Kies hat wie Sand die unangenehme Eigenschaft, dass er nach unten fällt, sobald du den Block unter ihm entfernst. Hier solltest du also ganz besonders vorsichtig sein, um nicht von Kiesblöcken erschlagen zu werden.



Abbildung 2.4: Kiesschicht zwischen Steinen

Hast du trotz dieser Fallstricke einen unterirdischen Raum fertiggestellt, solltest du ihn zunächst einmal mit dem Nötigsten einrichten. Zur Grundausstattung gehört in der Regel, wie du in Abbildung 2.5 siehst, ein Bett, eine Werkbank, ein Ofen und eine Truhe.



Abbildung 2.5: Grundausrüstung für den unterirdischen Raum

Das Besondere am Bauen von Höhlen ist, dass du dafür kein Baumaterial benötigst, sondern sogar zusätzliches Material sammelst, während du die Treppen und Räume aus dem Berg schlägst. Auf diese Art kannst du nicht nur einfache quadratische Räume entstehen lassen, sondern auch komplexere Konstruktionen, wie zum Beispiel einen abgetrennten kleineren Raum innerhalb eines größeren Raums wie in Abbildung 2.6.



Abbildung 2.6: Aus dem Berg gehauener Raum innerhalb einer größeren Höhle

2.2 Vorkommen von Kohle und Erzen

Mit der Zeit wirst du deine Höhle auf der Suche nach neuen Erzadern oder anderen Rohstoffen Schritt für Schritt erweitern. Und jedes Mal wirst du dir die Frage stellen, in welche Richtung du deine Höhle erweitern solltest. Möchtest du tiefer graben oder lieber in die Breite? Das hängt auch davon ab, welche Rohstoffe du suchst.

Natürlich ist es ein Stück weit ein Glücksspiel, gerade seltene Rohstoffe zu finden, denn sie werden zufällig über die Karte verteilt. Nichtsdestotrotz gibt es gerade bei der Tiefe einige Regeln, die dir helfen, erfolgreicher zu graben. So findest du Redstone-Erz zum Beispiel nur in den untersten 16 Gesteinsschichten, Kohle dagegen in allen 128, am häufigsten jedoch in den Schichten 5 bis 42, jeweils vom unteren Ende der Karte aus gezählt.

Block	Vorkommen	Häufigstes Vorkommen
Kohle	0–128	5–42
Eisenerz	0–64	5–40
Golderz	0–32	5–28
Smaragderz	4–32	4–32
Diamanterz	0–16	5–12
Lapislazulierz	0–32	10–20
Redstone-Erz	0–16	5–12

Tabelle 2.2: Vorkommen von Kohle und Erzen

2.3 Höhlenarchitektur

In den meisten Fällen sind Höhlen eher zweckmäßige Bauten, die hauptsächlich einen praktischen Nutzen haben und nicht unbedingt errichtet werden, um gut auszusehen. Dass das aber nicht zwangsläufig so sein muss, zeigen die Beispiele in Abbildung 2.7 und Abbildung 2.8.

In Abbildung 2.7 siehst du einen prachtvollen Höhleneingang, der in einen nicht weniger aufwendig gestalteten Höhlenstollen führt, wie du in Abbildung 2.8 erkennst. In beiden Fällen ist Stein das Hauptbaumaterial, allerdings nicht der natürlich vorkommende glatte Stein, sondern extra angebrachte Steinziegel. Es ist zwar deutlich mehr Arbeit, Höhlen in dieser Bauweise zu errichten, das Ergebnis kann sich dafür aber sehen lassen.



Abbildung 2.7: Höhleneingang



Abbildung 2.8: Höhlenstollen

2.4 Verliese

Höhlen kannst du in Minecraft nicht nur selbst bauen, du kannst sie auch einfach in der Welt finden, zum Beispiel in Form von Verliesen und verlassenen Minen. Diese sind zufällig über die Karte verteilt und du findest sie deshalb nur schwer und mit einer ausreichenden Portion Glück. Dafür gibt es in ihnen dann aber umso wertvollere Schätze zu entdecken. Du solltest dich allerdings in Acht nehmen, denn in beiden lauert auch Gefahr.

Verliese, häufig auch Dungeons genannt, sind unterirdische Räume, die 5 x 5, 5 x 7 oder 7 x 7 Blöcke groß sind. Die Wände eines Verlieses bestehen stets aus Bruchstein, der

Boden aus bemoostem und normalem Bruchstein. In der Mitte steht immer ein sogenannter Monsterspawner.



Abbildung 2.9: Verlies mit Zombie

Ein Monsterspawner ist ein kleiner Käfig, wie du in Abbildung 2.9 siehst, aus dem stetig neue Monster der gleichen Art entstehen. Es gibt Monsterspawner für Zombies wie in Abbildung 2.9, für Skelette wie in Abbildung 2.10 und für Spinnen wie in Abbildung 2.11. Um einen Monsterspawner zu deaktivieren, kannst du ihn entweder zerstören, eine Fackel darauf oder vier Fackeln um ihn herum platzieren.



Abbildung 2.10: Verlies mit Skelett

Daneben befinden sich in den meisten Verliesen ein oder zwei Truhen, in seltenen Fällen kann es aber auch vorkommen, dass es sogar drei oder aber auch gar keine Truhen in

einem Verlies gibt. In jeder der Truhen kannst du bis zu acht verschiedene Gegenstände finden. Tabelle 2.3 führt die Gegenstände auf, die du in einer Verlies-Truhe finden kannst, sortiert nach der Wahrscheinlichkeit des Auftretens.

Gegenstand	Wahrscheinlichkeit für das Auftreten
Brot	80%
Weizen	80%
Sattel	80%
Eisenbarren	80%
Schwarzpulver	80%
Eimer	80%
Faden	80%
Kakaobohnen	80%
Verzaubertes Buch	53%
Namensschild	20%
Pferderüstung	15%
Redstone	10%
Schallplatten	8%
Goldener Apfel	0,8%

Tabelle 2.3: Wahrscheinlichkeit für das Auftreten verschiedener Gegenstände in Verlies-Truhen



Abbildung 2.11: Verlies mit Spinnen

2.5 Minen

Auch verlassene Minen sind wie Verliese zufällig generierte unterirdische Bauwerke, sie sind allerdings deutlich größer als Verliese und können sich über mehrere Ebenen Hunderte Blöcke weit erstrecken. Aufgrund ihrer Größe findest du sie meist einfacher als Verliese.



Abbildung 2.12: Stollen einer verlassenen Mine

Die verlassenen Minen bestehen hauptsächlich aus Stollen wie in Abbildung 2.12. In manchen Stollen sind am Boden wie in Abbildung 2.13 Schienen verlegt. Diese solltest du auf jeden Fall einsammeln, da sie viel Eisen enthalten.

Tipp

Besonders einfach kannst du Schienen mit einem Wassereimer einsammeln. Sobald sich das Wasser über die Schienen ergießt, gehen diese kaputt und du kannst sie ganz einfach einsammeln.

In manchen Stollen findest du Truhen oder Güterloren. Tabelle 2.4 listet auf, welche Gegenstände du dort finden kannst und wie wahrscheinlich es ist, sie dort zu finden.



Abbildung 2.13: Stollen mit Schienen und einer Güterlore

Gegenstand	Wahrscheinlichkeit für das Auftreten
Brot	18,75%
Melonenkerne	12,5%
Kürbiskerne	12,5%
Eisenbarren	12,5%
Kohle	12,5%
Redstone	6,25%
Goldbarren	6,25%
Lapislazuli	6,25%
Diamant	3,75%
Sattel	3,75%
Schienen	1,25%
Spitzhacke	1,25%
Verzaubertes Buch	1,25%
Pferderüstung	1,25%

Tabelle 2.4: Wahrscheinlichkeit für das Auftreten verschiedener Gegenstände in Minen-Truhen

Neben Truhen und Güterloren kannst du in manchen Stollen auch Monsterspawner für Höhlenspinnen finden. Diese sind meist wie in Abbildung 2.14 umgeben von dichten Spinnweben, die du am effektivsten mit einer Schere entfernst.



Abbildung 2.14: Höhlenspinnen-Monsterspawner

Index

A

Abbaugeschwindigkeit 21
Ackerpflanze 102
Amboss 94
Aquarium 86

B

Balkon 47
Banner 70, 95
 Farbe 71
 Flaggen 79
 Motiv 72
Bar 55, 64
Barhocker 55
Baum 149
Baumhaus 149
Bauplatz 13
Beleuchtung 65
Bemooster Bruchstein 26
Bett 17
Billardtisch 64
Biom 13
Blaue Orchidee 100
Blume 100
Blumen 82
Blumenbeet 97
Blumentopf 64, 82
Boot
 Geschwindigkeit 114
Bruchstein
 bemooster 26
Brücke 107
Brunnen 97
Burg 117
Burggraben 119
Busch 103

D

Dach 34
 Flachdach 34
 Satteldach 34
 Zeltdach 34
Dekoration 65
Diamanterz 24
Doppeltür 33
Dungeon siehe Verlies
Dunstabzugshaube 63

E

Eisenerz 24
E-Mail 11
Endportalrahmen 92
Erz 24
 Vorkommen 24
Esszimmer 63

F

Facebook 11
Falle 165
 Baum 168
 Diamant 169
Flagge 79
 Amerika 82
 Deutschland 79
 Österreich 80
 Schweiz 80
 Vereinigtes Königreich 80
Flieder 101
Fliegen
 Geschwindigkeit 114
Freiheitsstatue 195

G

Galeere 142
 Gemälde 69
 Geschwindigkeit
 Boot 114
 Fliegen 114
 Lore 114
 Giebel 39
 Glas 43
 Golderz 24

H

Haltbarkeit 15
 Haus 31
 einfach 32
 klassisch 32
 modern 43
 zweistöckig 37
 Hecke 36, 102
 Heißluftballon 160
 Helligkeit 66
 Höhle 19
 Eingang 24
 Stollen 25
 Höhlenspinne 30
 Holz 15

I

Inneneinrichtung 51

K

Kaktus 102
 Kamin 85
 Kanal 114
 Übergang 115
 Kanonen 171
 Kies 22
 Kochinsel 63
 Kohle 15, 19, 24
 Koralle 104
 Kornblume 100
 Küche 63
 Kühlschrank 63

L

Lampe 65
 Lapislazulierz 24
 Laterne 90
 Lava 162
 Leuchtfeuer 92
 Lore
 Geschwindigkeit 114
 Löwenzahn 100
 Luxusvilla 48

M

Maiglöckchen 100
 Margerite 100
 Mauer 161
 Mine
 verlassene 28
 Mohn 100
 Monsterspawner 26
 Monument 201

N

Nachtlichtsensor 90
 Notenblock 124

P

Panoramafenster 46
 Pfingstrose 101
 Platz 96
 Pool 49
 Porzellansternchen 100
 Pyramide 201

Q

Quarz 44

R

Rahmen 70, 94
 Ranken 84
 Redstone-Erz 24
 Redstone-Fackel 90
 Redstone-Lampe 90
 Rosenstrauch 101

S

Schiff 139
 Schiffswrack 147
 Schild 93
 Schleichen 35
 Schloss 126
 Seegras 104
 Seelaterne 92
 Seerosenblatt 104
 Seetang 104
 Sessel 52
 Sitzgelegenheit 51
 Smaragderz 24
 Sofa 52
 Kissen 54
 Sonnenblume 101
 Sonnenuntergang 14
 Spielbeginn
 Rohstoffe 14
 Spinne 163
 Spinnweben 30
 Spitzhacke 21
 Stars and Stripes 82
 Statue 183
 Steinziegel 32
 Sternlauch 100
 Steve 183
 Straße 89
 Stuhl 51
 geschwungen 55

T

Tag 14
 Tageslichtsensor 90
 Teppich 53
 Terrasse 50
 Theke 64
 Thron 57

Tisch 59

 Couchtisch 60

 Esstisch 61

 Steintisch 62

TNT 167

TNT-Kanone siehe Kanone

Torhaus 120

Treibladung 171

Truhe

 Gegenstände in Minen-Truhen 29

 Gegenstände in Verlies-Truhen 27

Tulpe 100

Turm 118, 120

U

Überlebensmodus 19

Umbenennen 94

Union Jack 80

V

Verlassene Mine 28

Verlies 25

Verteidigungsanlage 161

W

Wasser 165

Wasserfall 84

Wasserpflanze 104

Website 11

Wegweiser 93

Witherrose 100

Z

Zapfhahn 65

Zaun 36

Zuckerrohr 102

Zugbrücke 119