

Unverkäufliche Leseprobe aus:

Spark of Phoenix
200 Dinge in Minecraft, die du noch nicht wusstest

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

© S. Fischer Verlag GmbH, Frankfurt am Main



**200 Dinge in Minecraft,
die du noch nicht wusstest**

Neues Minecraft-Wissen!

Spark
tastisch



SparkofPhoenix ist ein deutscher Let's Player. Er ist seit 2011 in der Minecraft-Szene unterwegs und beschäftigt sich auf seinem YouTube-Kanal ›SparkofPhoenix‹ intensiv mit Minecraft-Tutorials, interessanten Fakten, Mods, Mega-Builds und den coolsten Tipps und Tricks. Bei seinen Fans gilt er als wandelnde Minecraft-Enzyklopädie.

Weitere Informationen finden sich auf www.fischerverlage.de

SparkofPhoenix

200 Dinge in **Minecraft**, die du noch nicht wusstest

Bildnachweis: Alle Screenshots © Mojang AB
S. 6/S. 8 © Vincent Eckert
Hintergründe der Inhaltsseiten © shutterstock



Originalausgabe

Erschienen bei FISCHER Taschenbuch
Frankfurt am Main, Januar 2017

Mojang © 2009-2017. Minecraft is a trademark of Mojang Synergies AB.
Kein offizielles Minecraft-Produkt. Nicht von Mojang genehmigt oder mit Mojang verbunden.

© 2017 S. Fischer Verlag GmbH, Hedderichstr. 114,
D-60596 Frankfurt am Main

Layout und Satz: Christina Hucke und Christiane Hahn, Frankfurt am Main
Druck und Bindung: GGP Media, Pößneck
Printed in Germany
ISBN 978-3-7335-0335-2



FISCHER Taschenbuch

Soo - Hallo an Alle zu einem neuen Video – oder auch nicht. Heute gibt es ausnahmsweise etwas zum Lesen. Normalerweise verbreite ich Minecraft-Wissen auf YouTube, aber man möchte ja auch mal etwas Neues probieren.



Nun – erst mal zu mir: Ich bin mittlerweile seit 2011 in der Minecraft-Szene unterwegs und mache seitdem täglich Videos für YouTube. Ich besitze einen YouTube-Kanal, der mittlerweile mehrere tausend Videos zählt und sich intensiv mit Minecraft beschäftigt. Neben einigen Serienprojekten, Tutorials, Mod-Vorstellungen, Faktenvideos, Tipps, Tricks, Mega Builds und Maps, gibt es auch Dinge, die nicht zwangsläufig jeder weiß. Und um 200 Dinge in Minecraft, die nicht unbedingt jeder weiß, geht es hier in diesem Buch (wenn du ganz genau mitzählst, siehst du, dass am Ende fünf weitere Dinge auf dich warten). Dazu gibt es eine Videoserie, die ich mehr oder weniger regelmäßig einmal pro Woche veröffentliche, auf die das Buch aufbaut. Mittlerweile gibt es mehr als 125 Videos zu diesem Thema. In diesem Buch werdet ihr auch einige neue Dinge sehen, die nicht in den Videos zu finden sind!

Im Grunde genommen, ist dieses Buch etwas für jeden fortgeschrittenen Minecraft-Spieler, der vielleicht den einen oder anderen Aspekt des Spiels kennenlernen möchte, der ihm bisher verborgen geblieben ist. Allerdings kommen auch Anfänger

auf ihre Kosten, denn diese sollten die meisten der hier aufgelisteten Dinge besonders überraschen. Es gibt so einige Dinge in Minecraft, die man gar nicht erwartet! Ergänzend zum Buch kann man sich natürlich auch die Videos anschauen. Diese findet ihr auf YouTube und auf meinem Kanal »SparkofPhoenix« (<https://www.youtube.com/user/SparkofPhoenix>).

Das Buch wurde geschrieben, als gerade das Update 1.10 veröffentlicht wurde. Demnach bauen auch alle Fakten und Dinge auf diese Minecraft-Version auf. Die meisten Dinge funktionieren auch in früheren und wahrscheinlich auch zukünftigen Versionen des Spiels. Da das Spiel zum aktuellen Zeitpunkt noch immer weiterentwickelt wird, können sich in zukünftigen Versionen einige Dinge unter Umständen wieder ändern.

Ich halte das Buch in meinem natürlichen Sprachstil und dabei werde ich leider nicht umhinkommen, englische Begriffe zu verwenden. Das Spiel Minecraft wurde ursprünglich auf Englisch veröffentlicht und deswegen sind sämtliche Spielanweisungen und Befehle, die man in die Kommandozeile eingibt, auch auf Englisch. Wenn wir beispielsweise den Spielmodus mit einem Befehl wechseln wollen, dann müssen wir »/gamemode 1« eingeben. Deutsche Befehle funktionieren nicht! Für einige Dinge benutze ich selbst bevorzugt auch die englischen Begriffe, weil es sich für mich einfach besser anhört und es sich zu befremdlich anfühlen würde, die deutschen Begriffe zu verwenden. Vielleicht kennt ihr das aus ähnlichen Situationen. Jetzt aber viel Spaß mit dem Inhalt!

Und los geht's!



Aber bevor du anfängst zu lesen, noch ein kleiner Hinweis: Zum Schluss gibt es eine Auflistung aller Dinge. Dort kannst du ankreuzen, was du schon wusstest! Also halte dich bereit, am Ende gibt's die Auflösung!

Skelett- und Zombiepferde

Es gibt einige geheime Pferderassen ¹ im Spiel, die man eigentlich gar nicht oder zumindest nur selten zu sehen bekommt. Die Skelettpferde spawnen mittlerweile auch im Survival Mode ab der Minecraft-Version 1.9. Sie sind schon etwas länger im Spiel, aber früher konnte man sie nur durch einen Befehl spawnen. Heute spawnen sie selten bei Gewitter. Wenn ein Blitz einschlägt, kann per Zufall eine »Skelettfalle« ausgelöst werden. Dabei werden vier Skelettreiter gespawnt. Das sind Skelette, die etwas Rüstung tragen und auf Skelettpferden reiten. Wenn man die Skelettreiter tötet, dann bleiben die Skelettpferde übrig, und man kann sie wie normale Pferde benutzen. Des Weiteren gibt es aber auch noch Zombiepferde, die man nicht im Survival Mode bekommt, sondern nur durch einen Befehl im Creative Mode. Der Befehl für das Zombiepferd ist: `/summon EntityHorse ~ ~ ~ {Type:3,Tame:1}`. Der Befehl für das Skelettpferd ist: `/summon EntityHorse ~ ~ ~ {Type:4,Tame:1}`.



Spezialpferd und Eigenschaften



Auch hier zählt der Fakt sowohl zum Survival Mode als auch zum Creative Mode, da er im Survival Mode anwendbar ist und man Skelettpferde auch dort bekommt, aber die Zombiepferde immer noch Gegenstand des reinen Creative Mode sind. Diese beiden Pferdearten funktionieren etwas anders als die anderen Pferde. Sie zählen als Untote, und das heißt, dass sie durch Heilungstränke Schaden bekommen **1**. Außerdem kann man sie nicht mit Weizen füttern wie andere Pferde. Sie regenerieren sich entweder von allein oder indem man sie mit Schadensstränken abwirft. Ansonsten kann man sie auch nicht paaren wie andere Pferde. Man muss auf weitere Skelettfallen hoffen, wenn man Skelettpferde haben möchte, oder man besorgt sich selbst neue Zombiepferde im Kreativmodus.

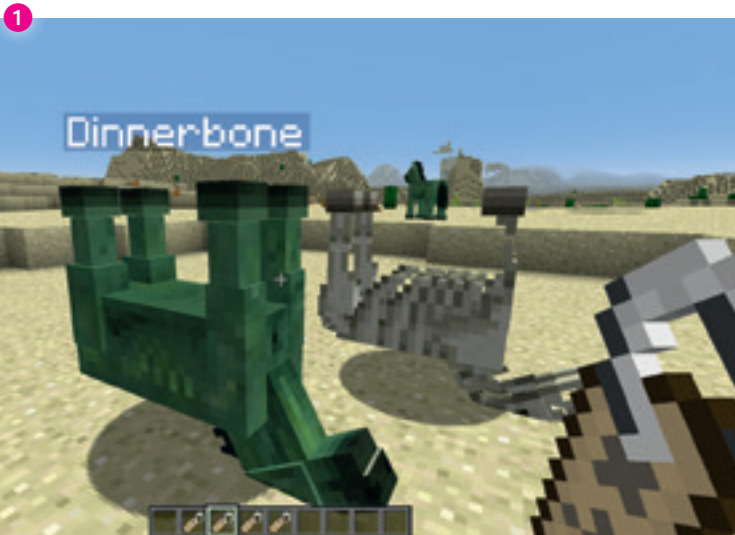
Hasen und deren Fellart

Das Biom, in dem ein Hase spawnet, bestimmt sein Aussehen. Hasen aus der Wüste haben in der Regel komplett gelb-bräunliches Fell **1**, während Hasen aus einem Schnee-Biom zu 80 Prozent weißes Fell und zu 20 Prozent schwarzweißes Fell haben **2**. Das Ganze soll dadurch realer wirken, da in der Natur in der Regel die Tiere überleben, die sich am besten tarnen können. Unter Umständen kann das problematisch sein, wenn man einen Hasen aus der Wüste möchte, aber gerade keine Wüste in der Nähe ist. Eingeführt wurde das auch erst mit der Version 1.9. Davor wurde noch nicht nach Biomen unterschieden.



Name Tags und deren spezielle Eigenschaften

Es gibt die Möglichkeit, mit Name Tags sämtliche Mobs zu benennen. Bei einigen Namen wird allerdings eine spezielle Erscheinung hervorgerufen. So haben die Namen »Dinnerbone« und »Grumm« die Eigenschaft, dass die Tiere sich auf den Kopf drehen **1**. Das gilt soweit für alle Arten von Monstern und Tieren, die es gibt. Sogar Shulker lassen sich damit auf



den Kopf drehen. Auf den Kopf gedrehte Pferde kann man trotzdem noch reiten. Das sieht zwar sehr skurril aus, aber es funktioniert. Der Name Tag »jeb_« sorgt bei einem Schaf hingegen dafür, dass dessen Wolle ständig die Farbe ändert und eine Art Regenbogenschaf **2** entsteht. Außerdem bekommt man, wenn man einen Hasen mit »Toast« benennt, ein schwarzweiß geflecktes Kaninchen **3**. Dieses spezielle Feature hat einer der Entwickler eingeführt, um ein echtes Kaninchen im Spiel zu verewigen.



Das Killerkaninchen

1

The Killer Bunny



Mit dem Befehl: `/summon Rabbit ~ ~ ~ {RabbitType:99}` kann man sich ein weißes Killerkaninchen **1** beschwören, welches als einzige Hasenart aggressiv ist und den Spieler angreift. Auf einfachem Schwierigkeitsgrad macht es am Spieler fünf Schadenspunkte (2,5 Herzen) pro Schlag. Auf der schweren Schwierigkeitsstufe sind es schon 12 Schaden pro Schlag. Glücklicherweise kann das Killerkaninchen ohne einen Befehl nicht natürlich spawnen. Das Killerkaninchen greift neben dem Spieler auch Wölfe und gezähmte Hunde an. Dabei ist der Ausgang des Kampfes nicht immer vorhersehbar. Ein Wolf braucht nur einen Schlag, um das Kaninchen zu töten, und das Kaninchen braucht zwei Schläge, um einen Wolf zu töten. Macht das Kaninchen den Erstschat und überrascht den Wolf, dann gewinnt es. Das Kaninchen bleibt auch auf der friedlichen Schwierigkeitsstufe bestehen und folgt dem Spieler weiter. Dabei kann es aber keinen Schaden anrichten.

Schnelles Befüllen von Dispensern

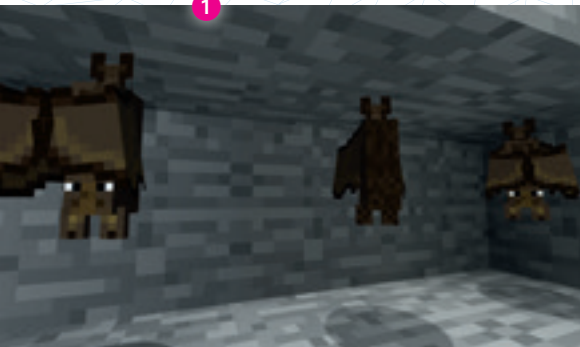
Ein Dispenser hat neun freie Slots, die man mit Items befüllen kann. Bei stackbaren Items gibt es einen Trick, diese neun Slots sehr schnell und einfach zu befüllen. Man braucht nicht jeweils neun einzelne Stacks des Items aus dem Kreativmenü zu holen (sagen wir in unserem Beispiel mal Pfeile), sondern es reicht aus, einen Pfeil hineinzulegen. Wenn man mit der mittleren Maustaste auf diesen Pfeil im Dispenser klickt, erhält man automatisch einen ganzen Stack. Dann nimmt man diesen Stack, hält die mittlere Maustaste gedrückt und zieht die Maus über die freien Felder. Dabei wird ein ganzer Stack in jedes freie Feld gelegt, und man bekommt eine rote Zahl neben der Maus angezeigt **1**. So geht das Befüllen wesentlich einfacher und schneller, als die Stacks einzeln aus dem Kreativinventar zu holen.



Spawnrate von Fledermäusen

Fledermäuse spawnen in der Regel nur bei einem sehr geringen Lichtlevel von 3 bis 4 oder niedriger **1**. Außerdem müssen sie sich in der Y-Koordinate unter der Höhe von 63 Blöcken befinden. Das Lichtlevel kann man sich auch anzeigen lassen, indem man die **F3-Taste** drückt. An der linken Bildschirmseite sind dann viele Daten angeordnet, wie Koordinaten und Chunk-Grenzen **2**. Der Wert für das Lichtlevel befindet sich relativ weit unten. Allerdings gibt es ein spezielles Event an Halloween, beziehungsweise in der Zeit um Halloween: Zwischen dem 20. Oktober und dem 3. November jedes Jahres

spawnen Fledermäuse auch ab einem Lichtlevel von 6 bis 7 und niedriger. Das sollte zu einem erhöhten Vorkommen von Flattermännern um diese Zeit sorgen.



2

```
Minecraft 1.10 (1.10/vanilla)
813 fps (0 chunk updates) T: inf vbo
C: 1/17424 (cs) D: 16, L: 0, pC: 000, pU: 0, aB: 160
E: 0/64, B: 0
F: 10, T: Hll: 64
MultiplayerChunkCache: 1082, 1082

XYZ: -267,036 / 83,74287 / 260,274
Block: -268 83 260
Chunk: 4 3 4 in -17 5 16
Facing: west (Towards negative X) (100,2 / -48,2)
Biome: Plains
Light: 15 (15 sky, 0 block)
Local Difficulty: 0,00 // 0,00 (Day 1)

Debug: Pie [shift]: hidden FPS [alt]: hidden
For help: press F3 + 0
```

Besondere Eigenschaften von Karten



Karten sind in Minecraft relativ einfach craftbar. Dazu braucht man einen Kompass, der aus vier Eisen, einem Redstone und acht Papier hergestellt wird. Das Papier ordnen wir um den Kompass herum im Crafting-Feld an, und wir erhalten die Karte. Die Karte ist ursprünglich im Maßstab 1:1, und das heißt, dass ein Block auf der Karte auch einem Block in der Minecraft-Welt entspricht **1**. Dieses Verhältnis kann man ändern, wenn man mehr von seiner Minecraft-Welt auf der Karte sehen möchte. Man verändert den Maßstab, indem man zusätzlich Papier um die bereits erstellte Karte im Crafting-Feld anordnet. Dabei sollte man aber eine Sache bedenken (zumindest ist es in der Minecraft-Version 1.10 noch so): Wenn man das Craft-Ergebnis mit einem Shift-Klick in sein Inventar zieht, dann ist die Karte noch im selben Maßstab wie zuvor, und das Papier, welches man zum Craften benutzt hat, ist einfach verschwunden. Es scheint sich hier noch um einen Spielfehler zu handeln, der allerdings schon sehr lange im Spiel ist. Vermutlich wird dieser Spielfehler auch noch eine Weile bleiben, daher sollte man bedenken: beim Karten-Craften keinen Shift-Klick verwenden, sondern die Karte manuell aus dem Crafting-Slot herausnehmen.

Verschiedene Sprachen

Über die Optionen kann man verschiedene Sprachen einstellen. Neben sinnvollen Sprachen wie Deutsch, Englisch oder Französisch gibt es einige Abwandlungen. So gibt es einen Unterschied zwischen amerikanischem und britischem Englisch. Das ist jetzt nichts Überraschendes, allerdings gibt es auch eine deutsche Abwandlung. Ich zähle das allerdings, neben einigen englischen Sprachen, zu Spaßsprachen, die niemand wirklich benutzt. So gibt es noch die Sprache »Platdüütsk«, was so viel wie Plattdeutsch heißen soll. Alle Items und Blöcke sind im Spiel dann auf Plattdeutsch benannt, was ziemlich witzig sein kann. So heißt eine Diamantspitzhacke zum Beispiel »Demantbicke« **1**, und die Verzauberung Effizienz heißt »Düftigkeit«. Außerdem gibt es noch einige englische Spaßsprachen, wie zum Beispiel die Sprache »LOLCAT«. Das ist eine Art Katzensprache, in der alles sehr knuffig benannt ist. Natürlich gibt es auch noch die Piratensprache. Dort wird bei jedem Item der Buchstabe »R« gerollt, sofern ein R vorhanden ist. Das hat natürlich nicht viel Sinn, aber es scheint, als hätte da jemand sehr viel Spaß gehabt.



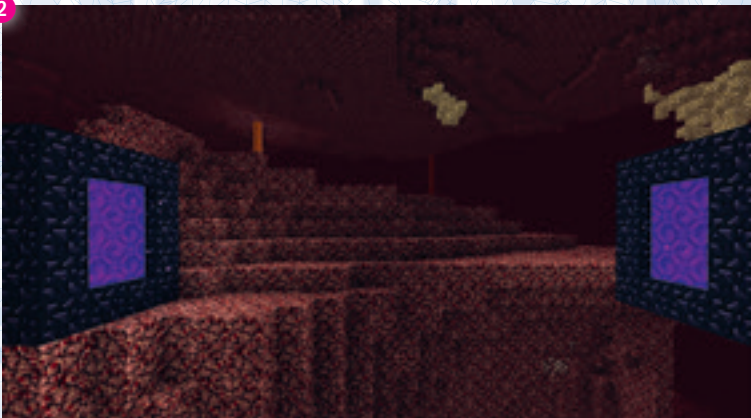
Brennstoffe



Man kann Items, von denen man es gar nicht erwartet, unter anderem auch als Brennstoff in einem Ofen verwenden. So kann man Tageslichtsensoren in den unteren Slot des Ofens legen, um Erze zu schmelzen oder andere Brennvorgänge zu vollziehen **1**. Außerdem geht das auch mit Notenblöcken, Werkbänken, Kisten und anderem. Diese Items bestehen zum großen Teil aus Holz, und es scheint so, als wäre daran gedacht worden, diese brennbar zu machen. Alte Holzwerkzeuge und Waffen eignen sich auch sehr gut als Brennstoff. Anstatt diese wegzuwerfen, kann man sie noch sinnvoll verwenden.

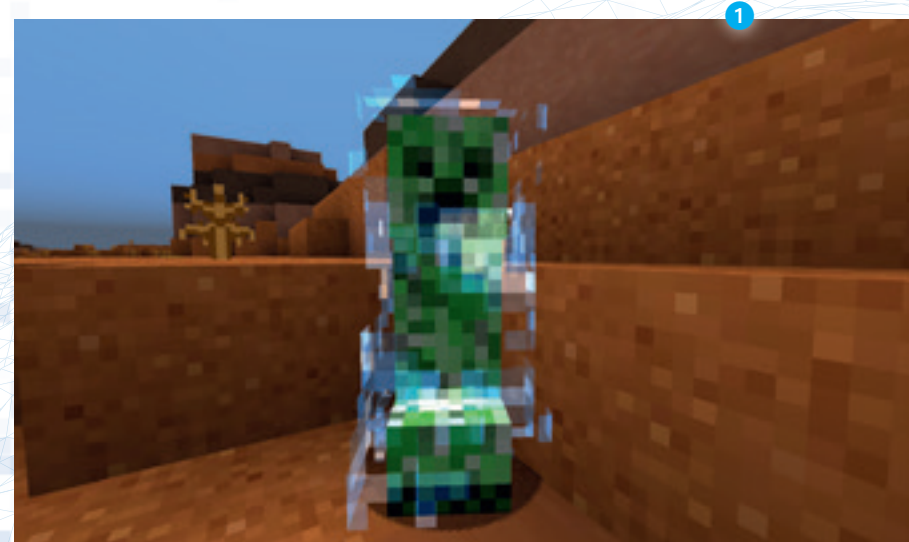
Größenverhältnisse des Nethers

Zeit und Raum scheinen im Nether (auch Hölle genannt) anders zu funktionieren als in der normalen Minecraft-Welt. So gibt es in der Hölle keine Tageszeiten, und auch die Raumverhältnisse sind unterschiedlich. Darunter versteht man, dass die Entfernung in der Hölle von einem Block in der Oberwelt einer Strecke von acht Blöcken entspricht. Wenn man sich ein Höllenportal baut, damit in die Hölle reist und 1000 Blöcke weit läuft, um ein weiteres Höllenportal zu bauen, dann würde man bei der Rückkehr in die Oberwelt nicht nur 1000, sondern gleich 8000 Blöcke weit reisen. Auf den Bildern sieht man eine Gegenüberstellung der Größenverhältnisse. Zwei Blöcke in der normalen Welt **1** entsprechen 16 Blöcken im Nether **2**.

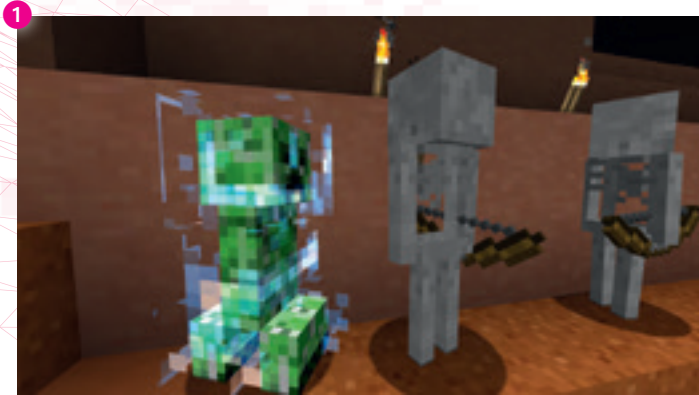


Aufgeladener Creeper

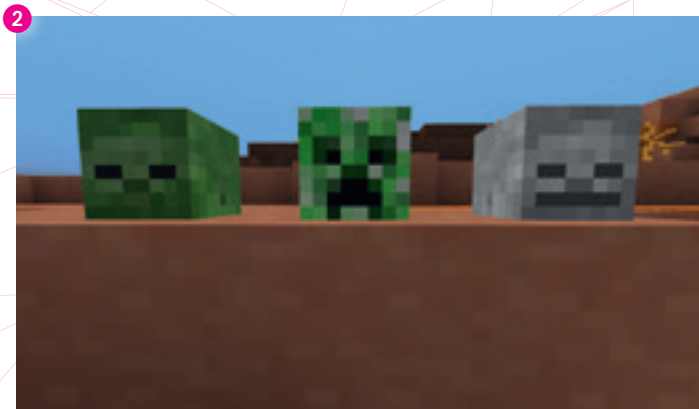
Es gibt die Möglichkeit, neben den normalen Creepern auch aufgeladene Creeper **1** zu finden. Diese haben eine wesentlich höhere Explosionsstärke und sind von einer bläulich schimmernden Hülle umgeben. Man kann sie ganz selten in der Welt treffen, denn sie entstehen, wenn bei Gewitter ein Blitz in einen Creeper einschlägt. Es gibt kein Spawn-Ei für sie, aber man kann sie sich im Creative Mode auf eine andere Weise besorgen. Dafür spawnt man einen normalen Creeper mit einem Spawn-Ei und benutzt den Befehl `/summon LightningBolt ~ ~ ~` über ihm. Damit beschwört man einen Blitz, und wenn dieser den Creeper trifft, wird er zum aufgeladenen Creeper.



Monsterköpfe im Survival Mode



Es gibt die Möglichkeit, im Survival Mode neben dem WITHERSKELETTKOPF auch andere Köpfe zu bekommen, wie zum Beispiel den ZOMBIEKOPF, den CREEPERKOPF und den SKELETTKOPF. Dazu muss ein aufgeladener Creeper neben den entsprechenden Monstern (Zombie, Skelett oder normaler Creeper) explodieren und diese töten **1**. Dann besteht die Chance, dass diese Monster ihren Kopf fallen lassen. Der Spieler kann diese Köpfe **2** dann als Dekoration nutzen oder sie als sehr seltene Gegenstände behalten.



Vom Blitz getroffene Schweine

Ein weiteres verstecktes Spielfeature mit Blitzen ist die Erschaffung von Zombie Pigmen. Wenn ein ganz normales Schwein **1** in der Minecraft-Welt bei Gewitter vom Blitz getroffen wird, dann verwandelt es sich in einen Zombie Pigman **2** aus der Hölle. Dieses natürliche Ereignis tritt aber sehr selten auf, und der Zufall ist ziemlich gering. Jedoch ist es möglich und auch wieder überprüfbar, indem man im Creative Mode mit dem entsprechenden Befehl einen Blitz beschwört.

