



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.



Hinweis des Verlages zum Urheberrecht und Digitalen Rechtemanagement (DRM)

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

Neuerscheinungen, Praxistipps, Gratiskapitel,
Einblicke in den Verlagsalltag –
gibt es alles bei uns auf Instagram und Facebook



[instagram.com/mitp_verlag](https://www.instagram.com/mitp_verlag)



[facebook.com/mitp.verlag](https://www.facebook.com/mitp.verlag)

Inhaltsverzeichnis

Impressum

Einleitung

Kapitel 1: Start

- 1.1 Der Bauplatz
- 1.2 Das Baumaterial
- 1.3 Die Unterkunft

Kapitel 2: Höhlen

- 2.1 Bau einer einfachen Höhle
- 2.2 Vorkommen von Kohle und Erzen
- 2.3 Höhlenarchitektur
- 2.4 Verliese
- 2.5 Minen

Kapitel 3: Häuser

- 3.1 Klassische Architektur
 - Einfaches Haus
 - Zweistöckiges Haus
- 3.2 Moderne Architektur

Kapitel 4: Inneneinrichtung

- 4.1 Sitzgelegenheiten
 - Stühle
 - Sessel

- Sofa
- Sofakissen
- Barhocker
- Schwingstühle
- Weitere Sofavariante
- Thron

4.2 Tische

4.3 Bar

- Billardtisch
- Theke
- Inventar

4.4 Dekoration

- Lampen
- Wandschmuck
- Banner
- Blumen
- Kamin
- Aquarium

Kapitel 5: Straßen, Plätze und Gärten

5.1 Straßen

- Laternen
- Wegweiser

5.2 Plätze

5.3 Gärten

- Blumen
- Hecken und Büsche
- Wasserpflanzen und Korallen
- Parkanlage

Kapitel 6: Brücken und Kanäle

6.1 Brücken

Einfache Modelle

Komplexere Modelle

Versenkbare Brücke

6.2 Kanäle

Kanalbegrenzung

Kanalüberquerungen

Kapitel 7: Burgen und Schlösser

7.1 Burgen

Einfache Burg Schritt für Schritt

Torhaus

Türme

Mini-Burg

Große Burg

7.2 Schlösser

Einfaches Schloss Schritt für Schritt

Große Schlösser

Kapitel 8: Auf und unter dem Wasser

8.1 Schiffe

8.2 Unter Wasser

8.3 Leuchtturm

Kapitel 9: In der Luft und in den Bäumen

9.1 Baumhäuser

Schritt für Schritt

Alternative Baumhäuser

9.2 Bauen in der Luft
Schritt für Schritt

Kapitel 10: Verteidigungsanlagen

10.1 Mauern

10.2 Wasserfalle

10.3 TNT-Fallen

Schacht-Falle

Baum-Falle

Diamant-Falle für Höhlen

10.4 Kanonen

Funktionsweise

Kleine Kanone

Mittlere Kanone

Große Kanone

Kapitel 11: Statuen und Monumente

11.1 Statuen

Steve

Kniende Statue

Schwein

Freiheitsstatue

11.2 Monumente

Pyramide

Weitere Monumente

Daniel Braun

Let's Play: Bauen in Minecraft

**Unter Wasser, auf dem Land und in
der Luft**

Bauanleitungen, Inspiration, Profi-Tipps



Impressum

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-7475-0203-7
2. Auflage 2020

www.mitp.de

E-Mail: mitp-verlag@sigloch.de

Telefon: +49 7953 / 7189 - 079

Telefax: +49 7953 / 7189 - 082

© 2020 mitp Verlags GmbH & Co. KG

KEIN OFFIZIELLES MINECRAFT-PRODUKT.
NICHT VON MOJANG GENEHMIGT ODER MIT MOJANG
VERBUNDEN.

Minecraft and its graphics are a trademark of Mojang Synergies AB.

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Lektorat: Sabine Schulz

Sprachkorrektur: Petra Heubach-Erdmann

Coverbild: Daniel Braun

electronic **publication**: Ill-satz, Husby, www.drei-satz.de

Dieses Ebook verwendet das ePub-Format und ist optimiert für die Nutzung mit dem iBooks-reader auf dem iPad von Apple. Bei der Verwendung anderer Reader kann es zu Darstellungsproblemen kommen.

Der Verlag räumt Ihnen mit dem Kauf des ebooks das Recht ein, die Inhalte im Rahmen des geltenden Urheberrechts zu nutzen. Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Der Verlag schützt seine ebooks vor Missbrauch des Urheberrechts durch ein digitales Rechtemanagement. Bei Kauf im Webshop des Verlages werden die ebooks mit einem nicht sichtbaren digitalen Wasserzeichen individuell pro Nutzer signiert.

Bei Kauf in anderen ebook-Webshops erfolgt die Signatur durch die Shopbetreiber. Angaben zu diesem DRM finden Sie

auf den Seiten der jeweiligen Anbieter.

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 Designervilla.

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 1

Start

Ein Gebäude in Minecraft zu bauen, kann je nach Größe eine ganz schön aufwendige Sache sein und mehrere Stunden in Anspruch nehmen. Und wenn das Gebäude erst einmal steht, dann lässt es sich von dort auch nicht ohne Weiteres wegbewegen, das haben Immobilien typischerweise so an sich. Bevor du gleich anfängst, draufloszubauen, solltest du dir daher erst einmal Gedanken machen, wo genau du dein Gebäude errichten willst.

Wenn du schon ein erfahrener Minecraft-Baumeister bist, dann ist das für dich wahrscheinlich nichts Neues und du kannst dieses Kapitel überspringen. Für Experten wird es ab dem dritten Kapitel spannender, wenn es mit dem Bauen so richtig losgeht.

1.1 Der Bauplatz

Die gefährlichste Zeit in der Welt von Minecraft ist die Nacht. Denn die meisten Monster, die dir nach dem Leben trachten, können nur in der Dunkelheit überleben und verbrennen, sobald sie von den ersten Sonnenstrahlen getroffen werden. Bei deinem ersten Gebäude sollte daher, genau wie bei der Suche nach dem Platz für dieses Gebäude, im Vordergrund stehen, dass es dich vor genau diesen Gefahren schützt. Folgende Faktoren solltest du bei der Wahl eines Standorts unbedingt beachten:

- Baue immer in der Nähe von Wasser. Für die Produktion von Nahrungsmitteln ist Wasser besonders wichtig, egal

ob zum Anbauen von Weizen oder zum Angeln. Du solltest daher immer in der Nähe eines Sees oder Flusses siedeln.

- Achte darauf, dass ausreichend Bäume in der näheren Umgebung vorhanden sind. Holz ist einer der wichtigsten Rohstoffe in Minecraft, egal ob Werkzeuge oder Kisten zur Aufbewahrung von Dingen, viele wichtige Gegenstände werden aus Holz hergestellt.
- Am besten siedelt es sich an der Grenze zwischen zwei oder mehr Biomen, so werden die unterschiedlichen Landschaftstypen wie Wüste, Wald oder Gebirge in Minecraft genannt. Denn von dort aus hat man meist schnellen Zugriff auf besonders viele verschiedene Ressourcen.
- Sorge dafür, dass dein Bauplatz ausreichend Platz bietet, wenn du dein Gebäude später vielleicht erweitern willst. Einen gesamten Berg abtragen zu müssen, nur um dein Haus erweitern zu können, wird dir nicht viel Freude bereiten.

Ein Beispiel für einen gut geeigneten Bauplatz kannst du in [Abbildung 1.1](#) finden.



Abbildung 1.1: Geeigneter Bauplatz

In der Mitte am unteren Rand der Abbildung befindet sich ein relativ ebenes Plateau, das genug Platz auch für größere Bauvorhaben bietet. Die Stelle ist sowohl von Wasser als auch von Bäumen umgeben und grenzt links an ein gebirgiges Biom. Das wird später nützlich sein, wenn du dich auf die Suche nach Erzen begibst.

Zu viel Zeit solltest du für die Suche nach einem geeigneten Bauplatz allerdings auch nicht aufwenden, schließlich gilt es noch einiges zu erledigen an deinem ersten Tag, und bis zur Nacht soll die erste Unterkunft stehen. Ein Tag in Minecraft dauert genau 20 Minuten. Vom Startzeitpunkt bis zum Sonnenuntergang bleiben dir am ersten Tag nur zehn Minuten, es ist also Eile geboten.

1.2 Das Baumaterial

Zunächst steht die Versorgung mit Rohstoffen an, die zum Bau der ersten Unterkunft nötig sind. [Tabelle 1.1](#) zeigt die »Einkaufsliste« mit den benötigten Rohstoffen und der benötigten Menge.

Rohstoff	Menge
Holz	6
Kohle	1
Erde	95

Tabelle 1.1: Liste der Rohstoffe, die zu Spielbeginn benötigt werden

Während du Bäume, und damit das Holz, recht einfach findest, kann es bei Kohle schon etwas schwieriger werden. Außerdem benötigst du zum Abbau von Kohle zusätzliches Werkzeug. Daher solltest du zunächst die sechs Blöcke Holz sammeln. Aus denen kannst du dann eine Werkbank bauen, mit deren Hilfe du wiederum eine Holzspitzhacke und zwei Holzschaukeln bauen kannst, die dir beim Sammeln der restlichen Rohstoffe helfen.

Mit der Holzspitzhacke kannst du dich dann auf die Suche nach Kohle machen, die ist in der Regel schwerer zu finden als Holz. Die beste Chance, überirdisch Kohle zu finden, hast du an den Hängen von Bergen. Weitere Tipps zum Finden und Abbau von Kohle findest du auch im nächsten Kapitel.

Auch wenn zu Beginn ein Stück Kohle für den Bau von Fackeln ausreichend ist, kann es nicht schaden, etwas mehr abzubauen, wenn du erst einmal auf eine Kohle-Ader gestoßen bist. Du solltest dabei darauf achten, dass Kohle nur mit einer Spitzhacke abgebaut werden kann und nicht ohne Werkzeug.

Mit der so gewonnenen Kohle kannst du nun in Verbindung mit Stöcken, die du aus deinem Holz herstellen kannst, Fackeln craften, die später dein Haus erleuchten und Monster in der Nacht fernhalten.

Nun fehlt für einen sicheren Unterschlupf nur noch ein Baumaterial für Wände und Decken. Die einfachste und schnellste, wenn auch nicht schönste Möglichkeit hierfür ist die Verwendung von Erde. Zunächst solltest du also 95 Blöcke Erde mit deiner Schaufel sammeln. Falls du dich schon gefragt hast, wozu du zwei Schaufeln benötigst, obwohl doch ohnehin immer nur eine genutzt werden kann: Schaufeln besitzen wie alle Werkzeuge in Minecraft eine begrenzte Haltbarkeit. Eine Schaufel aus Holz kann zum Abbau von genau 60 Blöcken benutzt werden, bevor sie kaputtgeht. Im Verlauf des Spiels wirst du immer hochwertigere Materialien finden, mit denen du immer haltbareres Werkzeug bauen kannst: So hält eine Schaufel aus Eisen schon 251 Blöcke aus und Schaufeln aus Diamant sogar 1562. Für den Beginn sollten zwei Holzschaufeln aber völlig ausreichend sein.

1.3 Die Unterkunft

Ausgerüstet mit den gesammelten 95 Blöcken Erde kann der Bau einer ersten Unterkunft beginnen. Fürs Erste ist ein kleiner Unterschlupf aus Erde mit Abmessungen von 7 x 7

Blöcken ausreichend. [Abbildung 1.2](#) zeigt den Grundriss des Hauses. Die Freistelle an der Vorderseite solltest du nicht vergessen, da die Tür hier später ihren Platz findet.

Ist der Grundriss erst einmal fertig, musst du nur noch zwei weitere Reihen Erde und ein Dach darauf setzen. Den fertigen Bau siehst du in [Abbildung 1.3](#), nicht unbedingt ein echtes Schmuckstück, aber für die erste Nacht durchaus funktional und ausreichend.



Abbildung 1.2: Grundriss eines einfachen 7x7-Hauses



Abbildung 1.3: Fertiges 7x7-Erdhaus

Im Inneren solltest du neben der Werkbank auch noch zwei Fackeln postieren. Sie sorgen für Licht im Haus, auch bei Nacht. Im Gegensatz zu Werkzeugen haben Fackeln übrigens keine begrenzte Haltbarkeit.

Um in der Nacht wirklich sicher zu sein, fehlt nun nur noch eine Tür. Mit dem verbliebenen Holz und einer Werkbank lässt sich eine Tür schnell produzieren. Die Tür musst du nur noch an der richtigen Stelle positionieren. Die beiden übrigen Fackeln solltest du noch außen am Haus neben der Tür platzieren, das sieht nicht nur gut aus, sondern hilft dir auch, die eigene Behausung wiederzufinden, solltest du nachts einen Spaziergang unternehmen. [Abbildung 1.4](#) zeigt das fertige Gebäude.



Abbildung 1.4: Fertiges Gebäude

Damit hast du dir einen sicheren Platz geschaffen, in dem du die erste Nacht problemlos, unbehelligt von Monstern, überleben kannst. Wenn du beim Bau schnell vorangekommen bist und die Sonne noch nicht untergeht, könntest du dir sogar noch ein klein wenig Luxus für die erste eigene Behausung gönnen, ein Bett wie in [Abbildung 1.5](#). Ohne Bett musst du die Nacht in deinem Haus ausharren und darauf warten, dass die Sonne wieder aufgeht, bevor du ohne Gefahr vor die Tür gehen kannst. Mit Bett kannst du dich dagegen bequem in dein Bett legen, sobald die Sonne untergegangen ist, und wachst sofort wieder im Hellen auf.



Abbildung 1.5: Innenraum mit Bett

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
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

Material	Holz	Stein	Eisen	Diamant	Gold
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

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.