

Minecraft (Grundsätzliches) Informationen für Lehrkräfte

Die folgenden Seiten geben dem/der Lehrer/Lehrerin einen Überblick über einige grundlegende Informationen zu dem Spiel Minecraft und weitere Internetseiten mit mehr Informationen.

Spezifische Gegenstände, Materialien, Anleitungen für den ersten Tag in der Welt befinden sich auf dem Arbeitsblatt mit den Aufgaben für die einzelnen Gruppen.

Was ist Minecraft?

Minecraft ist ein Spiel, in dem es um das Abbauen und Sammeln von Rohstoffen sowie um das Herstellen und Bauen eigener Gebäude geht. Das Besondere an Minecraft ist, dass die gesamte 3D-Landschaft aus würfelförmigen Blöcken besteht. Der Spieler ist dazu in der Lage, diese Blöcke abzubauen und aus ihnen Werkzeuge und viele weitere nützliche Dinge herzustellen, aus denen er dann fast jedes erdenkliche Gebilde Block für Block erbauen kann. Beispielsweise baut man Steine ab, um aus ihnen Öfen herzustellen, mit deren Hilfe wiederum Sand zu Glas geschmolzen werden kann. Schließlich hat der Spieler die freie Wahl, ob er nun die Welt erkundet und in Unterschlüpfen Schutz vor nächtlichen Monstern sucht, oder gleich zu einer eigenen Festung fortschreitet, bis hin zu großen Farmen und Viehzuchten.

Was bedeutet der Name Minecraft?

Der Name bedeutet "Minengewerbe" oder "Minenhandwerk" und versetzt den Spieler ursprünglich in die Rolle eines professionellen Minen-Meisters in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt. Schon am ersten Tag der Programmierung des Spiels gab es Höhlen und der Arbeitstitel lautete "Höhlenspiel". Bald darauf wurde der Name Minecraft gefunden. Das Herstellen von Gegenständen im Spiel (Crafting) kam erst viel später dazu. Im Laufe der Jahre ist das Spiel so vielseitig geworden, dass die Minen und Höhlen heute nur noch eine von vielen Möglichkeiten sind, mit denen man sich beschäftigen kann. Der Name ist aber geblieben und längst eine weltweit bekannte Marke und ein eingetragenes Warenzeichen

Hauptmenü

Startet man Minecraft, landet man im Hauptmenü. Der Knopf links unten mit der Weltkugel in einer Sprechblase führt zu einer Sprachauswahl, mit der man alle Texte in der gewünschten Sprache anzeigen lassen kann. Diese Auswahl findet man ebenfalls in den Optionen unter „Sprache“.

In deutscher Sprache finden sich im Hauptmenü außerdem die Schaltflächen „Einzelspieler“, „Mehrspieler“, „Optionen“ und „Spiel beenden“. Mit „Einzelspieler“ und „Mehrspieler“ kann man ein Spiel starten bzw. einem beitreten. Unter „Optionen“ finden sich viele Einstellmöglichkeiten, u. a. Grafik- und Toneinstellungen. Das Optionsmenü ist auch von einem laufenden Spiel aus zu erreichen. Mit „Spiel beenden“ verlässt man Minecraft.

Einzelspieler

Wenn man noch keine Welt erstellt hat, kann man eine neue Welt erstellen. Dabei kann man viele Einstellungen vornehmen. Man gibt der Welt einen beliebigen Namen und kann sie später auch umbenennen. Als Spielmodi stehen „Überleben“, „Kreativ“ und „Hardcore“ zur Auswahl. Wenn man bereits eine Welt erstellt hat, kann man den zuletzt gespeicherten Spielstand auswählen und weiterspielen oder die Welt umbenennen oder löschen.

Der Standard-Spielmodus ist der Überlebensmodus. Wie es der Name schon sagt, ist dabei das Überleben das zentrale Ziel. Wenn man nicht im Schwierigkeitsgrad Friedlich spielt, muss man versuchen, sich bis zur Nacht einen Unterschlupf zu bauen, bevor Monster an der Oberfläche gespawnt werden können. Man startet mit einem leeren Inventar und muss sich daher (fast) alles selbst herstellen. Außerdem muss man beim Spielen außerhalb des Schwierigkeitsgrads Friedlich auf seine Hungerleiste achten, die sich langsam leert und nur durch Essen wieder gefüllt werden kann.

Der Kreativmodus ist eine Art Sandkasten, in dem man fliegen und sämtliche Blöcke unbegrenzt platzieren kann. Der Kreativmodus ist ideal, um große Projekte zu realisieren.

Der Hardcore-Modus ist dem Überlebensmodus ähnlich, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad auf Schwer gestellt und kann nicht geändert werden. Wenn man stirbt, dann wird der Spielstand für immer gelöscht. Daher ist es sinnvoll, sich eine Sicherheitskopie zu erstellen.

Steuerung – Allgemein

Bei Minecraft steuert man den Spieler durch eine dreidimensionale Welt. Man steuert hierbei die Richtung, in die er sich dreht, kann ihn vorwärts, rückwärts und seitwärts gehen lassen, sowie springen, schwimmen und im Kreativmodus auch fliegen.

Ferner kann man den Spieler mit seiner Umgebung interagieren lassen. Zum einen kann er Wesen seiner Welt angreifen oder die Umgebung zerstören bzw. Rohstoffe abbauen. Zum anderen kann er spezielle Gegenstände aus seinem Inventar nutzen, beispielsweise um ein Schaf zu scheren, oder Blöcke wie zum Beispiel Stein in der Umgebung zu platzieren. Außerdem kann er Türen öffnen oder Gegenstände aus Truhen holen oder dort verstauen.

Tastenbelegung

Die Tastenbelegung findet sich im Hauptmenü unter Optionen → Kontrolle

Spielt man bereits in einer Welt befinden drückt man die ESC-Taste → Optionen → Kontrolle

Welt

Die Oberwelt ist die zufällig berechnete, dreidimensionale Welt auf der sich Spieler und Kreaturen bewegen. Die ganze Welt ist aus würfelförmigen Blöcken zusammengesetzt. Die Blöcke, aus denen die Landschaft gebildet wird, werden vom Spiel in jedem Fall natürlich erschaffen. Dies geschieht komplett unabhängig von jeder Einwirkung des Spielers. Das Vorkommen einzelner Blöcke wird durch Biome, Landschaftsmerkmale und Gewächse bestimmt.

In Minecraft werden die Blöcke der Oberwelt nicht vollkommen wahllos verteilt. Bei der Weltgenerierung werden verschiedene Landschaftstypen generiert, die einem bestimmten Lebensraum, so genanntem Biom, zuzuordnen sind. Es finden sich hierbei Sandwüsten aus Sandblöcken auf denen Kakteen wachsen, Mischwälder, Taiga mit Nadelwäldern, Sumpflandschaften mit Laubbäumen an denen Ranken herabhängen, schneebedeckte Winterlandschaften mit zugefrorenen Seen, Gebirge die manchmal bis zu den Wolken reichen, Hügellandschaften, weite grasbedeckte Ebenen, Pilzländer mit Riesenpilzen, Dschungel mit eigenen Bäumen oder einfach mehrere tausend Blöcke große "Ozeane". Diese Biome werden mit einem speziellen Biomcode generiert, der auch die Farbe von darauf wachsendem Gras festlegt, das von saftigem Grün zu bräunlichen und blassen, bläulichen Tönen reicht.

Die Landschaft besteht aus Bergen, Hügeln, Ebenen und Gewässern. Es gibt Landmassen und große Meere. Die Landschaft ist mit Bäumen unterschiedlicher Größe und anderen Gewächsen bewachsen. Unterirdisch gibt es umfangreiche Höhlensysteme und Erzadern. Die Welt wird dynamisch vergrößert, d.h. wenn man sich dem Horizont nähert, wird genau dort die Welt erweitert.

Crafting

Crafting (von engl. to craft: fertigen) ist die Herstellung neuer Gegenstände aus vorhandenen Materialien. Jeder Spieler kann durch das Öffnen des Inventars (Standardtaste E) stets auf ein 2x2-Craftingfeld zugreifen, in dem einige elementare Gegenstände hergestellt werden können. Dazu gehören z. B. Holzbretter, Stöcke und Fackeln. Für komplexere Gegenstände (insbesondere für fast alle Werkzeuge und Waffen) muss zunächst die Werkbank gecraftet werden, die ein 3x3-Craftingfeld zur Verfügung stellt. Einige Gegenstände werden auch im Ofen oder im Braustand hergestellt. Dies sind ebenfalls Formen des Craftings, die jedoch anders funktionieren.

Zunächst öffnet man ein Craftingfeld, entweder durch Aufruf des Spielerinventars oder durch Rechtsklick auf eine in der Spielwelt platzierte Werkbank. Nun werden die Ausgangsmaterialien gemäß eines Rezepts (siehe unten) im Craftingfeld angeordnet. Mehrere gestapelte Ausgangsstoffe (auch unterschiedliche Stapelgrößen) sind ebenfalls möglich. Die Platzierung und Aufteilung funktioniert genauso wie im Inventar: Mit Linksklick wird ein Gegenstand (oder ein gesamter Stapel) aufgenommen und platziert, mit Rechtsklick ein halber Stapel aufgenommen bzw. einzelne Gegenstände eines Stapels platziert. Auf der rechten Seite vom Craftingfeld liegt das Ausgabefeld. Dort wird bei einer korrekten Anordnung der Ausgangsmaterialien das Endprodukt angezeigt. Ein Linksklick darauf erzeugt ein Endprodukt.

Beim Crafting kommt es zumeist auf eine bestimmte Anordnungen der Ausgangsmaterialien an.

- Diese Anordnungen bilden dabei in einer bildlichen, sehr vereinfachten Weise den herzustellenden Gegenstand nach (beispielsweise wird ein Eimer durch ein V-förmiges Muster aus Eisen gecraftet).
- Die Muster dürfen auch vertikal gespiegelt sein, was bei asymmetrischen Mustern durch das Icon Grid Layout Spiegelung.png neben dem Craftingfeld angezeigt wird (Beispiel: Axt-Herstellung).
- Bei einigen Rezepten mit mehr als einer Zutat kommt es nur auf die Zutaten an, die in beliebiger Anordnung gemischt werden können, ohne ein Muster zu ergeben. Dies wird durch das Icon Grid Layout Formlos.png neben dem Craftingfeld angezeigt (Beispiel: Farbstoffe).
- Kleine Rezepte, die nicht das ganze 3×3 Craftingfeld benötigen, können in diesem beliebig verschoben werden (Beispiel: Holzbretter mit 1 Gegenstand, Karottenrute mit 2 Gegenständen, Eimer mit 3 Gegenständen, Diorit mit 4 Gegenständen, Axt mit 5 Gegenständen und Tür mit 6 Gegenständen). Auch lassen sich sämtliche 2×2-Rezepte im 3×3-Werkbank-Craftingfeld umsetzen. Dabei kann man die Zutaten in einer beliebigen Ecke (dem Rezept entsprechend) anordnen.
- Rezepte, die eine klar definierte Anordnung im Craftingfeld benötigen (z.B. Bücherregale oder Spitzhacken) werden besonders in Modpacks von den Rezepten ohne streng bestimmter Anordnung (z.B. Trockenbeton) in der Herstellung durch die Bezeichnung "geformt" (bzw. "shaped") unterschieden, die Rezepte ohne feste Anordnung werden dann analog als "formlos" (bzw. "shapeless") bezeichnet.

Man kann mit der Werkbank nicht nur neue Gegenstände herstellen, sondern auch verbrauchte reparieren. Dazu legt man zwei gleiche Gegenstände mit geringer Resthaltbarkeit in beliebiger Anordnung auf die Werkbank und erhält einen neuen Gegenstand mit der Summe der beiden Resthaltbarkeiten plus einem kleinen Bonus.

Eine Vollständige Liste alle Rezepte findet sich zum Beispiel unter <https://minecraft-de.gamepedia.com/Crafting>

In dem Inventarmenü des Spielers befindet sich ein Rezeptbuch. Dieses zeigt alle Handwerk-Rezepte an, die man mit den bisher gefundenen Zutaten anwenden kann.

Erhitzen

Erhitzen ist die Funktion des Ofens. Je nach erhitztem Rohstoff wird es Schmelzen (Erze), Braten (Fisch und Fleisch), Backen (Kartoffeln), Kochen (Kakteen), Brennen (Ziegel), Trocknen (Schwamm, Seetang), Glasieren (Keramik) oder Verkohlen (Holz) genannt.

Das Ofen-Inventar hat verschiedene Felder: Eines für den Rohstoff, eines für den Brennstoff und ein weiteres für das Produkt. Ein typischer und effektiver Brennstoff ist Kohle. Der Ofen beginnt nach Zugabe von Brennstoff und Rohmaterial mit dem Erhitzungsvorgang und arbeitet auch bei geschlossenem Inventar weiter. Abhängig von der Effektivität des Brennstoffes wird er dies so lange tun, bis der Brennstoff ausgeht.

Eine Liste für die Rezepte, welche mit dem Ofen verwendet werden können findet sich unter <https://minecraft-de.gamepedia.com/Erhitzen>.

Tiere

Tiere sind nur in der Oberwelt anzutreffen. Dort erscheinen sie in fast allen Biomen. Es gibt gewöhnliche Tiere, die in jedem Biom, wo Tiere spawnen können, vorkommen. Die Mehrheit der Tiere ist allerdings etwas seltener, man findet sie nur in ausgewählten Biomen vor. Während die Monster jede Nacht ständig neu gespawnt werden, verschwinden Tiere nicht aus der Welt. Daher spawnen sie im Normalfall aber auch nicht neu, nur in dem seltenen Fall, dass sich weniger als zehn Tiere im momentan geladenen Bereich der Welt befinden, werden sie neu gespawnt. Tiere haben verschiedene Nutzen für den Spieler. Während sich die meisten Tiere durch ihr Fleisch als Nahrungs-, aber auch generell als Ressourcenquelle nutzen lassen, haben einige Tiere ganz spezielle Eigenschaften. So können sie als Reit- oder Packtier, bis hin zu dauerhaften Helfern im Kampf genutzt werden.

Neben den normalen Tieren, gibt es auch aggressive Monster, welche in der Nacht auftauchen und die Spieler angreifen. Diese sollten jedoch von der Lehrkraft abgestellt werden, da sie keine Rolle in diesem Szenario spielen.

Eine Liste aller gewöhnlichen Tiere findet sich unter:

https://minecraft-de.gamepedia.com/Kreatur#.C3.9Cberblick_der_Tiere