



Vorwort

Minecraft. Schon beim bloßen Wort grinsen viele Kinder von einem Ohr zum anderen, während sich ihre Eltern ratlos am Kopf kratzen. Es ist ein Phänomen und ein Mysterium. Mojang (Moe-Yang ausgesprochen), die Firma, die Minecraft entwickelt hat, verdiente mit dem Verkauf von Spielen, Fanartikeln und Büchern zu Minecraft ein Vermögen – und dann machte sie erneut ein Heidengeld, als sie das Unternehmen an Microsoft verkaufte. (Und weiterhin werden täglich mehrere Tausend Kopien von Minecraft an neue Fans verkauft.) Computerspiele kommen und gehen; aber Minecraft hat überlebt. Mir fällt kaum ein anderes Spiel ein, das Jahr für Jahr von so vielen Fans gespielt wird und das dabei immer noch beliebter wird.

Der Spieleentwickler Markus Persson, von seinen Fans Notch genannt, brachte im Mai 2009 eine Frühversion von Minecraft heraus. Die finale Version mit neuen Funktionen erschien im November 2011. Rasch wurde Minecraft für zahlreiche Plattformen veröffentlicht, unter anderem für Windows- und Mac-Computer, Android- und iOS-Geräte wie das iPad und selbst für Spielekonsolen wie Xbox und PlayStation. Bei mehr als 60 Millionen verkauften Exemplaren (weiter steigend) und weit mehr als 100 Millionen Spielern kann man sich leicht vorstellen, warum Microsoft im Jahr 2014 das Angebot machte, Mojang zu kaufen. Im November 2014, also drei Jahre nach der Veröffentlichung der finalen Spielversion, übernahm Microsoft Mojang und sein Spiel Minecraft für 2.500.000.000 US-Dollar. Ja, du hast richtig gelesen: 2,5 Milliarden Dollar.

Mojang hat noch ein paar andere Spiele im Angebot, aber seien wir ehrlich: Microsoft kaufte Mojang wegen der unglaublichen Beliebtheit eines einzigen Spiels: Minecraft. Microsoft gab sogar bekannt, dass man Minecraft 2 entwickeln wolle, nannte aber (klugerweise) kein Veröffentlichungsdatum.

Wenn du Minecraft-Fans fragst, was ihnen an dem Spiel am besten gefällt, wirst du Dutzende unterschiedlicher Antworten erhalten. Das ursprüngliche – und mit dem Kreativmodus immer noch vorhandene – Konzept von Minecraft war eine Art digitaler Sandkasten, in dem die Spieler erbauen konnten, wonach immer ihnen der Sinn stand (natürlich innerhalb bestimmter Grenzen). Dann wurde der Überlebensmodus hinzugefügt. In ihm sind die Spieler zahlreichen Feinden ausgesetzt, müssen unter anderem nach Nahrung suchen und sich ein Obdach bauen. Im Mehrspielermodus können gleich mehrere Spieler in demselben

Spielbereich (Welt genannt) existieren; sie können dabei miteinander oder gegeneinander antreten. Im Lauf der Jahre wurden weitere Modi und Funktionen hinzugefügt. Neueinsteiger finden deshalb mindestens einen Modus, der ihren Vorlieben entspricht.

Ich selbst bevorzuge den Überlebensmodus. Mir gefällt es, ohne Waffen, ohne Nahrung und Obdach einer neuen Welt ausgesetzt zu sein. Ich mag die Herausforderung, die erste Nacht zu überleben (und damit die Kreaturen, die wie durch Zauberhand erscheinen, sobald die Sonne untergeht). Meine beiden Söhne bevorzugen den Kreativ- und den Mehrspielermodus. Sie bauen gerne große Häuser mit geheimen Räumen, verlegen kilometerweise Schienen für ihre selbst gebaute Achterbahn und denken sich Fallen für die Bösewichter aus. Wenn du bereits Minecraft spielst, hast auch du sicherlich deine ganz bestimmten Vorlieben.

Du hast noch nie Minecraft gespielt? Dann habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht für dich. Die gute Nachricht: Es gibt Dutzende von Büchern und Hunderte von Websites, mit deren Hilfe du zu einem Minecraft-Experten werden kannst. Vertraue mir: Schon bald hast du den Umgang mit der Minecraft-Benutzeroberfläche und den verschiedenen Werkzeugen, die du im Spiel nutzen kannst, heraus. Die schlechte Nachricht lautet, dass dieses Buch dir nicht beibringen wird, wie man Minecraft spielt.

HINWEIS

Bücher über Minecraft

Mein Autorenkollege und Minecraft-Fan Stephen O'Brien hat zwei Minecraft-Bücher mit allen möglichen Tricks und Tipps geschrieben, die ebenfalls im dpunkt.verlag erschienen sind:

Das große Minecraft-Buch, ISBN 978-3-86490-372-4

Das Minecraft-Insider-Buch, ISBN 978-3-86490-346-5

Aber selbst wenn du noch kein Minecraft-Spieler bist, eignet sich dieses Buch für dich – du wirst entdecken, wie viel Spaß Minecraft macht, und überdies auch einiges lernen, was dir außerhalb des Spiels nützlich sein wird. Du arbeitest mit zahlreichen Computerprogrammen, die nichts mit Minecraft zu tun haben, um verschiedene Aufgaben auf fantastische Weise zu erledigen. Natürlich verbringst du auch Zeit in Minecraft, wenn du die Projekte in diesem Buch nachvollziehst. Du wirst jedoch sehen, dass es außerhalb von Minecraft spannende Dinge zu tun und zu lernen gibt, mit denen du dann unglaubliche Kreationen im Spiel erschaffen kannst.

HINWEIS

Unterschiedliche Minecraft-Versionen

Es spielt keine Rolle, ob du eine PC- oder Mac-Version von Minecraft oder sogar die Pocket Edition für Mobilgeräte wie iPad und Android-Tablets verwendest. Die meisten Programme in diesem Buch sind für mehrere Plattformen verfügbar; aber ich nenne dir Alternativen, wenn eine Software für ein bestimmtes Betriebssystem oder eine bestimmte Minecraft-Version nicht erhältlich sein sollte.

Mit Minecraft kannst du Geld verdienen

Ich stelle mir vor, dass es viele Minecraft-Fans gibt, die diese Überschrift lesen und plötzlich kerzengerade auf dem Stuhl sitzen! Ich höre förmlich, wie du sagst: „Machst du Witze? Ich kann Geld dafür bekommen, dass ich Minecraft spiele?“

Nun ja ... nein. Ich kenne niemanden, der Geld dafür bekommt, dass er Minecraft spielt, außer die Angestellten von Mojang. Zwar gibt es in der realen Welt durchaus Leute, die dafür bezahlt werden, dass sie Computerspiele spielen; aber diese Gruppe ist sehr klein. (Und die meisten von ihnen spielen ultraharte Ballerspiele wie Counter-Strike.)

Wenn ich schreibe, dass du mit Minecraft Geld verdienen kannst, meine ich damit, dass du dir beim Spielen Fähigkeiten aneignest, die in vielen Unternehmen nützlich sind. Firmen, die greifbare Produkte herstellen, brauchen oft Mitarbeiter, die sich Gegenstände in drei Dimensionen vorstellen sowie neue und einzigartige Objekte schaffen können. Nimm ein beliebiges elektronisches Gerät – wahrscheinlich wurde es zunächst am Computer entwickelt. Mobiltelefone, Tablets und Gamecontroller sind Objekte, die als Ideen begonnen haben. Jemand hat sie sich ausgedacht und dann als digitales Objekt auf einem Computerbildschirm entwickelt. Dabei wird Spezialsoftware verwendet, mit der dreidimensionale digitale Objekte erzeugt werden können, und die Designer werden häufig sehr gut für ihre Arbeit bezahlt.

Geld mit Minecraft-Servern verdienen

Von Timothy Warner gibt es ein Buch, *Das Minecraft-Server-Buch*, das dir erklärt, wie du deine eigenen Minecraft-Server einrichtest. Weitere Informationen über dieses Buch findest du auf unserer Website www.dpunkt.de – suche dort einfach nach dem Buchtitel.

Dasselbe gilt für Softwarefirmen, besonders für Unternehmen, die Spiele entwickeln. In fast jedem Computerspiel gibt es heutzutage Objekte wie Charaktere, Waffen oder Fahrzeuge, die als dreidimensionale Objekte erzeugt, gedreht und aus allen Richtungen betrachtet werden können. Jemand muss diese Objekte entwickeln – und Firmen wie Mojang beschäftigen Leute, die solche 3D-Objekte entwickeln können. Oh ja ... sie erhalten auch gutes Geld für ihre Arbeit.

Solche 3D-Designer verwenden eine spezielle Software. Diese kann zwar von fast jedermann erlernt werden, aber es braucht Zeit, all ihre Werkzeuge und Funktionen zu verstehen und richtig anzuwenden, sodass anspruchsvolle Kreationen entstehen können. Designer, die tief in diese Computerprogramme eintauchen und sie gekonnt einsetzen können, werden von vielen Unternehmen händeringend gesucht.

In diesem Buch lernst du etwas über solche spezielle CAD-Software. CAD ist die Abkürzung von „Computer-Aided Design“, auf Deutsch „computergestütztes Konstruieren“. Beim Durcharbeiten der Projekte in diesem Buch eignest du dir Grundkenntnisse in CAD-Software an. Wenn du das Buch ausgelesen hast und dich danach weiter mit CAD beschäftigst, kannst du vom Anfänger zum Experten werden. Und – wie du gerade gelesen hast – diese Expertenkenntnisse könnten dir eines Tages durchaus gelegen kommen.

So wirst du ein Minecraft-Architekt

Mir gefällt der Begriff „Minecrafter“. Wenn du schon einmal irgendetwas in dem Spiel hergestellt hast – ein Haus, eine Burg oder einfach eine Truhe, in der du Dinge aufbewahrst – dann bist du ein Minecrafter. Ich habe aber größere Pläne mit dir. Mein Ziel ist es, dich in einen *Minecraft-Architekten* zu verwandeln.

Architekten entwerfen und planen Bauwerke – große Bauwerke, kleine Bauwerke, komplexe Bauwerke, verrückte Bauwerke. Architekten verwenden außerdem oft die erstaunlichsten Computerprogramme auf diesem Planeten – und genau das wirst du auch tun, wenn du das Buch ausgelesen hast. Du erweiterst den Horizont von Minecraft und auch deinen kreativen Horizont maximal!

Glaube mir: Wenn es dir Spaß macht, Minecraft zu spielen und dich dort als Baumeister zu betätigen, wird dir die Software in diesem Buch ebenso gut gefallen. Du hast auch mehr Zeit, Minecraft zu spielen, sobald du weißt, wie du die benötigten Objekte viel schneller erzeugen kannst als jetzt.

Zum Einstieg

In diesem Buch gehe ich davon aus, dass du Minecraft (in beliebiger Version) installiert hast und dass du die Grundlagen des Spiels kennst. Wenn nicht, beschaffe dir einige der zuvor erwähnten Bücher von Stephen O'Brien oder Tim Warner. Ziehe diese Bücher zu Rate, wenn du Hilfe brauchst, oder bitte deine Eltern, dir bei der Suche nach „Minecraft-Tutorials“ in Google oder YouTube zu helfen, und bereite dich auf eine überwältigende Fülle von Videotutorials und Anleitungen vor. Sei dir im Klaren darüber, dass viele YouTube-Videos über Minecraft jugendgefährdende Inhalte enthalten. Deshalb frage deine Eltern oder einen Lehrer, bevor du im Internet nach Hilfe suchst.

Wenn ich in diesem Buch spezielle Computerprogramme vorstelle, erfährst du auch stets, wo du sie finden kannst, wie du sie herunterlädst und installierst und wie du sie verwendest.

In vielen Büchern lernst du zuerst die (langweilige) Theorie und musst viel (langweiligen) Text lesen, bevor die wirklich spannenden Dinge kommen, stimmt's? Hier ist das nicht so. Ich halte eine etwas andere Reihenfolge ein. Zuerst zeige ich dir meine Projekte, und zwar die witzigen, coolen und fantastischen Sachen und wie sie in Minecraft funktionieren. Erst danach komme ich zu den Details über die benötigte Software, erkläre, wie du sie installierst und anwendest. Warum gehe ich in dieser Reihenfolge vor? Weil ich überzeugt bin, dass du mehr Neugier und Energie für das Erlernen einer neuen Software aufbringst, wenn du das fertige Projekt tatsächlich in Minecraft siehst. Wenn dir meine Projekte gefallen, wirst du sie unbedingt mit den Werkzeugen, die ich dir zeige, nachbauen wollen.

Bist du bereit, den Sprung vom Minecraft'er zum Minecraft-Architekten zu machen? Ganz bestimmt! Und ich kann mir keinen besseren Ausgangspunkt für deine Entdeckungsreise als Minecraft-Architekt vorstellen als das ultimative Zuhause für dich selbst: eine Burg, die dich vor deinen Feinden schützt und deine Freunde vor Neid erblassen lässt. Wir sehen uns in Kapitel 1, „Eine Burg erobern“.