

**Stephen O'Brien** ist ein in Australien geborener Autor und Unternehmer, der nach vielen Jahren im Silicon Valley nun in Sydney lebt und arbeitet. Er hat bislang 27 Bücher in mehreren Auflagen verfasst – darunter mehrere Bestseller – und mit Verlagen wie Prentice-Hall und Que zusammengearbeitet. Er hat darüber hinaus mit Typefi das weltweit führende, automatisierte Publikationssystem begründet, und in seiner Freizeit mit mypressi eine neue Art von Espressomaschine entwickelt. Er spielt Minecraft seit dessen frühesten Tagen und ist immer noch begeistert von der unvergleichlichen Kreativität, die es erzeugt.

Stephen O'Brien

# Das große Minecraft-Buch



dpunkt.verlag

Stephen O'Brien

Lektorat: Boris Karnikowski, karnikowski.com

Übersetzung: Michael Schmithäuser

Copy-Editing: Petra Kienle, Fürstenfeldbruck

Herstellung: Birgit Bäuerlein

Satz: Michael Schmithäuser

Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de

Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

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 978-3-86490-217-8

1. Auflage 2014

Copyright der deutschen Übersetzung © 2014 dpunkt.verlag GmbH

Wieblingerg Weg 17 · 69123 Heidelberg

Copyright der amerikanischen Originalausgabe: © 2014 by Que Publishing

Titel der Originalausgabe: The Ultimate Player's Guide to Minecraft

Published by Que Publishing

ISBN 978-0-7897-5223-9

Minecraft ist eine Marke von Notch Development AB.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Inhaltsübersicht

	Einleitung	1
<b>KAPITEL 1</b>	Erste Schritte	7
<b>KAPITEL 2</b>	Die erste Nacht überleben	23
<b>KAPITEL 3</b>	Ressourcen sammeln	47
<b>KAPITEL 4</b>	Bergbau	69
<b>KAPITEL 5</b>	Kampfschule	83
<b>KAPITEL 6</b>	Landwirtschaft	103
<b>KAPITEL 7</b>	Tiere zähmen	125
<b>KAPITEL 8</b>	Kreative Architektur	137
<b>KAPITEL 9</b>	Redstone, Schienen und mehr	159
<b>KAPITEL 10</b>	Verzaubern, Schmieden und Brauen	195
<b>KAPITEL 11</b>	Dörfer und andere Bauwerke	217
<b>KAPITEL 12</b>	Durchgespielt: Der Nether und Das Ende	231
<b>KAPITEL 13</b>	Mods und Mehrspieler	251
<b>ANHANG</b>	Index	273