

Über 1.000 Stunden Minecraft

# RÜCKKEHR INS KLÖTZCHENLAND

Unser Autor hatte Minecraft zeitweise abgeschrieben, doch jetzt findet er: So faszinierend wie im Jahr 2022 war es schon lange nicht mehr. Von Enrico Marx



## Enrico Marx

Mit seinen zarten 20 Jahren gehört Enrico zu der Generation, die ihre Jugend zu erheblichen Teilen mit Minecraft und YouTube verbracht hat. Erstmals gekauft hat er sich das Spiel vor ziemlich genau einem Jahrzehnt, kurz nach Veröffentlichung der Vollversion 1.0. Beim Schreiben dieses Autorenkastens ist ihm dann aufgefallen, dass Minecraft ihn schon sein halbes Leben lang begleitet. Jetzt fühlt er sich plötzlich sehr alt und fragt sich, wann wohl seine Midlife-Crisis anfängt.

Jede Beziehung hat bekanntlich ihre Höhen und Tiefen. Auch mein Verhältnis zu Minecraft war zwischenzeitlich angespannt. Zweifel plagten mich: »Minecraft, sind wir überhaupt noch die Richtigen füreinander?« Dabei war es doch Liebe auf den ersten Blick! Auf Minecraft gestoßen bin nämlich über YouTube Let's Plays, genauer gesagt über die von Gronkh. Der ungewöhnliche

Klötzchen-Look, die nie dagewesene spielerische Freiheit – das hatte ich noch nie gesehen, das musste ich haben! Seitdem bin ich wirklich, wirklich froh, dass der Minecraft-Launcher mir keine Auskunft darüber gibt, wie viel Zeit ich damit verbracht habe, Erze abzubauen, Gebäude hochzuziehen und Creeper in maßgerechte grüne Bettvorleger zu verwandeln. Wenn ich in diesem Artikel

von 1.000 Stunden Spielzeit spreche, ist das sogar noch eine konservative Schätzung. Ich habe das Spiel, mit Ausnahme der Alpha- und Beta-Zeit, in fast jedem seiner Stadien begleitet: von den klassischen Let's Plays über die PvP-Ära – aber eben auch bis hin zu der Phase ab 2016, als Minecraft etwas von seiner Popularität ein-



Seit Village and Pillage wieder spannend: Die ersten Wellen eines Überfalls bestehen noch aus schwächlichen Armbrustbanditen.



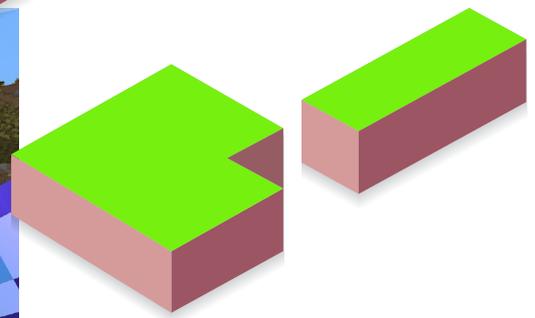
Das Combat Update krepelte die Kampfmechanik von Minecraft gehörig um.



Kennt ihr das, wenn euch Kleinigkeiten unverhältnismäßig stark aufregen? So geht es mir mit den hässlichen Gesteinsarten.



Mod-Packs wie Feed the Beast Revelation fügen tonnenweise neuer Blöcke hinzu. Auch heute noch sehr zu empfehlen.



büßte. Und auch ich verlor in dieser Zeit das Vertrauen in und die Lust an Minecraft. Doch dann erschien ein Licht am Ende des Tunnels: Entwickler Mojang lieferte wieder große, umfangreiche Updates und hörte im Vorfeld wieder mehr auf die Wünsche der Community. Zuletzt ist das sehr positiv aufgenommene Caves and Cliffs erschienen. Minecraft feiert eine triumphale Rückkehr. Aber wie feiert es denn eigentlich? Nicht nur mit irgendeiner kleinen Fete, oh nein! Das Spiel schmeißt eine megamäßige Comeback-Party – und ich bin mit dabei.

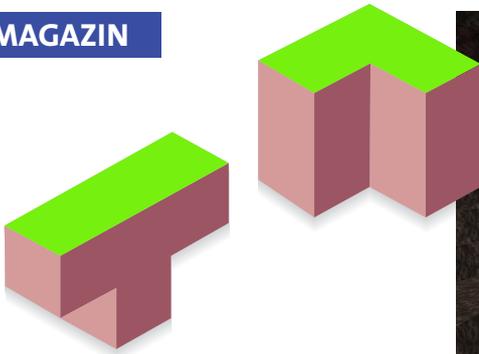
### Das dunkle Zeitalter

Was war denn eigentlich der Grund, dass ich Minecraft beinahe abgeschworen hätte? Es lag an den Updates, die das Spiel erhalten hatte. Oder besser gesagt: nicht erhalten hatte. Zwischen Version 1.8 (September 2014) und 1.9 (Februar 2016) vergingen beispielsweise stolze anderthalb Jahre. Ohne signifikante inhaltliche Neuerungen verlor Minecraft für mich an Reiz. Die Landschaften waren zwar zufällig generiert, aber mit genug Spielzeit begann ich, die Strukturen hinter dem Algorithmus zu erkennen. Vor allem die Höhlensysteme wirkten auf Langzeitspieler wie mich sehr formelhaft.

Wenn tatsächlich einmal Updates kamen, waren diese entweder belanglos oder innerhalb der Community sehr umstritten. Nehmen wir doch einmal die bereits angesprochenen Versionsnummern: 1.9 baute das Kampfsystem gewaltig um, was vor allem bei PvP-Spielern auf Unmut stieß. Bis heute setzen viele PvP-Server noch auf die Prä-1.9-Mechanik. Nun war ich allerdings nie der größte PvP-Fan, weshalb ich diese Änderung einigermaßen verschmerzen konnte. Viel schlimmer fand ich zum Beispiel die mit 1.8 eingeführten neuen Gesteinsarten Granit, Diorit und Andesit, die für mich komplett die Ästhetik der Höhlen zerstörten.

Weil mir die Vanilla-Version von Minecraft nach einer Weile nichts Neues mehr bieten konnte, wick ich schließlich auf Modifikationen aus. Vor allem die Feed-the-Beast-Mod-Packs habe ich in dieser Zeit sehr zu schätzen gelernt, da sie wirklich massenhaft neue Inhalte ins Spiel einfügten.

Mod-Packs dieser Art werden allerdings nur ganz selten – wenn überhaupt – auf neue Minecraft-Versionen aktualisiert, und da ich mit meinen Mods vollkommen zufrieden war, beschäftigte ich mich erst gar nicht mit den neuesten Minecraft-Versionen. Wenn es mir dann doch irgendwie zu Ohren kam, dass ein neues Update veröffentlicht wurde, entlockte mir das maximal noch ein



gleichgültiges Schulterzucken. Während dieser Phase entdeckte ich auch eine weitere Eigenheit von Minecraft: Man kann es wunderbar auf Autopilot spielen und nebenbei Musik, Podcasts und sogar Videos konsumieren. Das eigentliche Gameplay rückt dabei aber immer weiter in den Hintergrund – ich brauche lediglich etwas, um meine Hände zu beschäftigen, während sich mein Kopf auf andere Dingen konzentriert.

**Die Rückkehr des Königs**

Nicht nur mir ging es so, viele Spieler schworen dem Klötzchenspiel sogar komplett ab. Ein Blick auf Google Trends zeigt, dass Minecraft Ende 2018 den Tiefpunkt seiner Popularität erreichte. Doch jetzt kommt das große Aber! Seit 2019 geht es mit Minecraft wieder bergauf. Das liegt vor allem daran, dass die Entwickler endlich substanzielle Updates veröffentlicht haben.

Mit Village and Pillage (April 2019) wurde alles überarbeitet, was mit den Dorfbewohnern zu tun hat: neue Berufe, gewinnbringender Tauschhandel und sogar Dorfüberfälle, die wir à la Tower Defense abwehren müssen – ein guter Anfang für das Comeback. Das und eine neue Generation von YouTubern (und auch einige reuige Rückkehrer aus alten Glanzzeiten) sorgten dafür, dass Minecraft an die Spitze der medialen Aufmerksamkeit zurückkehrte.

So fand ich dann auch meinen Weg zurück zu Minecraft, nämlich mit einem YouTube-Video, das das 2020 erschienene Nether-Update vorstellte. Mit diesem wurde die Unterwelt um vier neue Biome sowie zerstörte Bastionen bereichert. Es mangelte aber auch nicht an tiefgreifenden Änderungen an der bisherigen Spielmechanik: Der Handel mit den Piglins wertete Gold enorm auf, und Netherit fand als neues stärkstes Material Einzug ins Spiel. Ich war davon extrem begeistert, denn der Nether war viele Jahre lang von Mojang bestenfalls stiefmütterlich behandelt worden. Die ganzen Neuerungen musste ich mit eigenen Augen sehen! Und so geschah es, dass ich nach vielen Jahren Minecraft endlich wieder in seiner ungedmoddeten Fassung startete.

**Geschichten eines Minecraft-Wiedereinsteigers**

Seitdem komme ich von dem Spiel nicht mehr los – ich hatte ja auch viel nachzuholen. Ich stürzte mich kopfüber in meinen ersten Dorfüberfall, wo ich Welle um Welle der fiesen Pillager zurückschlug. Ein einzelner Angreifer flüchtete jedoch in den Unter-

Das Seelensandtal ist eines der neuen Nether-Biome. Hier liegen riesige Gerippe herum, außerdem leuchten alle Feuer blau.



Der Bosskampf gegen den Enderdrachen spielt sich noch repetitiv und antiklimaktisch.



Die Endsiedlungen sind architektonisch interessant. Sie werden von üblen Monstern namens Schulkern bewacht.



Die gewaltigen Cheese Caves werden von nicht minder gewaltigen Steinsäulen gestützt.



Hier seht ihr den Anfang meines nächsten Bauprojekts. Ob hieraus einmal ein prächtiges Reich erwachsen wird?

grund, was für mich ein großes Problem darstellte. Damit eine Welle als überstanden gilt, muss man nämlich erst jeden einzelnen Angreifer besiegen. Ich verbrachte viel zu viel Zeit damit, den Flüchtigen aufzuspüren, bis ich ihn endlich in einer tiefen Höhle fand. Dafür war die Befriedigung umso größer, als sich der Pillager nach einigen Axtstößen meinerseits endlich in Luft auflöste.

Im End wiederum machte ich mich auf die Suche nach den Endsiedlungen – ein Feature von Minecraft, das ich bis dato stets ignoriert hatte. Ich warf eine Enderperle durch das Portal und erkundete die äußeren Inseln. Doch von einer Siedlung keine Spur. Um mich herum erstreckte sich nur diese trostlose Welt, unter mir der endlose Abgrund. So einsam hatte ich mich in einem Spiel nur selten gefühlt. Doch dann am Horizont: eine Endsiedlung. Halleluja!

Ganz besonders gespannt war ich auf den Nether. Ich wusste zu diesem Zeitpunkt schon, dass ich ein goldenes Ausrüstungsteil brauchen würde, um die Piglins nicht aggressiv zu machen. Gesagt, getan, und so wähnte ich mich in Sicherheit, als ich eine der neuen Bastionen betrat.

Ich erspähte eine Truhe, meine Augen verwandelten sich in Dollarzeichen. Was ich damals noch nicht wusste: Selbst mit goldener Rüstung bekleidet reagieren die Piglins auf Kleptomane wie mich recht ungehalten. Und so begab es sich, dass mich die Schweinemenschen durch den halben Nether verfolgten, nachdem ich ihre Kisten leergeräumt hatte. Das erinnerte an die berühmte Szene aus dem zweiten »Fluch der Karibik«-Teil, wo Jack vor den Eingeborenen flieht – oder zumindest mutete es in meinem Kopf so an. Denn natürlich sah das alles in der tatsächlichen Grafik von Minecraft wesentlich unspektakulärer aus. Das war für mich aber nie ein Problem, denn meine Fantasie füllt eben die Lücken des Spiels.

### Die Frischzellenkur

Wo wir gerade davon sprechen: Ich gehöre zu den Leuten, die in Minecraft am liebsten mittelalterliche Fantasy-Welten der Marke Skyrim oder Gothic bauen. Bei alten Versionen des Spiels hatte ich jedoch stets das Problem, dass die Landschaften einfach nicht fantastisch genug aussahen. Mit Caves and Cliffs, dem aktuellsten Update, gehen die Entwickler genau dieses Problem an. Und was soll ich sagen? Mojang hat mit diesem Update wirklich den Vogel – oder im Fall von Minecraft: den Enderdrachen – abgeschossen. Caves and Cliffs erweitert das Spiel nämlich in beide Richtungen: Die Gebirge sind nun deutlich imposanter, gleichzeitig wird der Untergrund noch tiefer, düsterer und verwinkelter. In diesem Zusammenhang wurde auch das vertikale Baulimit von 256 Klötzchen um insgesamt 128 Blöcke angehoben, worüber sich vor allem ambitionierte Hochbau-Architekten freuen.

Die Oberwelt mit ihren schneebedeckten Berggipfeln und riesigen Schluchten sieht nun klasse aus, vor allem mit Shader-Mods gibt es hier wirklich schöne Panoramen zu entdecken. Fast noch wichtiger ist aber, dass die Erkundung der Höhlen endlich wieder aufregend geworden ist, weil ich immer wieder auf neue unbekannte Strukturen treffe. Caves and Cliffs belebt diesen naiv-kindlichen Entdeckerdrang wieder, den ich seit vielen, vielen Jahren so nicht mehr verspürt habe. Da die Landschaften nun auch angemessen anmuten, steht meinen prächtigen Fantasy-Welten nichts mehr im Weg. Zumindest nichts außer meinen sehr überschaubaren architektonischen Fähigkeiten.

### Ein Blick in die Zukunft

Bei aller Begeisterung bin ich aber immer noch ein notorischer Nörgler – und als solcher kann ich nicht über Minecraft schreiben, ohne zumindest einige der Probleme

anzusprechen, die nach wie vor bestehen. So bräuchte der Enderdrachen-Bosskampf (und eigentlich auch das Kampfsystem im Allgemeinen) dringend eine Überarbeitung, der Terraingenerator ist immer noch nicht perfekt, und dass Mojang zuletzt mit Kupfer das wohl unnötigste Mineral der gesamten Minecraft-Geschichte eingebaut hat, muss ich wohl nicht verstehen.

Aber Minecraft hat das Ende seiner Entwicklung noch lange nicht erreicht, es kann und wird sich noch viel ändern. Für dieses Jahr ist beispielsweise das Update The Wild angekündigt, einen ersten kleinen Teil können wir bereits jetzt spielen. Angesichts der Qualität der letzten Updates bin ich optimistisch, dass Mojang seinen Meilenstein weiterhin konsequent überarbeiten und ausbauen werden. Vielleicht schreibe ich ja in ein paar Monaten einen Artikel darüber, dass Minecraft jetzt noch besser ist.

Die Zukunftsaussichten sind vielversprechend, aber ich muss dabei auch an meine absurd hohe und trotzdem vermutlich noch zu niedrige Zahl von 1.000 Stunden Spielzeit denken. Wie viele andere Spiele ich in dieser Zeit hätte erleben können! Wenn sich der positive Trend aber weiter fortsetzt, werde ich in den kommenden Jahren dennoch Stunde um Stunde in Minecraft versenken, bis eine noch viel verrücktere Gesamtspielzeit dabei herauskommt. ★

