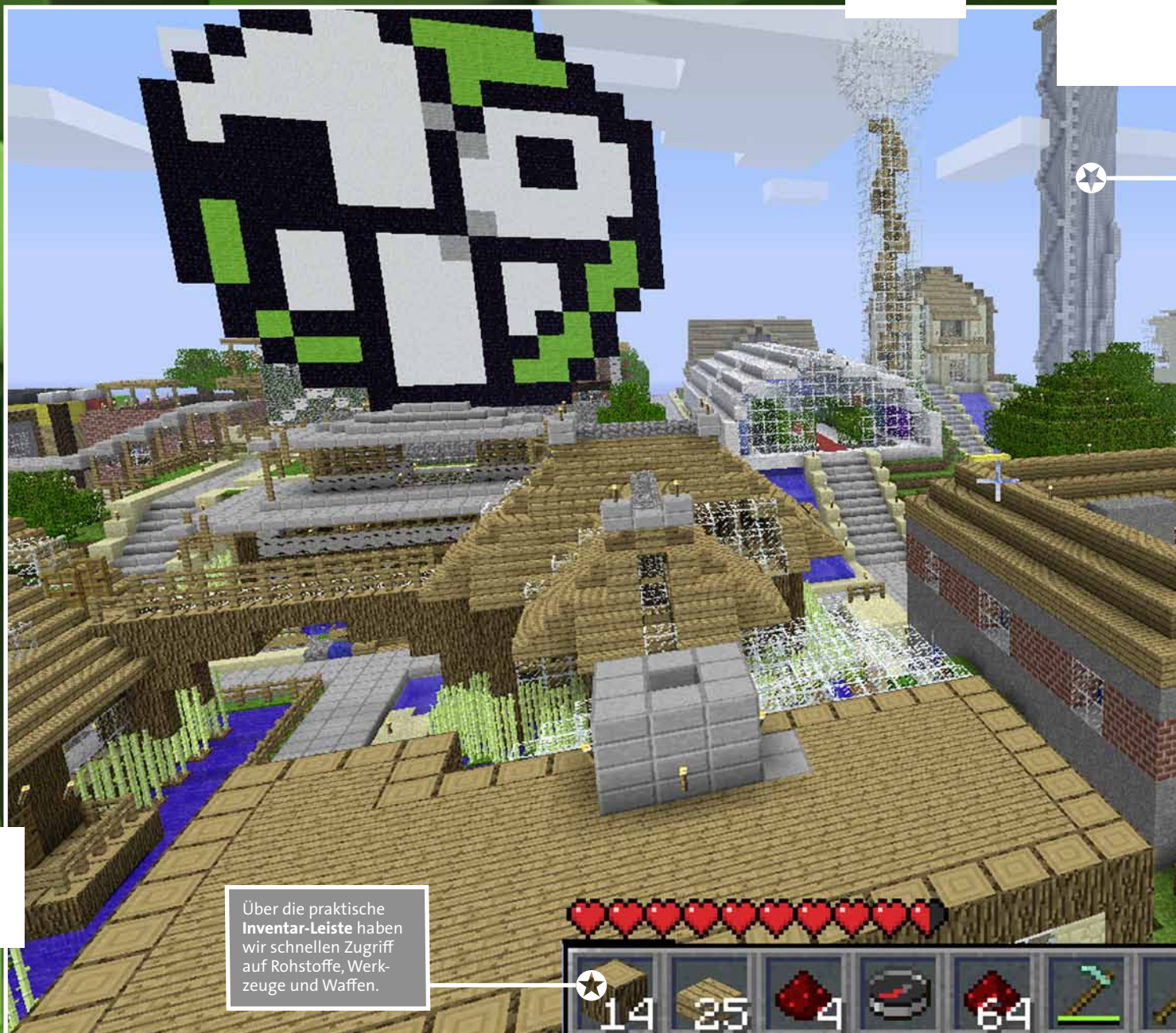




Über die praktische **Inventar-Leiste** haben wir schnellen Zugriff auf Rohstoffe, Werkzeuge und Waffen.

Faszination Minecraft

Vom kruden Geheimtipp zum erfolgreichsten Independent-Spiel aller Zeiten. Wir ergründen das Mysterium Minecraft, geben Tipps zum Mehrspieler-Teil und sprechen mit Markus »Notch« Persson, dem Erfinder des kultigen Klötzchen-Baukastens. Von Daniel Matschijewsky und Michael Löprich

Dieses Bild entstand auf dem Server **minestarc.de**, der von Usern des GameStar-Forums betrieben wird. Danke, Jungs!

Die zufallsgenerierte **Minecraft-Welt** ist theoretisch endlos. Nur nicht nach oben oder unten. Hier ist nach 128 Würfel-Einheiten Schluss.



Noch vor einem Jahr hatte kaum jemand von **Minecraft** gehört. Das kleine, krude aussehende Klötzchenspiel aus Schweden, das sich Ende Juli 2010 noch im Alpha-Stadium befand, wurde von gerade mal 38.000 Menschen gespielt. Doch nur drei Monate später waren es bereits 250.000, Anfang 2011 gar eine Million. Heute zählt der Entwickler Mojang knapp 2,8 Millionen Käufer, 9.000 kommen täglich hinzu. **Minecraft** ist plötzlich in aller Munde, nahezu jeder hat es schon mal ausprobiert oder zumindest davon gehört. Liegt es an Markus Perssons innovativem Geschäftsmodell, das Programm bereits in der Alpha-Version zum kleinen Preis anzubieten und sukzessive um kostenlose Updates zu erweitern? Oder liegt der Erfolg vielmehr daran, dass **Minecraft** keinerlei Regeln hat oder Ziele vorgibt und den Spieler stattdessen einfach »machen« lässt?

Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen. Fest steht: **Minecraft** erinnert uns daran, dass Spiele mehr leisten können, als nur zu zerstreuen. Sie können Kreativität entfesseln, einen Schöpfergeist, den wir vielleicht gar nicht in uns erwartet hätten. Innerhalb weniger Minuten entwickelt das Programm eine Sogwirkung, der man sich nur schwer entziehen kann. Klar, im Grunde bauen wir nur Klötzchen (Erde, Stein, Holz, etc.) ab und schichten sie zu neuen Formen auf. Oder wir verarbeiten sie weiter zu Möbeln, Werkzeugen, sogar Maschinen. Ideen entstehen, Pläne werden geschmiedet, unsere anfangs mühevoll hochgezogene Hütte aus Dreck sieht schon einen Tag später ganz schön alt aus, wir errichten eine neue aus Stein, diesmal am Meer. Das Strandhaus bekommt eine Terrasse spendiert, dann einen Balkon und schließlich einen dreistöckigen Leuchtturm, von dem glühende Lavaströme in die Tiefe stürzen. Irgendwann

reicht das nicht mehr, eine Bahnstrecke muss her. Die führt über säulengesäumte Brücken zu einem gewaltigen Palast aus schwarzem Obsidian, hinter dem die

Türme einer noch gewaltigeren Kathedrale in den Himmel ragen, erbaut aus Material, das wir in monsterverseuchten Höhlen unter Lebensgefahr geschürft haben.

Kreativität ist ansteckend. Dass **Minecraft** wenig erklärt, ja geradezu wortkarg bleibt, treibt die Spieler in Foren und Wikis, wo sie sich vernetzen, Hilfestellungen geben, Rezepte austauschen und sich zusammenschließen, um gigantische Großprojekte aus der Klötzchenwelt zu stampfen. Dass die Entwickler das Programm (gratis) regelmäßig erweitern, vergrößert die Möglichkeiten, liefert immer neue Spielereien und bietet Raum für Verbesserungen und Umbauten. Gemeinsam mit anderen scheint plötzlich alles machbar. Wer von Fans eingerichtete Server besucht, der steht inmitten von Metropolen, bestaunt turmhohe Pixel-Doppelgänger prominenter Spielehelden, taucht in die Klötzchenversion der Unterwasserstadt Rapture aus **Bioshock** hinab oder stromert durch maßstabsgetreue Nachbauten echter Monumentalbauten.

Dann reicht es nicht mehr, nur anzuschauen. Man will daran teilhaben, mitwirken und gemeinsam mit anderen etwas Großes erschaffen. Etwas, auf das man stolz sein, das man mit leuchtenden Augen Freunden und Familienmitgliedern präsentieren kann: »Seht, das haben wir gebaut«. Doch wie all das funktioniert, wie ambitionierte Hobbyarchitekten passende Mitspieler finden und wie sie sich organisieren, auch darüber schweigt sich das Programm aus. Wir nehmen Sie auf den folgenden Seiten an die Hand, erklären Schritt für Schritt, wie der umfangreiche Mehrspieler-Teil von **Minecraft** funktioniert und wie Sie gemeinsam mit anderen eine Klötzchenwelt ganz nach Ihren Vorstellungen erschaffen. **DM**

Mehr Minecraft mit Mods



Millénaire erweitert den Einzelspieler-Modus um Dörfer nebst KI-gesteuerter Handwerker. Die gehen selbstständig ihrem Tagewerk nach, hacken Holz oder schmieden Waffen. Die Mod integriert zudem eine eigene Währung und erlaubt Handel mit NPCs.

Minecraft ist enorm mod-freundlich. Die Fans nutzen das; im Internet findet man fast täglich neue Texturpakete, Bauelemente, Komfortfunktionen oder gar umwälzende Spielerweiterungen. So kann sich jeder ganz leicht sein persönliches Minecraft-Erlebnis zusammenklicken. Wir haben zwei Beispiele für Sie herausgepickt:



Das **Zelda-Texturpaket** ist nur eine von unzähligen Grafik-Mods, die den optischen Stil von Minecraft verändern. Neben Spielen dienen vor allem bekannte Filme, Comics und Kunstepochen als Vorlage, um das Programm zu individualisieren oder aufzuhübschen.

Vor allem innerhalb der letzten Monate hat sich in der **Minecraft**-Community viel getan. Täglich entstehen neue Server, die in Fan-Foren beworben werden und zum Mitbauen

einladen. Mittlerweile gibt es mehrere Hundert dieser Server, die zudem rund um die Uhr erreichbar sind. Um in den Mehrspieler-Modus von **Minecraft** eintauchen zu können, ist also erstmal kein eigener Server nötig.

Die angebotenen Serverlisten sind lang, und jeder einzelne lockt mit interessanten Funktionen. Während manche Server ein unverändertes, dem Einzelspieler-Modus entlehntes Spielgefühl bieten, liegt der Fokus der meisten anderen auf dem freien, ja geradezu grenzenlosen Bauen von möglichst eindrucksvollen Gebilden. Hier bekommen Sie als Spieler alle verfügbaren Rohstoffe zugeteilt oder dürfen sich diese gar selbst per Ch(e)at-Befehl erstellen. Wiederum andere Server spendieren **Minecraft**



Im Mehrspieler-Modus von **Minecraft** arbeiten sogar **Batman** und der **Joker** friedlich miteinander.

anderen Mine oder raubte fremde Häuser aus. Allerdings wird es mit der Ordnung auf manchen Servern außerordentlich streng gehalten. So gibt es bisweilen sogar fest zugeteilte Bauplätze, auf denen Spieler ihre

der sein eigener Herr, hier herrscht kein Raubbau, und das Spielerlebnis kann durch das Einbinden von Modifikationen ganz den eigenen Vorlieben angepasst werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, um gemeinsam mit Freunden in die Klötzchenwelt von **Minecraft** einzutauchen. Im Folgenden präsentieren wir Ihnen drei Hosting-Methoden und erläutern deren Vor- sowie Nachteile.

Um unkompliziert und schnell mit Freunden gemeinsam **Minecraft** zu spielen, empfehlen wir Ihnen das offizielle, vom Entwickler Mojang bereitgestellte Server-Programm. Gut dabei: Für eine erfolgreiche Installation müssen Sie kaum etwas über Server-Hosting wissen. Zunächst navigieren Sie zur **Minecraft**-Homepage und laden sich im Download-Bereich die »Minecraft_Server.exe« herunter. Diese platzieren Sie in einem beliebigen Ordner auf Ihrer Festplatte; beim Ausführen des Programms entsteht dort Ihr neuer **Minecraft**-Server. Beim ersten Start generiert der Server eine frische Welt, die von nun an bei jedem Neustart geladen wird. Damit sich auch andere Spieler mit Ihrem Server verbinden können, müssen Sie einen Port für das Netzwerk freigeben. Dazu verbinden Sie sich über einen Inter-



Webbasierte **Administrations-Tools** geben von überall her Auskunft über den Status des eigenen Servers.

ein Wirtschaftssystem, das Spielern erlaubt, miteinander zu handeln.

Eines haben jedoch alle **Minecraft**-Server gemeinsam: ihre Regeln. Sie garantieren ein friedliches Miteinander sowie den Schutz der eigenen Bauwerke und Rohstoffe. Ohne diese Regeln würde auf vielen Servern Anarchie herrschen. Ein jeder schürfte in eines

Gebäude errichten dürfen, während andere Bereiche tabu sind. Wer dabei aus Versehen ein Schild übersieht, das das Eigentum anderer markiert, fliegt schnell vom Server.

Ein Maximum an Freiheit gewährt also nur die eigene Mehrspieler-Umgebung. Hier ist je-

Nützliche Mods für Ihren Server



Mit **TooManyItems** gehört mühsames Rohstoff-Suchen in tiefsten Minen der Vergangenheit an. Ein Klick auf die gewünschte Ressource, und schon fällt diese vor Ihnen auf den Boden. Praktisch bei großen Bauvorhaben.



VoxelDroop fügt einigen Gegenständen zusätzliche Funktionen hinzu. Mit dieser Mod wird der bislang nutzlose Schleimball zum Pipetten-Tool, und die Steinaxt fügt den angeklickten Block Ihrem Inventar hinzu.



Keine Lust mehr auf gefühlte endlose Märsche? Dann schwingen Sie sich mit **VoxelAir** in die Lüfte und erkunden Sie Ihren Server von oben. So lassen sich turmhohe Gebäude mühelos auch ohne Gerüste hochziehen.



Der integrierte Chat ist sehr unübersichtlich. Wir empfehlen nebenher Teamspeak oder Skype zu nutzen.

Sie die Datei in das Verzeichnis, in dem Ihr Server liegt und benennen sie in »RUN.bat« (ohne Anführungszeichen) um. Achten Sie dabei

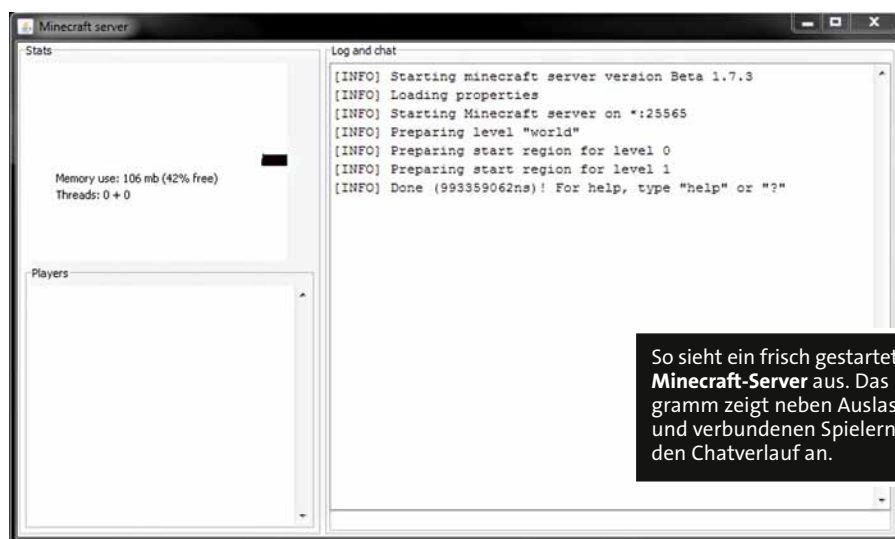
unbedingt darauf, dass Sie die Dateiendung »txt« entfernen. Zu guter Letzt folgt nun die Portfreigabe sowie das Recherchieren der eigenen IP-Adresse wie bereits oben erläutert, und das Bauen auf Ihrem frisch gebackenen **Minecraft**-Server kann beginnen.

Das **Minecraft**-Betriebssystem »MineOS« ist eher für Profis empfehlenswert, denn die Installation ist aufwändig und erfordert diverse Linux-Kenntnisse. Im Gegenzug liefert das Programm bestmögliche Stabilität bei wenig Hardware-Hunger. Allerdings ist für diese Methode des Server-Hostings einiges an Aufwand notwendig, denn – anders als bei den ersten beiden Möglichkeiten – ist MineOS ein eigenes Betriebssystem, das einzig für die Verwaltung eines **Minecraft**-Servers gedacht ist. Sie benötigen jedoch keinen eigenen PC dafür, denn das System ist für die Verwendung in einer virtuellen Maschine ausgelegt. MineOS läuft also >>

net-Browser mit Ihrem Router, in dem Sie in der Browser-Leiste die IP-Adresse des Routers eingeben. Diese finden Sie üblicherweise auf der Gehäuserückseite; in den meisten Fällen lautet sie 192.168.100.1. Im Menü »Portfreigabe« oder »Portforwarding« fügen Sie den Port 25565 der Liste an freigegebenen Ports für die IP Ihres Computers hinzu und wählen beim Typ die Option »beide«. Die IP Ihres **Minecraft**-Rechners im lokalen Netzwerk erfahren Sie mithilfe des Befehls »ipconfig« (ohne Anführungszeichen) in der Eingabeaufforderung, die Sie mit **[Strg] + [R]** und der Eingabe von »cmd« öffnen. Jetzt ist Ihr Server von überall her zugänglich, und Sie müssen Ihren Freunden nur noch die IP-Adresse Ihres Rechners im Internet mitteilen. Diese finden Sie über kostenlose Internetdienste (etwa www.wieistmeineip.de) binnen Sekunden heraus.

Die Server-Software »Bukkit« unterscheidet sich vor allem in einem Punkt vom Original-Programm. Neben verbesserter Stabilität unterstützt Bukkit Modifikationen, die der Nutzer in den Server einfügen kann. Das Programm ist die Grundlage, um einen Server nach eigenen Vorlieben zu verändern und zu verwalten. Auf der Homepage <http://bukkit.org> können Sie die Software kostenfrei beziehen. Sobald Sie die Datei auf Ihren

PC heruntergeladen haben, erstellen Sie an gewünschtem Ort einen Ordner, der später den Server mit allen Dateien enthalten soll. Dort fügen Sie die heruntergeladene *.jar-Datei ein und führen sie aus. Anschließend generiert das Tool die benötigten Server-Dateien. Bevor Sie nun Ihren Server starten können, bedarf es aber noch einer Batch-Datei zum Starten. Dazu öffnen Sie Ihren Editor und fügen den Text ein, der auf der Webseite bei Punkt 3 aufgeführt ist. Nun speichern



So sieht ein frisch gestarteter **Minecraft-Server** aus. Das Programm zeigt neben Auslastung und verbundenen Spielern auch den Chatverlauf an.



Mit **Star Gates** erschaffen Sie ein Netzwerk aus Portalen auf Ihrem Server, das Teilnehmern den bequemen Teleport auch über weite Strecken erlaubt. Verfügbare Ziele lassen sich sogar in Untergruppen sortieren.



Permissions ist ein Muss für jeden Server-Admin. Hiermit können Sie Spieler in Gruppen mit unterschiedlichen Berechtigungen und Privilegien einteilen. Unverzichtbar im Kampf gegen die verhassten Greifer.



Mithilfe von **McMyAdmin** können Sie von überall her durch ein übersichtliches und leicht zu bedienendes Webinterface auf Ihren Server zugreifen. Sehr nützlich, wenn Sie im Problemfall gerade mal nicht zuhause sind.



Mithilfe von **Flug-Mods** geht die Fortbewegung auf einigen Servern deutlich schneller vonstatten.

in einem Programm wie beispielsweise OracleVM, das das Starten eines zweiten Betriebssystems in einem bestehenden System wie Windows oder MacOS erlaubt. Auf der offiziellen Homepage von MineOS steht die Software kostenlos zum Download bereit. Dort finden Sie auch ein detailliertes Tutorial-Video, das jeden einzelnen Schritt der Installation erklärt, da eine genaue Beschreibung des Installationswegs hier den Rahmen sprengen würde.

Jeder **Minecraft**-Server bietet ein einzigartiges Spielerlebnis, das sich teils drastisch von anderen Servern unterscheidet. Dabei haben alle dasselbe Programm zur Grundlage. Grund für das variable Spielgefühl sind die von Nutzern erstellten Modifikationen, seien es einfache Dateieditoren, das Einfügen neuer Gegenstände oder sogar die Fähigkeit zu fliegen – für nahezu alles gibt es eine Mod. Mehrere Foren widmen sich der Vorstellung, Bewertung und dem Support von nutzererstellten Modifikationen und Plugins. Nahezu jeder Server greift auf oftmals mehr als ein Dutzend installierter Mods zu. Sie gewähren neben neuer Inhalte auch Kontrolle über die verbundenen Spieler. Denn ohne dezente Überwachung könnten die von der Community verhassten »Greifer« (Spieler, die mutwillig plündern und Bauten zerstören) nicht enttarnt und dauerhaft von den Servern ferngehalten werden.

Die Installation einer Modifikation wollen wir Ihnen im Folgenden exemplarisch an einem Server basierend auf Bukkit erläutern. Die erste Anlaufstelle für eine Mod für den eigenen Server ist die Bukkit-Webseite, wo im Bereich »Get Plugins« alle für Bukkit entwickelten Plugins nach Art der Modifikation aufgelistet sind. Zunächst gilt es, das gewünschte Plugin herunterzuladen. Anschließend reicht es in den meisten Fällen, die entsprechende Datei in den Ordner »Plugins« im Verzeichnis Ihres Servers zu entpacken, und schon ist das Programm erfolgreich installiert. Sollten noch weitere

Schritte zur Installation der Mod nötig sein, so ist dies grundsätzlich auf der Webseite Schritt für Schritt erläutert.

Sollten Sie einen **Minecraft**-Server mithilfe von Bukkit oder MineOS hosten oder auf fremden Servern spielen, empfehlen wir Ihnen, die automatischen Updates von **Mine-**

craft zunächst zu verneinen. Warten Sie damit so lange, bis ein passendes Update für Bukkit entwickelt wurde, was meist nicht länger als ein paar Tage dauert. Ansonsten spuckt **Minecraft** beim Verbindungsversuch auf einen Server eine Fehlermeldung aus und verweigert die Verbindung. Als Server-Administrator sollten Sie überdies in regelmäßigen Abständen überprüfen, ob für auf Ihrem Server installierte Plugins mittlerweile neuere Versionen erschienen sind. Ältere Mods sind unter Umständen nicht mehr mit aktuellen **Minecraft**-Versionen kompatibel und verursachen teils heftige Fehler oder gar Instabilität Ihres Servers.

Sollten Sie Ihren Server dauerhaft zugänglich machen wollen, führt kein Weg an der Inanspruchnahme eines DNS-Dienstes vorbei. Denn nach 24 Stunden setzt Ihr Router die IP Ihres Anschlusses aus Sicherheitsgründen zurück. Somit müssten Sie jeden Tag aufs Neue Ihre IP in Erfahrung bringen und den Gästen Ihres Servers vermitteln. Ein kostenfreier DNS-Dienst wie etwa der von DynDNS vergibt Ihrem PC eine statische Adresse, über die Ihr Server erreichbar ist. So steht dem gemeinsamen Bauen auch über längere Zeitspannen hinweg nichts mehr im Weg. Michael Löprich

Patch-Historie

Obwohl anfangs nur ein 1-Mann-Projekt, geht die Entwicklung von Minecraft rasend schnell voran. Zeitweise wurde die normale Versionszählung ausgesetzt und durch ein simples »Indev« (in development = in Entwicklung) ersetzt. Hier haben wir die wichtigsten Meilensteine des Spiels für Sie zusammengefasst.

Version	Datum	Inhalt
0.0.0	10. Mai 2009	Die Entwicklung beginnt, noch unter dem Arbeitstitel »Cave Game«.
Pre 0.0.9a	14. Mai 2009	»Minecraft« bekommt seinen Namen.
Pre 0.0.9a	16. Mai 2009	Zufalls-Levelgenerator, unterschiedliche Blockarten
0.0.12a	20. Mai 2009	Wasser und Lava, Ozean rund um die Karte
0.0.14a	25. Mai 2009	Bäume, Sand, Kies und Erze in der Landschaft, Wolken am Himmel
0.0.15a	1. Juni 2009	erster Multiplayer-Test
0.0.20	20. Juni 2009	Inventar für Spieler
0.0.24	18. August 2009	Gesundheitsanzeige und Fallschaden
0.24	31. August 2009	Creeper!
0.28	27. Oktober 2009	überarbeiteter Kreativ-Modus mit vielen kleinen Neuerungen
0.31	9. Januar 2010	Feuer und Crafting eingebaut
Indev	12. Februar 2010	Tag-/Nachtzyklus
Indev	19. Februar 2010	Schmelzofen hinzugefügt
Indev	27. Februar 2010	Unendliche Karten (»infinite maps«)
Indev	25. März 2010	Höhlensysteme, Erzadern und wachsendes Gras
Indev	7. Juni 2010	Schilder, Türen und Leitern
Indev	18. Juni 2010	Schienen und Loren

Alpha-Phase

1.0.0	30. Juni 2010	offizieller Offline-Client
1.0.1	3. Juli 2010	Hebel, Knöpfe, Druckplatten, rotes Erz
1.0.8	20. Juli 2010	Kühe, Milch und Leder
1.2.0	30. Oktober 2010	Halloween-Update: Unterwelt, Geister, Zombie-Schweinemenchen, Kürbislaternen

Beta-Phase

1.3	22. Februar 2011	Betten, mehr als fünf Welten möglich
1.4	31. März 2011	zählbare Wölfe, verschiedenfarbige Schafe, Rezept für Kekse
1.5	19. April 2011	Wettereffekte, Achievements und Statistiken
1.6	26. Mai 2011	Karten, Falltüren, Unterwelt für Multiplayer
1.7	30. Juni 2011	Kolben, Schafscheren
1.8.	?	»Adventure-Update« mit Dörfern, NPCs und Quests



Markus »Notch« Persson



Der Kopf hinter Minecraft heißt mit vollem Namen Markus Alexej Persson, ist 32 Jahre alt, Eigentümer der von ihm gegründeten Mojang AG und lebt im schwedischen Stockholm. Persson begann im Alter von sieben Jahren mit dem Programmieren. Seine berufliche Laufbahn als Spieleentwickler führte ihn unter anderem zu King.com, wo er bis 2009 arbeitete. Zu dieser Zeit wirkte er auch nebenberuflich bei der Online-Foto-Plattform »Jalbum« mit. Zudem ist Persson Mitfinder des Spiels Wurm Online, an dem er allerdings nicht mehr mitarbeitet.

»Die Offenheit des Entwicklers tut jedem Spiel gut«

Ein Kreativkopf entwickelt ein bahnbrechendes Spiel, wird reich, gründet ein unabhängiges Studio ... und wird noch reicher. Wir fragen Markus Persson, was Mojang eigentlich so besonders macht. Von Markus Schwerdtel

GameStar Du hast die meiste Zeit allein an Minecraft gearbeitet. Wie lange hast du gebraucht, um festzustellen, dass du die Arbeit nicht mehr allein schaffst?

Markus Persson Es hat eigentlich alles sehr gemächlich angefangen. Aber nach rund einem Jahr war das Projekt dann so groß, dass wir ein Unternehmen gründen mussten. Bis wir das geschafft hatten, dauerte es aber noch einmal vier bis fünf Monate, weil ich mit unzähligen Meetings beschäftigt war und mich nebenbei noch um den Code des Spiels kümmern musste.

► Nach welchen Kriterien hast du dein Entwickler-Team zusammengestellt? Sollten die Leute ähnlich ticken wie du oder war es dir gerade wichtig, dass sie neue Impulse in das Spiel bringen?

◀ Am Anfang gab es nur Jacob Porser und mich. Dann haben wir für die Unternehmensgründung Carl Manneh ins Boot geholt, der bislang allerdings noch gar nichts

mit Spieleentwicklung zu tun hatte. Wir wollten jemanden, der die Business-Seite des Ganzen versteht. Der Rest des Teams besteht aus Designern, die sich um die Inhalte und das Coding kümmern.

► Du kriegst doch sicherlich täglich tonnenweise Mails mit Vorschlägen und Ideen für Minecraft. Liest du dir das alles überhaupt durch und falls ja, wie entscheidest du, was ins Spiel kommt und was nicht?

◀ Ich kriege tatsächlich zu viele Mails, um mir jede einzelne durchzulesen. Aber ich überfliege die Betreffzeilen und schaue im Forum nach, welche Themen die Community gerade beschäftigen. Am Ende füge ich dann das ein, was ich selbst sinnvoll finde und bei dem ich sage: »Hey, das hier wäre eine super Neuerung!« Es kommt also nicht allein deswegen etwas ins Spiel, weil es viele Leute gern sehen würden.

► Und wie testet ihr die neuen Spielelemente?

◀ Wir testen erst einmal intern. Da finden wir natürlich nicht immer gleich alle Fehler, das erledigt dann

die Community für uns. Falls dann doch mal ein Problem auftaucht, patchen wir ein paar Stunden später schnell noch nach.

► Du warst in der Vergangenheit immer sehr offen, was den Entwicklungsstand von Minecraft angeht, sei es zum aktuellen Status der Beta oder wenn es darum ging, welche Fehler es noch gibt. Denkst du, dass diese offene Kommunikation ein Modell für die Zukunft ist, auch für den einen oder anderen größeren Publisher?

◀ Ich denke schon, dass diese Offenheit ziemlich gut für PC- oder auch für Mac-Spiele funktioniert. Du kannst täglich neue Dinge einfügen, patchen und hast einen sehr direkten Draht zur Community, was ge-



Mittlerweile gibt es offizielle **Minecraft-Kollektionen**, die auf der Mojang-Seite beworben und verkauft werden.

rade für kleine Teams sehr wertvoll ist. Die Fans sind dann viel enger mit dir verbunden, kennen dich und vertrauen dir.

► Weil du ja allein angefangen hast, konntest du bestimmt nicht gleich so viel Geld in das Projekt stecken. Was hättest du anders gemacht, wenn du schon ein paar tausend Euro Startkapital gehabt hättest?

◀ Stimmt, ich habe am Anfang kein Geld, sondern vor allem sehr viel Zeit investiert. Mit mehr Startkapital hätte ich aber nicht unbedingt viel anders gemacht. Ich mag es, Dinge von Grund auf neu zu schreiben, also hätte ich wohl keine Grafikengine lizenziert oder Ähnliches – was im Allgemeinen natürlich eine dumme Idee ist. Schließlich gibt es tolle Sachen, auf denen man aufbauen kann und die einem eine Menge Zeit ersparen. Aber wenn du etwas komplett neu entwickelst, hat das eben den Vorteil, dass eher mal ein originelles Spiel dabei herauskommt.

► Hast du dir in der ganzen Zeit nie gewünscht, zum Beispiel einen Grafiker zu haben, der dir alles einfach mal aufpoliert?

◀ Doch, den Moment gab es. Bevor ich gemerkt habe, dass der Grafikstil von Minecraft wirklich gut funktionierte, hatte ich mehrere Indie-Entwickler angesprochen und überlegt, sie für die Grafik an Bord zu holen. Irgendwie hat sich eine Zusammenarbeit dann aber doch nie ergeben und ich habe mit meinen eigenen Mitteln weiterge-

macht – was am Ende dann ja auch ziemlich gut funktioniert hat.

► Bei Minecraft hast du dich für ein einzigartiges Business-Modell entschieden. Du nimmst jetzt in der Beta-Phase 15 Euro und gibst dann das fertige Spiel ohne weitere Kosten heraus. Denkst du im Nachhinein, dass du vielleicht keinen Rabatt hättest geben oder beim Release vielleicht noch einmal eine Gebühr hättest nehmen sollen?

◀ Ich denke immer noch, dass es die richtige Entscheidung war. Es hat sehr dabei geholfen, dass die Community so schnell wachsen konnte. Dass die Spieler schon während der Entwicklungszeit bezahlen, ist ein sehr interessantes Modell für ein Studio, weil man sich schon frühzeitig ohne Publisher finanzieren kann.

► Denkst du darüber nach, das Business-Modell nach der Veröffentlichung zu ändern?

◀ Wir wägen schon unsere Möglichkeiten in dieser Hinsicht ab. Aber wir wollen die Spieler auch nicht in irgendein Modell hineinzwängen. Wir müssten schon einen besonderen Service anbieten, für den wir dann etwas verlangen könnten – zum Beispiel falls wir einmal unsere eigenen Game Server hosten. Es ist aber noch nichts in Stein gemeißelt, derzeit konzentrieren wir uns wirklich auf den Release von Minecraft.

► Worauf können sich Minecraft-Fans in Zukunft denn alles freuen? Landschafts-Er-

weiterungen? Oder gar Spezielle Item-Sets?

◀ Sowas in der Art. Ich habe zum Beispiel viel über NPC-Dörfer nachgedacht. Das

könnte eine der Erweiterungen sein, genau wie saisonale Updates zu Halloween oder Weihnachten. Aber das sind alles derzeit nur vage Pläne, wir wissen es noch nicht genau.

► Wie groß soll das Team denn werden?

◀ Ich will die Firma so klein wie möglich halten und Spiele entwickeln, die nicht 50 Gigabytes an Grafiken benötigen. Sie sollen Spaß machen, weil das Spiel selbst, also vor allem die Mechanik, überzeugt. Aber auch diese Einstellung kann sich mit der Zeit ändern, wir stehen mit unserer kleinen Firma ja erst am Anfang. Im Moment kümmere ich mich vor allem um Minecraft, und Jakob beschäftigt sich mit unserem anderen Projekt Scrolls. Wenn beides abgeschlossen ist, könnten wir aber zum Beispiel unsere Kapazitäten bündeln und gemeinsam an einem dritten Spiel arbeiten. Wir werden sehen.

► Scrolls unterscheidet sich sehr von Minecraft. Warum spielt ihr nicht auf Sicherheit und bleibt beim bewährten Konzept und wandelt es vielleicht nur etwas ab?

Minecraft in Zahlen

Aktueller Stand:	Beta v1.7.3
Aktueller Preis:	14,95 Euro
Verkaufte Einheiten*:	2.766.298
Registrierte User*:	10.400.386
Umsatz**:	35,7 Millionen Euro
Entwicklungsstart:	10.5.2009
Updates:	179
Blogbeiträge:	790
Tweets:	9.140
Angekündigter Release:	11.11.2011
Angekündigte Plattformen:	PC, Xbox Live Arcade, iOS, Android, Xperia Play

* laut minecraft.net, Stand 11. Juli 2011

** Schätzung auf Basis der Verkaufszahlen



Markus »Notch« Persson (Mitte) im Gespräch mit Michael Trier und Markus Schwerdtel.



»Minecraft ist freundlicher und ruhiger als andere Spiele. Vermutlich haben deswegen viele Altersgruppen einen einfachen Zugang.«



Mojangs nächstes Projekt

Scrolls ist neben Minecraft das zweite Projekt von Markus Perssons Firma Mojang. Chefdesigner des Spiels ist Perssons alter Kumpel Jakob Porser. Die beiden tragen die Idee zu Scrolls bereits seit fünf Jahren mit sich herum, nun ist dank Minecraft endlich genug Entwicklungsbudget für die Mischung aus Sammelkarten- und Brettspiel da. Scrolls wurde im März 2011 auf der Game Developers Conference in San Francisco angekündigt, Bildmaterial gibt es bis auf wenige Artworks und Spielkartenentwürfe noch nicht. Momentan arbeitet Jakob Porser allein an Scrolls. Nach der Fertigstellung von Minecraft im November will Mojang jedoch mehr Ressourcen in das Fantasy-Spiel investieren.



Markus Persson (hinten links), Carl Manneh (rechts daneben) und Jakob Porser (vorne rechts) haben Mojang 2010 gegründet.

◀ Na ja, Minecraft gibt es eben schon. Und Scrolls ist ein Spiel, das Jakob und ich unbedingt entwickeln wollten. Jetzt haben wir die Chance dazu. Wir sind vom Konzept überzeugt und wollen nicht einfach nur ein Minecraft 2 entwickeln.

► Ihr nutzt also die Erfolgswelle von Minecraft und eure Popularität als Anstoß für das Projekt, das ihr sowieso schon immer einmal machen wolltet?

◀ Ja, das könnte man so sagen. Aktuell ist vor allem Jakob mit Scrolls beschäftigt, wir

haben aber noch zusätzlich einen Backend-Entwickler eingestellt. Das nötige Know-how fehlte uns bislang noch im Team. Was die Programmierung angeht, hat das Spiel nicht unbedingt viel gemein mit Minecraft, aber im Game Design gibt es schon Überschneidungen. Es geht besonders darum, was an einem Spiel Spaß macht und was nicht.

► Du hast doch sicherlich von vielen Publishern das Angebot erhalten, dass sie dein Spiel auf den Massenmarkt bringen. Hast du nie daran gedacht, die Marke Minecraft zu verkaufen?

◀ Am Anfang habe ich tatsächlich ständig Anfragen bekommen. Dann haben sie aber gemerkt, dass ich nicht verkaufen will, einfach weil die Marke so profitabel ist. Es waren auch ein oder zwei große Jobangebote dabei. Aber auch das ist schnell im Sande verlaufen, als man gemerkt hat, dass ich nicht wirklich auf so etwas aus war.

► Du warst ihnen wahrscheinlich auch ein wenig zu teuer, oder?

◀ Vielleicht, kann sein. (lacht)

► Thema: Neue Marktfelder. Das ganze Minecraft-Konzept könnte man doch sicherlich auch gut als Social Game auf Facebook und anderen sozialen Netzwerken umsetzen, mit dem Kauf von Gegenständen usw. Hast du darüber schon mal nachgedacht?

◀ Viele dieser Spiele sind so designt, dass sie möglichst viel Geld von den Spielern kriegen. Für mich als Game Developer fällt das nicht wirklich unter den Begriff »Spiel«, es ist vielmehr mit Glücksspiel zu vergleichen. Ich will lieber etwas machen, bei dem das Bezahlen auch wirklich Sinn ergibt. Spannend wird es zum Beispiel, wenn ich jedes Mal beim Tod meiner Spielfigur Geld einwerfen muss. So ähnlich ist es ja schon seit Jahrzehnten beim Pinball. Ich weiß, dass ich zahlen muss, wenn mir ein Ball durchrutscht, das erzeugt Spannung. Wenn ich jetzt in Minecraft anfangen, Diamanten für echtes Geld zu verkaufen, dann zerstört das meiner Ansicht nach die Balance. Reiche Spieler wären dann gleichzeitig auch erfolgreicher, da muss man wirklich aufpassen. Sonst geht das ganze Konzept ganz schnell den Bach runter.

► Den großen Erfolg von Minecraft hast du mit einer außergewöhnlichen Idee und begrenzten Ressourcen erreicht. Würdest du sagen, dass den kleinen und originellen Spielen die Zukunft gehört oder wird Minecraft auch in Zukunft eine der wenigen Perlen im AAA-Ozean bleiben?

◀ Ich hoffe, es wird beides geben. Ich liebe es auch, die aktuellsten Shooter zu spielen. Das ist wie ein Hollywood-Actionfilm und darf nicht aussterben. Aber ich hoffe auch auf mehr Raum für kleinere Teams, die originelle Ideen umsetzen. Es war lange Zeit ein Trend, die Teams immer weiter zu vergrößern und mit mehreren hundert Leuten einen Blockbuster zu entwickeln. Das ist auf lange Sicht bestimmt nicht gesund für die Branche. Du brauchst ja schließlich auch keine 200 Leute, um ein gutes Buch zu schreiben, und so verhält es sich eben auch in der Spielebranche.

► Markus, vielen Dank für das Gespräch!

MS

Nah an den Entwicklern

Bei der Entwicklung von Minecraft setzte Markus Persson von Anfang an auf Transparenz und Nähe zu den Usern. Konsequentermaßen nutzen er und sein Team alle möglichen Kanäle, um über den Stand des Spiels zu informieren. Wer ganz nah dran sein will, der klinkt sich hier ein:

Twitter:

www.twitter.com/notch

Markus Persson schreibt über Minecraft, seinen Musikgeschmack, das Leben als Indie-Entwickler und Mahlzeiten.

www.twitter.com/Kappische

Business Developer Daniel Kaplan über den Alltag bei Mojang.

www.twitter.com/carlmanneh

Geschäftsführer Carl Manneh lenkt die Geschicke der Firma. Tweets manchmal etwas business-lastig.

www.twitter.com/c418

Minecraft-Komponist Daniel Rosenfeld über Musik, Soundeffekte und sein Leben.

Blogs:

www.Mojang.com

Das offizielle Firmenblog. Wenig zum Spiel selber, dafür viel über Merchandise, Events etc.

www.Notch.tumblr.com

Persönliches Blog von Markus Persson, in dem es jedoch hauptsächlich um Minecraft geht.

Facebook:

www.facebook.com/minecraft

Facebook-Präsenz mit rund 1,2 Millionen Fans, bietet aber nur spärliche News rund um Minecraft.

Making Games Magazin

Sie interessieren sich für aktuelle Trends und Themen der Spieleentwicklung? Sie möchten wissen, was die Branche antreibt und Neuigkeiten aus erster Hand erfahren? Sie wollen regelmäßig spannende Einblicke hinter die Kulissen erhalten oder gar selbst Spieleentwickler werden?

Über die großen und kleinen Geheimnisse der Spieleentwicklung schreiben bei uns die Entwickler und Programmierer selbst – und

zwar jede Ausgabe im Making Games Magazin und jeden Tag auf makinggames.de



Eine längere Fassung des Interviews sowie weitere Artikel zu Minecraft lesen Sie in der Ausgabe 04/2011 unseres Making Games Magazins.