

Sieben Jahre Minecraft

DAS VERFLIXTE SIEBTE JAHR



Impressionen vom Minestar-Server, aufgenommen mit dem Texturpaket PureBDcraft und dem Beleuchtungsmod »Sonic Ether's Unbelievable Shaders«. Das Bild ganz rechts unten zeigt den Server bei unserem letzten Besuch 2011.

Minecraft feiert seinen siebten Geburtstag und ist immer noch erfolgreich. Zeit für eine Bestandsaufnahme. Und ebenfalls Zeit, ein Ver-säm-nis nachzuholen. Von Michael Graf

Der 19. April 2009, halb zehn Uhr morgens. Markus »Notch« Persson quälen Selbstzweifel. Macht sein Spiel wirklich Spaß, oder sollte es doch lieber rundenbasiert laufen? Muss die Titelmelodie, die er am Vorabend selbst komponiert hat, so furchtbar billig

klingen? Und wann zum Teufel soll er überhaupt die Levels bauen? Persson geht mit seiner Freundin spazieren. Isst Kebab. Dreht seine Ideen hin und her. Am Nachmittag fasst er einen Entschluss: »Ich mache das Spiel jetzt fertig, ob es Spaß macht oder nicht.« Kurz nach Mitternacht sinkt er auf seine Tastatur. Es ist vollbracht! Und das Ergebnis kann sich sehen lassen: Der Spieler muss sich durch labyrinthische 2D-Müllpressen schlängeln, bevor ihn heranrauschende Stachelwände zerquetschen. Drumherum hoppeln Häschen, die bei Stachelkontakt blutig platzen. Gut, ursprünglich sollte man

die Langohren retten, aber Platzen ist lustiger. In nur 48 Stunden hat Persson »Bunny Press« entworfen, seinen Beitrag zum Entwicklerwettbewerb Ludum Dare. Oh, und drei Wochen später, am 10. Mai 2009, beginnt er mit der Arbeit an Minecraft, am 16. Mai veröffentlicht er die erste spielbare Version. Aber ich wollte mit einer Geschichte einsteigen, die vielleicht nicht jeder kennt.

Das Spiel, das jeder kennt

Denn mal ehrlich, über Minecraft zu sprechen, ist mittlerweile so, wie ein Teleskop auf den Mond zu richten: Da gibt's nichts mehr zu entdecken. Das Thema ist durch, ausgeforscht, haben wir alles schon gehört. Wie Notch die Entwicklung mit dem Verkauf unfertiger Versionen finanzierte und so den Trend zum Early Access vorwegnahm. Wie Minecraft zum Beliebtheitsschub der Let's Plays auf Youtube beitrug und einen bis heute nachklingenden Survival-Boom auslöste. Wie das Klötzchenspiel die Kreativität, die Freude am Bauen zur Motivationsmaxime erhob. Wie es den Begriff »Indie« vom Randgruppenstigma befreite und bewies, dass selbst ein Garagenprojekt zur Goldgrube heranreifen kann, die der Entwickler Mojang mit allerlei Merchandise ausschaltete. Wie Notch Preis um Preis einheimste und auf Konferenzen als Stargast hofiert wurde, während ihn zugleich die eigene Community immer mehr nervte. Und wie Microsoft



Gruppenbild mit Ugly: Michael Graf (Mitte) und einige Minestar-Einwohner posieren vor dem Maskottchen des GameStar-Forums.



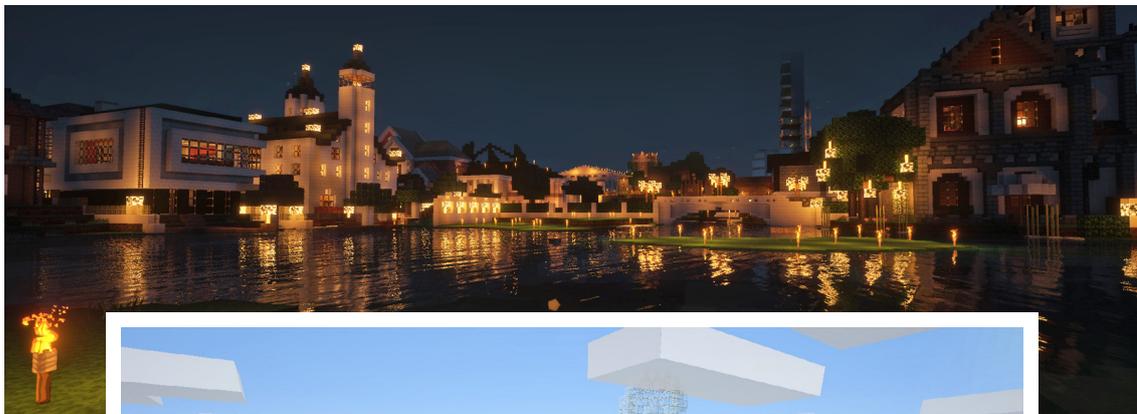
GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign



GameStar
für Umfang



schließlich 2,5 Milliarden Dollar springen ließ, um Notch von der »Bürde« Minecraft zu befreien und auf einen Schlag zum Milliardär zu befördern, der heute wie ein »schmollendes Kind« (Zitat Cliff Bleszinski) in seiner Villa in Los Angeles hockt und seine Langeweile via Twitter in die Welt hinausschreit.

Wie viele Millionen?!

Ja, Minecraft ist Geschichte. Aber Geschichte – das klingt verstaubt, tot. Durchaus zu Recht, sieben Jahre sind in der schnelllebigen Spielebranche eine Ewigkeit. Wer sich aber dieser Tage mit Minecraft beschäftigt, wer wieder eintaucht in dessen Community, der merkt: Dieses Spiel ist alles andere als tot und verstaubt! Auch, weil es sich nach einem Bericht der New York Times noch immer 10.000 Mal verkauft – pro Tag. Plattformübergreifend, versteht sich, Minecraft gibt es ja außer für PC und Mac auch für alle Konsolen der aktuellen und letzten Generation sowie als Pocket Edition für Tablets und Smartphones. Oh, und für PlayStation Vita.

Über 23 Millionen Menschen haben die PC/Mac-Version inzwischen gekauft, die Pocket Edition sogar über 30 Millionen. Die Gesamtverkäufe liegen bei über 73 Millionen. Okay, okay, keine Zahlen mehr, kennt ja auch jeder. Jedenfalls bleibt Minecraft im sprichwörtlich verflixten siebten Jahr vor allem eines, nämlich verflixt erfolgreich. Und ich möchte wissen, warum eigentlich. Also

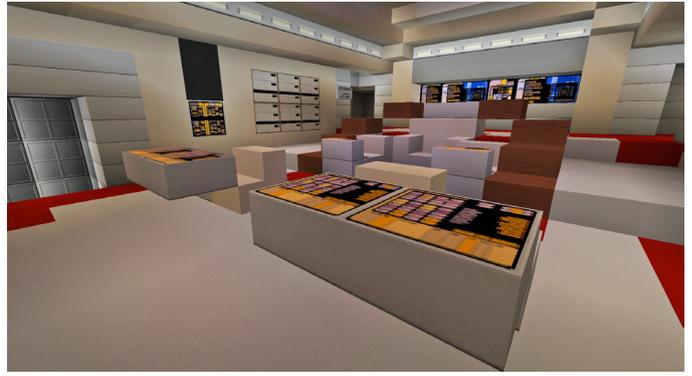
raus mit der Diamantspitzhacke und wieder rein ins Spiel! Was zugleich die Gelegenheit böte, das größte Versäumnis der GameStar-Geschichte zu korrigieren. Wir haben Minecraft bis heute nämlich niemals bewertet!

Zurück zu den Ursprüngen

Beginnen muss ich meine Reise ins Minecraft-Universum mit einem Geständnis: Ich habe Minecraft seit 2013 kaum gespielt. Nach größeren Updates mal reingeschaut, ja, aber nicht mehr groß geschürft, gebaut oder Server erkundet. Und auch wenn das Grundprinzip dasselbe geblieben ist, hat sich einiges getan, neue Blocktypen kamen hinzu, zuletzt hat Mojang am 29. Februar 2016 mit dem Update 1.9 das Kampfsystem geändert.

Bleibt die Frage: Wo setze ich an? Meine erste Anlaufstelle ist eine, die ich noch aus alten Tagen kenne: Minestar. Wie der Name

andeutet, ist diese Minecraft-Community im GameStar-Forum entstanden. Viele User stießen hinzu, nachdem Christian Schmidt den Kreativbaukasten in seinem Video vorgestellt hatte, beginnend mit den Worten: »Ich habe einen Block ...« Ältere Leser mögen sich an ein imposantes Video vom Bau einer Kathedrale erinnern, das wir 2011 veröffentlicht haben – aufgenommen wurde es auf dem Minestar-Server, wo bis heute ein Nachbau des Gotteshauses steht. Gemeinsam mit anderen deutschen Minecraft-Communitys stieß Minestar 2012 außerdem das Projekt »You are Minecraft« an, bei dem 87.616 Spieler ihre eigenen Charakter-Skins als riesige Statuen nachbauten, um sich bei den Entwicklern zu bedanken. Die Aktion erregte international Aufsehen – selbst Mojang beteiligte sich. Nur Notch nicht, aber der war schon damals von allem genervt.



Die User von Minetrek.net haben die Enterprise-D aus »Star Trek: Das nächste Jahrhundert« nachgebaut. In Originalgröße. Inklusive Innenraum.

Es ist das Bauen

Also: Minestar. Bei einer Tour über den Server plaudere ich mit den Admins, gemeinsam wandern und fliegen wir um sehenswerte (Nach-)Bauten. Vom idyllischen Dorf bis zum Wolkenkratzer-Manhattan, vom Washingtoner Kapitol bis zum Stark Tower aus »Iron Man«, von ägyptischen Pyramiden bis zur unfertigen Römervilla. Apropos: Auf Minestar.de entstehen immer noch neue Bauwerke, wenn auch nicht mehr ganz so viele wie zu Hochzeiten. »Heute sind noch rund 20 bis 30 Leute regelmäßig online«, erzählt mir Minestar-Admin Render, »früher waren es 300.« Er selbst spielt Minecraft seit 2011, und zwar fast täglich. Für ihn ist das Spiel frisch geblieben, weil er bis heute seiner Kreativität freien Lauf lassen, sich immer neue Projekte ausdenken kann. Derzeit bastelt er an einem Gipfeldorf für NPC-Bewohner – auf einer »Amplified«-Karte mit besonders hohen Bergen und tiefen Schluchten.

Damit umreißt Render perfekt die Kernfaszination von Minecraft, vor allem im Überlebensmodus. Natürlich könnte man im Kreativmodus einfach drauflosbauen, mit vollem Zugriff auf alle Blöcke, und natürlich macht

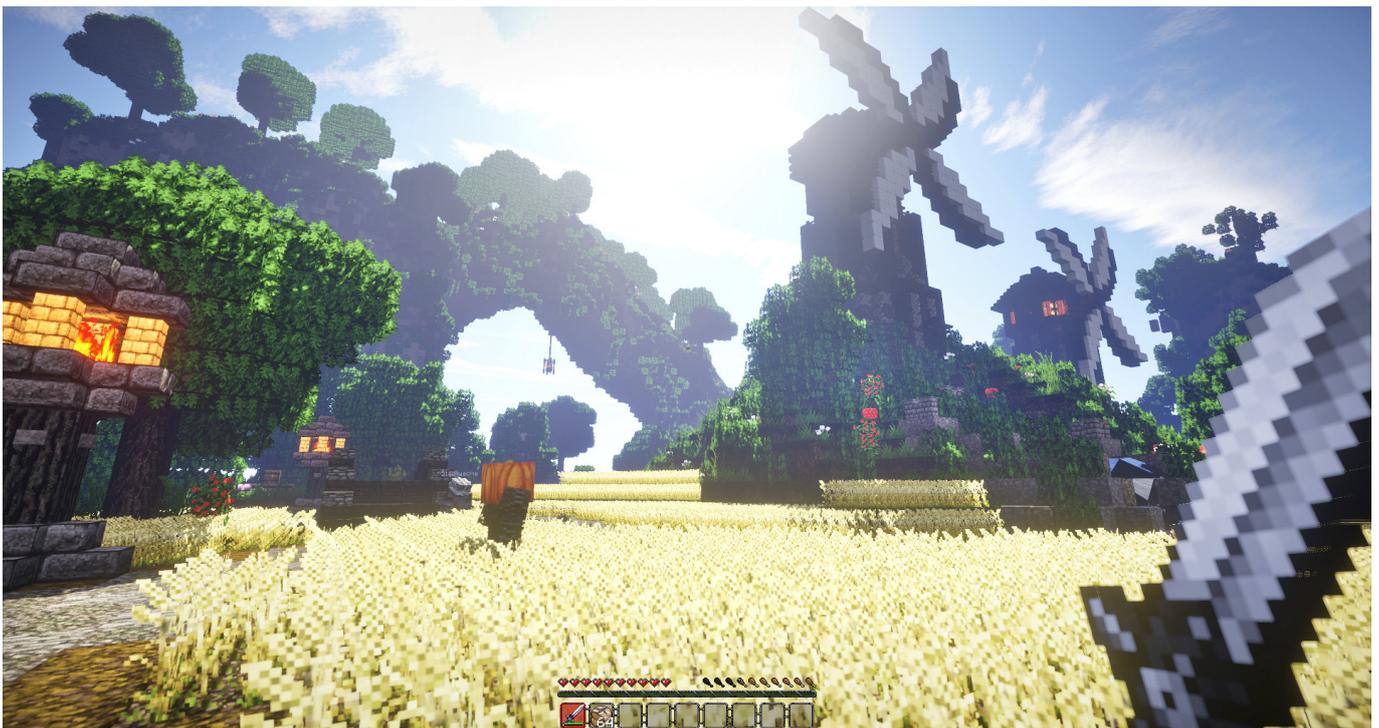
auch das Spaß. So wie früher in der Legokiste zu wühlen. Im Survivalmodus hingegen muss ich mich in die Erde wühlen und ihr die wertvollsten Erze entreißen, während Creeper, Zombies & Co. mordlüstern drumherum geistern. Und später kommen ja noch die Paralleldimensionen, der »Nether« und das »Ende«. Und es geht nicht nur ums reine Überleben, sondern darum, der Welt meinen Stempel aufzudrücken. Das erste Haus aus Dreck wird irgendwann zur Festung, ich hebe Stollen aus, ganze Höhlen, um zu beweisen: Ja, ich habe es geschafft! Spieler 1, Welt o! Und dank der zufallsgenerierten Umgebungen erlebt jeder seine eigene Geschichte, deshalb der Erfolg vieler Let's Plays. Man möchte sehen, was andere erleben.

Keine Hilfe, alle Hilfe

Wie all das geht, weiß ich am Anfang noch nicht. Genaugenommen weiß ich gar nichts, Minecraft selbst verrät nicht, wie sich Blöcke kombinieren und andere Dimensionen betreten lassen. Manche Spieler finden das blöd, sie möchten an der Hand genommen werden und steigen schnell wieder aus. Andere, die mit mehr Durchhaltevermögen, fuchsen sich

rein. Dabei hilft ihnen die engagierte Community, die von Anfang an Wikis füllte und bis heute füllt. Und zwar nicht nur mit Infos zu Blöcken und Bauplänen, sondern auch mit technischen Tipps, Java-Befehlen, Servereinstellungen. Diese Vielfalt fasziniert nicht nur Erwachsene, sondern auch Kinder. Die bauen anfangs vielleicht einfach vor sich hin, wollen aber bald mehr, lernen, fuchsen sich rein – wie man's als Kind eben macht.

Der Kollege Markus Schwerdtel jedenfalls berichtet immer wieder verduzt davon, was seine beiden Minecraft-spielenden Töchter wieder Neues entdeckt haben, und welche seltsamen Skriptbefehle auf Klebezetteln an ihren Monitoren hängen. Minecraft ist ein Spiel, das Generationen verbindet – oder auch mal entzweit, wenn jüngere Spieler die älteren nerven. Oder umgekehrt, das soll ja gelegentlich ebenfalls vorkommen. Außerdem verbindet Minecraft Spieler mit alten und neuen Rechnern, es stellt nach wie vor genügsame Hardwareanforderungen, zumindest mit den Standardeinstellungen. Wer Shader- und hochauflösende Texturmods installiert, treibt schnell auch Highend-Systeme an ihre Leistungsgrenzen.



Die deutsche Community Lyria hat Minecraft zum Online-Rollenspiel umgebaut, mit eigenem Wirtschafts-, Charakter- und Berufssystem.

Minecraft in VR



Wer glaubt, dass ihn das alte Minecraft nicht mehr faszinieren könne – nun, der sollte die Virtual-Reality-Version auf der HTC Vive ausprobieren. Wir haben's getan und sind begeistert: Es ist noch mal ein ganz anderes Gefühl, wirklich in der plastischen 3D-Welt zu stehen, statt sie nur auf einem flachen Monitor zu betrachten. Die Bedienung mit den Bewegungscontrollern der Vive funktioniert bestens, unser Inventar halten wir beispielsweise wie ein Maler seine Farbpalette. Es mutet nur noch etwas seltsam an, dass unsere Haupt-Fortbewegungsart der Teleport ist: Wir visieren die gewünschte Stelle an und beamen uns hin. Allerdings lässt sich Minecraft auch mit Maus und Tastatur oder einem Gamepad bedienen. Und weil die Vive unsere Position im Raum erfasst, können wir sogar ein wenig herumlaufen – vorausgesetzt, die Wände sind weit genug weg. Definitiv ein Erlebnis, das selbst knurrige Minecraft-Veteranen zum Wiedereinstieg bewegen könnte.

Eine Reise durchs Multiversum

Gut, wo waren wir? Ach ja, Minestar. Server, auf denen Spieler gemeinsam bauen, gibt es viele. Sehr viele. Und dort entstehen bis heute Werke, die meine Augenbrauen in die Stratosphäre jagen. Da bauen gewiefte Klötzchen-Architekten Mittelere oder die World-of-Warcraft-Welt Azeroth nach, da entstehen komplette Städte aus »Game of Thrones« oder das echte New York oder Wien. Oder wie wär's mit einem Nachbau der Enterprise-D und anderer Star-Trek-Schiffe – in Originalgröße und mit komplett begehbaren Innenräumen? Oder mit einer funktionierenden Rechenmaschine, die das Redstone-Leitungssystem des Spiels für Transistorschaltungen

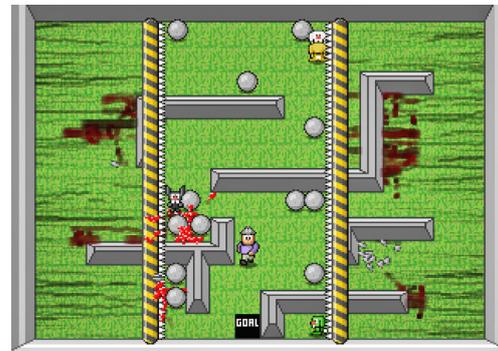
verwendet? Und dabei handelt es sich »nur« um Bauprojekte, die auf den normalen Möglichkeiten des Spiels basieren. Okay, vielleicht noch ergänzt um Funktionen von Server-Software wie Spigot oder Bukkit, die etwa Teleport-»Aufzüge« ermöglichen.

Es gibt allerdings auch Server, die Minecraft komplett umkrepeln. Beispielsweise Lyria, eine deutsche Community, die den Klötzchenbaukasten zum Online-Rollenspiel umgemodelt hat, samt eigener Welt und Währung sowie einem Charakter- und Berufssystem. Oder all die beliebten »Prison«-Server, deren Spieler durch Minenarbeit Geld sammeln und Ränge emporklettern, um sich mehr Freiheiten zu erkaufen. Oder »Hunger Games«-Server, auf denen man wie in »Die Tribute von Panem« ums Überleben kämpft – gegen andere Spieler. Oder Minigame-Server, auf denen man im Casino zockt oder Heckenlabyrinth erkundet oder knifflige Hüpfpassagen absolviert. Oder Tüftelserver, auf denen man aus Blöcken gigantische, funktionsfähige Roboter baut, steuert, bewaffnet und aufeinanderhetzt. Oder Super Smash Mobs, ein Prügelspiel à la Super Smash Brothers. Oder, oder, oder. Die Community ist längst zu groß und vielfältig, um sie komplett zu erfassen. Viele Serverbetreiber verdienen sogar Geld mit Minecraft, indem sie kostenpflichtige Premium-Accounts anbieten. Was Mojang allerdings bald unterbinden will.

Das alles ist Minecraft

Und genau bei dieser Vielfalt liegt der Hase im Pfeffer: Es gibt nicht das eine Minecraft. Es gibt viele, verdammt viele. Jeder Spieler, jeder Server macht sich das Spiel so, wie er es möchte. Durch den Bau von Gebäuden, durch Custom-Regeln, durch den Einsatz programmierbarer Befehlsblöcke. Minecraft ist kein Spiel mehr, es ist eine Subkultur – gewissermaßen Second Life in erfolgreich.

Noch vielfältiger wird's, sobald man Mods für sich entdeckt. Neben Textur- und Shader-Paketen, die den Look teils radikal ändern, gibt's schließlich auch allerlei Inhaltserweiterungen mit neuen Blöcken, Kreaturen und Funktionen. Ich kann nur den Hut davor ziehen, was die Community inzwischen aus



2009 programmiert Notch auch Bunny Press.

diesem Spiel gemacht hat. Dass es da auch negative Auswüchse gibt, liegt in der menschlichen Natur. Etwa die »Griefer«, die nur darauf aus sind, die Werke anderer Spieler zu zerstören. Die Minestar-Crew erzählt etwa, dass ein findiger User ihre komplette Welt mit TNT-Blöcken unterminierte, um sie in die Luft zu jagen. Er wurde rechtzeitig erwischt und vom Server geworfen. Einige Wochen später hielt ein Admin an der Uni, wo er als Tutor arbeitete, einen Vortrag, in dem er Minecraft erwähnte. Ein Student, ebenfalls Minecraft-Spieler, sprach ihn hinterher darauf an. Es entspann sich ein nettes Gespräch, bis der Student beiläufig seinen Usernamen erwähnte. Er war der Griefer, der die Welt hat-



Render
Minestar-Admin



Warum spiele ich immer noch Minecraft? Diese Frage wurde mir vor ein paar Tagen gestellt, und mir ist bewusst geworden, dass es im Laufe der letzten Jahr(zehnt)je ein paar Spiele gab, die ich deutlich länger als die anderen gespielt habe. Damals war's Vermeer auf dem Amiga, dann auf dem PC Civilization 2, Anno 1602 und X2 - Die Bedrohung, und jetzt ist es Minecraft. All diese Spiele habe ich über mehrere Monate oder sogar Jahre durchgehend oder zumindest immer wieder gespielt. Wenn ich darüber nachdenke, haben sie alle etwas gemeinsam – ein relativ einfaches Spielprinzip, das mir aber viele Freiheiten lässt.

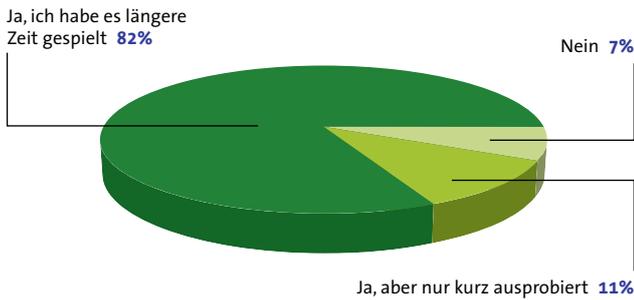
Minecraft treibt das jetzt auf die Spitze, ich spiele es seit nunmehr über fünf Jahren und immer noch (fast) täglich. Das Spiel lässt mir alle Freiheiten: Haus bauen, Tiere und Monster jagen, Löcher graben oder Berge abtragen – alles ist möglich. Das Spiel fördert wie kein anderes die Kreativität, um aus den wenigen Materialien und groben Blöcken, die es gibt, genau das zu erschaffen, was man haben möchte. Gerade die begrenzte Auswahl macht es schwierig und faszinierend, seine Pläne zu verwirklichen. Minecraft ist für mich persönlich das beste Spiel bisher, und ich kann noch nicht absehen, dass mein Spaß daran bald zu Ende gehen wird.



Auf Prison-Servern verdienen die Spieler durch Minenarbeit Geld, um sich Freiheiten zu erkaufen.

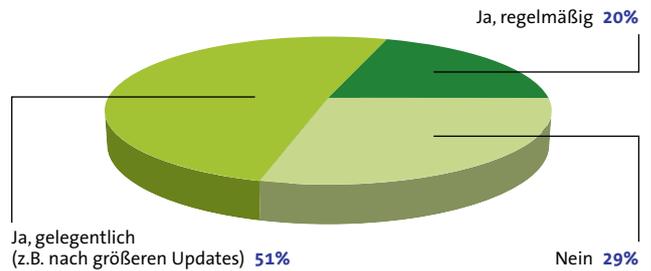
Umfrage Bei unserer Online-Umfrage zum Thema Minecraft haben 4.700 Spieler teilgenommen, hier die Ergebnisse.

Spielen Sie Minecraft oder haben Sie es mal gespielt?



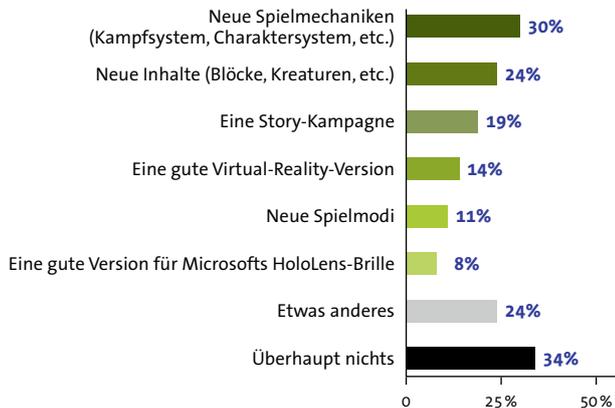
Okay, es mag natürlich sein, dass eine Online-Umfrage zum Thema Minecraft vorrangig Minecraft-Spieler anzieht. Angesichts der astronomischen Verkaufszahlen würden wir aber tatsächlich schlussfolgern, dass bereits viele unserer Leser Minecraft zumindest ausprobiert haben.

Spielen Sie Minecraft immer noch?



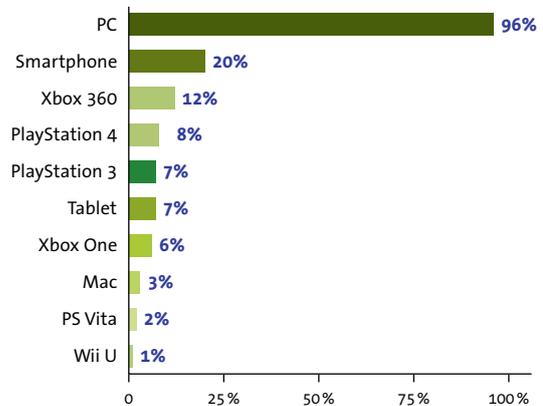
Wer Minecraft einmal gespielt hat, der schaut auch wieder rein, und wenn's nur mal nach einem größeren Patch ist. Weniger als ein Drittel der Minecraft-Spieler sind inzwischen komplett raus.

Was könnte Sie zum (Wieder-)Einstieg bewegen?



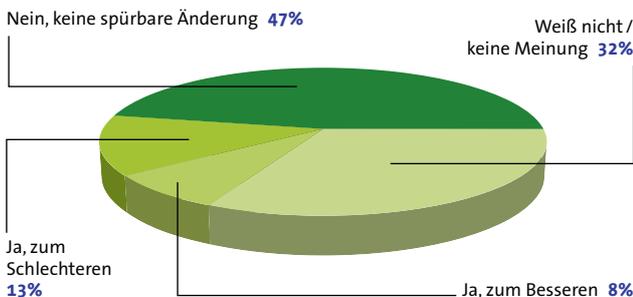
Für rund ein Drittel der Teilnehmer, die mit Minecraft aufgehört oder nie angefangen haben, ist das Spiel gestorben: Sie fangen nicht mehr an. Der Rest wünscht sich Neuerungen, ist sich aber uneins, welche. Weil man hier mehrere Antworten ankreuzen durfte, addieren sich die Zahlen auf mehr als 100 Prozent.

Auf welcher Plattform haben Sie Minecraft gespielt?



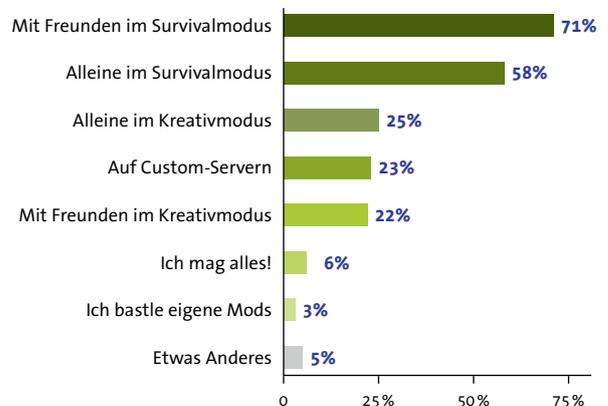
Die meisten GameStar-Leser haben natürlich auf dem PC gespielt, überrascht hat uns die hohe Zahl der Smartphone-Baumeister. Wobei sich die Pocket Edition ja noch besser verkauft hat als die PC-Version. Auch hier durfte man mehrere Antworten wählen, weshalb sich die Zahlen auf über 100 Prozent addieren.

Glauben Sie, dass sich Minecraft nach der Übernahme durch Microsoft verändert hat?



Die meisten der Umfrageteilnehmer bemerken nach der Microsoft-Übernahme keinen Unterschied oder können sich noch keine Meinung bilden. Das zeigt, mit welcher Kontinuität der Entwickler Mojang weiter am Spiel arbeitet – und zwar auf allen Plattformen, nicht nur an der Windows-10-Version.

Was sind oder waren ihre Lieblings-Spielmodi?



Die meisten der befragten Minecraft-Fans bevorzugen den Überlebensmodus, alleine oder gemeinsam mit Freunden. Immerhin ein Viertel mag auch Custom-Server mit speziellen Regeln, etwa Rollenspiel- oder PvP-Server. Weil jeder mehrere Antworten ankreuzen durfte, addieren sich die Zahlen auf über 100 Prozent.

te sprengen wollen. Minecraft verbindet eben Menschen. Auch wenn sie sich vielleicht gegenseitig umbringen wollen, wenn sie die Verbindung erst mal bemerkt haben.

Der GameStar-Ameisenhaufen

Trotz aller Grierer, Trolle und Sabotageversuche: Minecraft ist immer noch riesig. Die Community ist immer noch aktiv. Warum aber haben wir das Spiel nie bewertet? Tja, GameStar im November 2011 muss man sich ein bisschen so vorstellen wie einen Ameisenhaufen, in den jemand eine Schale Zuckerkwürfel gekippt hat. Redakteure huschen zwischen Battlefield 3, Modern Warfare 3 und Skyrim hin und her, es ist ein ... geschäftiger Monat. Ich will nicht sagen, dass wir den Release von Minecraft 1.0 am 18. November verschlafen haben, wir berichten ja darüber.

Aber zu einem Test mit Wertung können wir uns nicht durchringen, weil sich dieses Spiel, das Genre Grenzen sprengt wie ein Creeper krumme Bretterbuden, nicht in unser damaliges Kategorien-Wertungssystem pressen lässt. Das stimmt zwar, ist aber nur ein Teil der Wahrheit. Als Journalist wendet man sich oft reflexhaft dem Neuen zu, statt weiter das Alte zu beobachten. Und Minecraft ist damals schon seit zwei Jahren auf dem Markt. Jeder kennt es, Millionen lieben es, und auf Youtube spielen Gronkh & Co. ohnehin nichts Anderes. Was soll man noch groß erzählen? In den Folgejahren driftet Minecraft immer mehr aus unserem Sichtfeld. Es gibt halt immer irgendwas Dringenderes.

Wichtiger wird's nicht

Doch so funktioniert der Markt nicht mehr, Minecraft ist das beste Beispiel: Spiele werden jahrelang gespielt, bilden Communitys und verändern sich. Das Alte erneuert sich. Nicht alles Alte, zum Glück, aber die wichtigen Spiele. Und Minecraft ist wichtig. Wenn auch nicht perfekt, das ist mir durchaus klar. Bis heute gibt es viele Spieler, die keine Lust auf Minecraft haben oder schnell wieder aufhören, weil sie nicht wissen, was sie tun sollen. Und Minecraft ist beileibe nicht frei von Kontroversen. Etwa, als Mojang das



Minecraft-Fans bauen den Kontinent Westeros aus »Game of Thrones« nach, hier Königsmund.

von der Community entwickelte Serverprogramm Bukkit kaufte, dies aber nie offiziell zugab – was zum Vorwurf führte, man habe die Arbeitskraft der Fans ausgenutzt. Oder als das Studio ankündigte, gegen den auf manchen Servern üblichen Verkauf von In-game-Items vorzugehen, und zugleich offizielle »Realm«-Server einführte, die man mieten konnte. Die Betreiber kostenpflichtiger (und teils beliebter) Server fürchten seitdem um ihre Einnahmequelle und laufen Sturm.

Oder als Microsoft die Windows-10-Version enthüllte, die technisch sauberer läuft, weil sie nicht mehr auf einer Java-Umgebung basiert – aber deshalb auch keine Mods mehr unterstützt und damit eine große Stärke des Spiels ignoriert. Bis heute halten sich in der Community Befürchtungen, dass Microsoft das »alte« Minecraft irgendwann links liegenlassen und nur noch das »abgespeckte« neue weiterentwickeln könnte. Und selbst die aktuelle Minecraft-Version 1.9 wird kritisiert, weil Hiebe nach der Umstellung des Kampfsystems weniger Schaden anrichten, was wiederum die bei vielen Spielern beliebten PvP-Kämpfe völlig umkrempelt.

Minecraft ist weder frei von Fehlern noch das komplexeste Spiel aller Zeiten. Aber es hat die Welt verändert, es spielt in einer Be-

deutungsliga mit Pong, Tetris und Doom. Genau diesen Umstand soll die Wertung ausdrücken, die sich übrigens auf die PC-Version ohne Mods bezieht. Also auch nicht auf die eingeschränkte Windows-10-Fassung. Das »alte« Minecraft weiß seine Spieler eben auch im verfluchten siebten Jahr noch zu begeistern. Sicherlich nicht alle, und sicherlich haben viele inzwischen aufgehört. Aber es gibt immer noch Millionen – und täglich kommen 10.000 neue hinzu. Ob Bunny Press das wohl auch geschafft hätte? ★

MINECRAFT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium D 2,6 GHz / Athlon 64 FX-55
Geforce 9600 GT / Radeon HD 2400
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-2120-T / AMD Athlon II X4 620
Geforce 205 / Radeon HD 5450
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- unterschiedliche Terraintypen
- dynamische Beleuchtung
- simpler Klötzchenlook
- detailarme, spärlich animierte Kreaturen
- dünne Musik und Soundkulisse

SPIELDESIGN



- herausragender Mix aus Survival, Erkundung und Kreativität
- facettenreiches Crafting
- Redstone ermöglicht komplexe Schaltungen
- vollständig mod- und anpassbar

BALANCE



- grundsätzlich leicht zu lernen
- großartiges Fortschrittsgefühl vom Dreckhüttenbewohner zum Weltenherrscher
- kaum Hilfestellung im Spiel

ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmungsvolle Welten
- Survival-Spannung zum Beginn
- jeder Spieler erlebt seine eigene Geschichte
- keinerlei Handlungselemente

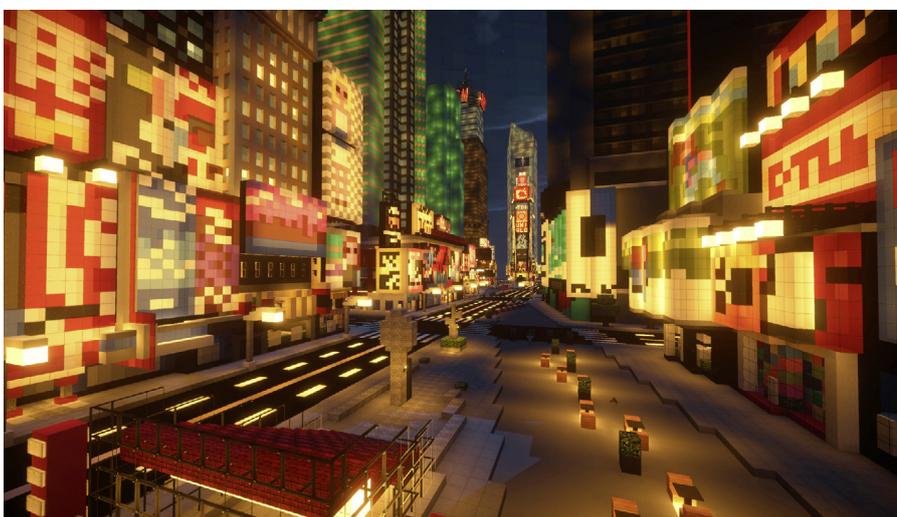
UMFANG



- riesige, zufallsgenerierte Welten
- zusätzliche Paralleldimensionen
- große Auswahl an Blöcken
- Kreativ- und Survivalmodus
- enorme Langzeitmotivation

FAZIT

Minecraft ist eines der bedeutendsten Spiele aller Zeiten, ein stilbildender Mix aus Überlebenskampf und Kreativbaukasten.



Ein chinesischer Spieler hat in Minecraft den New Yorker Times Square nachgebaut.