



## Minecraft



**SPARKOFPHOENIX: DAS ULTIMATIVE HANDBUCH FÜR ALLE MINECRAFTER. FISCHER 2018 (2. AUFL.) · 224 S. · 12.00 · AB 12 · 978-3-7335-0502-8 ★★**

SparkofPhoenix hat auf YouTube einen Kanal, auf dem er seit 2010 Videos mit Let's Plays und Tricks zu Minecraft macht. Hier erscheinen täglich Videos, mittlerweile zwei jeden Tag. Sein Wissen um das beliebte Open-World-Spiel in Blockgrafik gibt es nun als Nachschlage-werk auch in Buchform. Das ultimative Handbuch für alle Minecrafter ist nach *200 Dinge in Minecraft, die du noch nicht wusstest* (2016) sein zweites Buch. Hierin geht er vor allem auf das neue „Aquatic Update“, die Version 1.13, ein. Dabei ist zu beachten, dass er sich auf die

Computer-Version des Spiels bezieht, einige seiner Tricks auf Konsole oder Handy also u.U. nicht funktionieren.

Immer abwechselnd enthält das Buch Kapitel über „5 Dinge in Minecraft, die du noch nicht wusstest“, die es in Videoform auch auf seinem Kanal gibt, Bugs (also Fehler im Spiel) und wie man diese für sich ausnutzen kann. Es geht um neue Features und Mechaniken des Aquatic Updates, darunter Fische, Unterwasserlandschaften und neue Gegner wie Ertrunkene und Phantome, man bekommt Tipps zu Techniken wie Emerald- und Fischfarmen, wie man also möglichst schnell an viele Edelsteine oder Fische kommt. Schließlich lernt man noch, wie man Dekorationen für Küche, Bad und vieles mehr herstellen kann. Unter Dekorationen versteht das Buch Dinge wie Kühlschrank, Spüle und Dusche, weniger das, woran man zunächst denkt, wie Blümchen oder Bilder.

Der Autor steigt sofort in die Thematik ein und redet nicht drumherum. Man findet in diesem Buch wirklich nichts Überflüssiges, aber auch keine Überleitungen oder Ausschmückungen, lediglich das, was es verspricht. Sprachlich leicht verständlich, fast nur mit kurzen Hauptsätzen, zieht es sich nicht und ist nicht langweilig zu lesen. Hier und da gibt es interessante Anmerkungen wie mögliche Anspielungen auf andere Spieleklassiker (*Age of Empires*), außerdem ist das Handbuch dank der vielen Screenshots und Illustrationen im Mine-craft-Stil sehr bunt. Die Screenshots helfen auch dabei alle Tipps genau nachzuvollziehen.

Am Ende des Buches findet man noch ein „Leserquiz“, das den Namen eigentlich nicht so ganz verdient, da es nur darum geht ankreuzen, wie viele Tricks aus der „5 Dinge“-Kategorie man doch schon kannte. Am Ende erfährt man, ob man Minecraft-Anfänger, Fortgeschrittener oder Profi ist. Dann gibt es noch eine Checkliste, in der man die Bugs, Techniken und



Dekorationen ankreuzen kann, die man schon ausprobiert hat. Das Buch schließt mit einer Liste von Übersetzungen der wichtigsten englischen Wörter, die der Autor gemäß Konvention in Originalsprache benutzt. Hier wird längst nicht alles übersetzt, aber wer Minecraft spielt, weiß in der Regel, was „craften“ bedeutet und weniger gebräuchliche Begriffe wie „Rotten Flesh“ kann man ohne viel Mühe nachschlagen.

Für Minecraft-Fans ist das Buch sicherlich hilfreich und interessant, besonders, wenn man keine Freude daran hat, solche Dinge im Alleingang zu entdecken. Ich könnte mir allerdings vorstellen, dass Spieler, die sich gut auskennen, hier wenig Neues finden.



**FABIAN LENK: GEFANGEN IN DER WELT DER WÜRFEL. DER KAMPF GEGEN DIE CREEPER. FISCHER 2018 · 144 S. · 9.99 · AB 10 · 978-3-7336-5088-9 ★**

Fabian Lenk hat bereits sehr viele Bücher für Kinder und Jugendliche geschrieben, aber auch einige Krimis für Erwachsene. Mit dem ersten Band von *Gefangen in der Welt der Würfel* startet er in eine Reihe, in der es um das Computerspiel *Minecraft* geht. Beworben wird das Buch mit einer Empfehlung von SparkofPhoenix, dem Autor des Minecraft-Handbuchs.

Der zehnjährige Josh und sein zwei Jahre älterer Bruder Finn haben Sommerferien und freuen sich auf ganz viel Minecraft.

Praktischerweise fahren ihre Eltern in Survival-Urlaub und ihre Schwester, die eigentlich auf sie aufpassen soll, schläft bei einer Freundin, d.h. niemand kann ihnen Vorschriften machen – und niemand wird sie vermissen. Durch einen Trick von König Yorick und Königin Kayla werden sie ins Spiel hineingesogen und sind den bösen Herrschern ausgeliefert, die sie und zahlreiche andere Opfer zwingen für sie als Sklaven zu arbeiten.

Die Idee der Geschichte ist nicht neu: Die Protagonisten geraten auf magische Weise oder durch blöden Zufall in eine Welt, deren Fan sie sind, und müssen irgendwie den Weg nach Hause finden. Sämtliche Autoritätspersonen werden dabei auf bequeme Weise aus dem Weg geschafft, natürlich vergeht auch die Zeit im Spiel anders als in der Realität, sodass von außen wirklich keine Hilfe zu erwarten ist. Insgesamt kommt wenig Spannung auf in diesem Buch. Zum einen hat es wenig Seiten und eine riesige Schrift, wodurch es sich zwar gut für sehr junge Leser eignet, aber die Handlung geht erst auf S. 47 richtig los. Zudem verrät der Klappentext schon das meiste, was passieren wird. Das große Finale ist schließlich schlichtweg unrealistisch, weil z.B. die Kinder als Gefangene einfach so unbeaufsichtigt gelassen werden und einfach mal ein paar Schlösser aufknacken können, außerdem brauen sie in der



Sklavenbaracke einen Trank, ohne dass die anderen davon wach werden. Kurz gesagt: Nichts macht Sinn.

Auch bei den Figuren ist außer Klischees nicht viel zu holen. Joshs und Finns Schwester ist desinteressiert und zickig, lebt nur für ihre Kopfhörer und Reality-TV. Die Antagonisten König Yorick und Königin Kayla sind unerträglich öde, weil sie einfach nur böse sind ohne Facetten und ihre Motivation bis zum Schluss nicht richtig begründet wird, außer dass sie mal Lust darauf hatten, in einer virtuellen Welt ein neues Leben mit ein paar Tausend Sklaven aufzubauen, weil sie „gut mit Computern“ (S. 78f.) sind. Okay. Über Monitore beobachten sie durch Überwachungs- und Computerkameras die Menschen in der wahren Welt und suchen sich potenzielle neue Sklaven aus. Das Einzige, was dieses Buch den Leser lehrt, ist also, dass man immer seine Webcam abkleben sollte. Um Joshs und Finns Schwester auszugleichen und vielleicht in der Hoffnung, auch ein weibliches Publikum anzusprechen, erfindet der Autor noch Ela, ein großes, sportliches Mädchen, das ebenfalls vom Königspaar als Sklavin gehalten wird, das aber auch nicht mehr Tiefe bekommt als alle anderen Figuren.

Auch die Sprache glänzt durch Klischees wie „Ihm war es, als habe man ihm den Boden unter den Füßen weggezogen.“ (S. 50) und Umgangssprache wie „[...]“, meinte Kayla zum König“ (S. 16). Der Autor neigt zu Beschreibungen, anstatt einfach die Taten der Figuren für sich sprechen zu lassen. Er beschreibt auch gerne Aktionen, die mit der Handlung überhaupt nichts zu tun haben, z.B. ein langes Gespräch über Essen und anschließend dessen Zubereitung zu Beginn der Geschichte. Es entsteht der Eindruck, dass der Autor das Buch nicht eine Sekunde geplant, sondern einfach drauflosgeschrieben hat. Und welcher Jugendliche sagt heute noch „gebongt“? Als Daumenregel könnte man sich vielleicht fragen: Sobald es im Duden steht, ist es dann noch Jugendsprache? Besonders die Dialoge zwischen König und Königin waren noch dazu so gewollt sarkastisch-böse, dass es kaum auszuhalten war.

Für die Altersgruppe von 10 Jahren finde ich das Buch viel zu anspruchslos, andererseits passt es vom Thema vielleicht nicht unbedingt zu jüngeren Kindern. Eltern wissen am besten, auf welchem Stand ihre Kinder sind, aber ich persönlich glaube nicht, dass diese von der Lektüre dieses Buches auf irgendeine Weise profitieren könnten. Man bildet sich vielleicht ein, dass Computer-/Videospiel- bzw. Minecraft-Spieler nicht viel lesen, aber das heißt nicht, dass man sich beim Schreiben der Bücher für diese Zielgruppe so wenig Mühe geben darf. Es gibt sicherlich online eine Reihe besserer Minecraft-Fanfictions, die von der entsprechenden Altersgruppe geschrieben wurde, für die man kein Geld ausgeben muss.

Insgesamt kann dieses Buch also leider keineswegs mit z.B. dem Stil von Max Brooks mithalten, der u.a. schon erfolgreiche Minecraft-Bücher geschrieben hat. Bevor man seinen Kindern solche Bücher vorsetzt, kann man sie ruhig lieber den ganzen Tag Minecraft spielen lassen. Bei allem guten Willen entsteht hier einfach nur der Eindruck, dass man versucht, ein derzeit boomendes Franchise für sich auszunutzen.