A vertical strip on the left side of the page shows a Minecraft landscape. It features a tall, multi-tiered stone tower with a small roof, surrounded by green grass and some trees. The scene is rendered in the game's signature pixelated style.

INHOUD

Wat zijn avonturenkaarten?	6
De geschiedenis	8
Gereedschappen en blokken	10
Hoe Minecraft® werkt	12
Avonturenkaarten en emergent play	14
De avontuurmodus	16
Opdrachtblokken	18
Redstone	22
Mods	24
Tips voor adventure gaming	26
Overzicht van spellen	28
Hoofdstuk 1: Verhalen ontdekken	32
Hoofdstuk 2: Parcoursen en achtbanen	100
Hoofdstuk 3: Overleven	126
Hoofdstuk 4: Vechten	170
Hoofdstuk 5: Puzzels oplossen	198
Lijst van makers	240
Verantwoording	250
Register	252
Dankwoord	256

GEREEDSCHAP EN BLOKKEN

Er zijn honderden verschillende soorten blokken in Minecraft®; sommige moet je delven of oogsten (mine), zoals erts en planten, andere kun je zelf maken (craft). Je kunt ook gereedschap maken om het delfproces te versnellen. Alle gereedschappen hebben een gebruiksduur en slijten. Gereedschap van hout, steen, ijzer en diamant gaat in die volgorde steeds langer mee.

In de creatieve modus zijn alle blokken en objecten onbeperkt beschikbaar. Als bouwer kun je ze gebruiken om bouwsels te maken en 'echte' objecten na te bouwen.

Hieronder volgt een selectie van de beschikbare gereedschappen en materialen.

GEREEDSCHAPPEN



Kompas



Diamanten zwaard



Vuursteen
& staal



Gouden bijl



IJzeren schep



Voorwerplijst



Bord



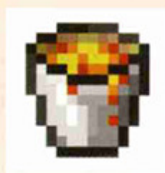
Stenen pikhouweel



Wateremmer



Houten schoffel



Lava-emmer



Muziekplaat

MATERIALEN



Gesteente



Boekenkast



Stenen



Cactus



Kolenerts



Diamanterts



Zand



Hout



Grond



Geverfde wol



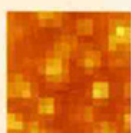
Wol



Goud



Grind



Lava



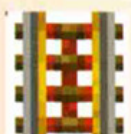
Suikerriet



Gloeisteen



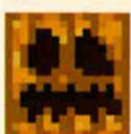
Obsidiaan



Aandrijfspoor



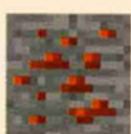
Spoor



Pompoen



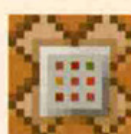
Redstonelamp



Redstone-erts



TNT



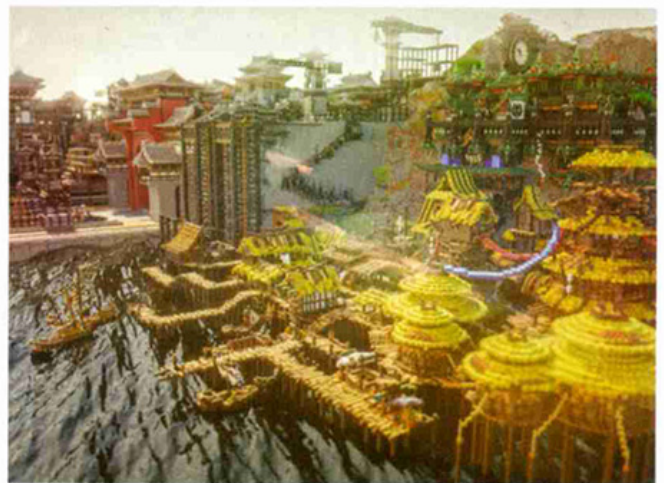
Opdrachtblok



Voor dit gevangenisproject zijn eenvoudige stenen platen perfect om een bedreigende en beangstigende omgeving te creëren.

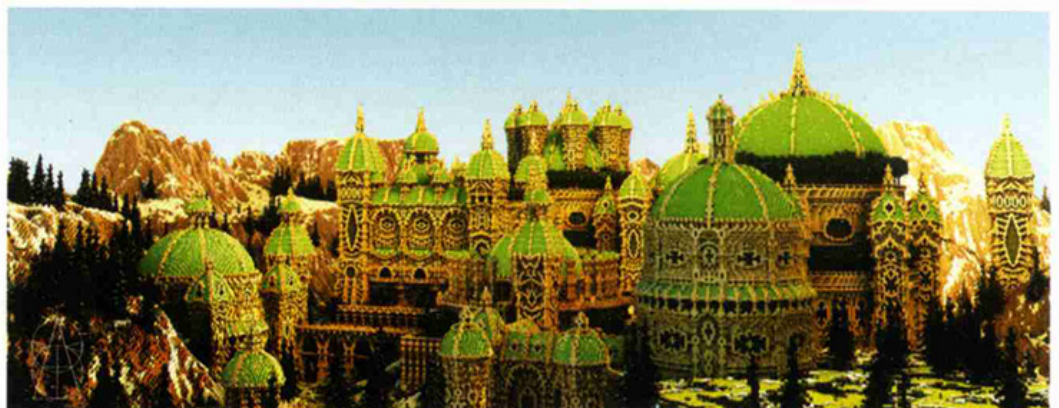


Met gelaagd gekleurd glas kun je een bijna onzichtbaar object bouwen!



Hout is een materiaal dat in deze Japans uitziende wereld veel wordt gebruikt.

Beperk het aantal kleuren in je bouwwerk voor een indrukwekkender effect.



TIPS VOOR ADVENTURE GAMING

Dit boek bevat een heleboel fantastische tips van de beroemdste wereldbouwers in Minecraft®. Dit zijn de mensen achter de populairste en bekendste Minecraft-avonturen, maar die games ontstaan niet bij toeval. Of je nu een simpele minigame wilt maken of een gecompliceerd en lang avontuur, er gelden altijd bepaalde regels waar je je aan moet houden als je een succesvolle game binnen Minecraft wilt maken.

AANTREKKINGSKRACHT

Zelfs als je game er eenvoudig uitziet, moet het aantrekkelijk genoeg zijn om mensen over te halen het te spelen. Een beeld uit de game zelf of een conceptschets die de spelers laat zien wat ze kunnen verwachten – een goede manier om mensen te lokken. Je kunt het spel ook een pakkende, slimme of mysterieuze naam geven om spelers te trekken.

TRADITIES

Zelfs in een simpel spel of doolhof willen spelers een reden 'waarom' ze doen wat ze doen, dus een verhaal is belangrijk. Of dit inhoudt dat je je minigames een thema geeft (door ze bijvoorbeeld te laten plaatsvinden op een kermis) of iets midden in het doolhof zet wat spelers moeten vinden, geef spelers altijd een context.

TOEGANKELIJKHEID

Je wilt niet dat spelers over je kaart zwerven zonder te weten wat ze moeten doen of waar ze naartoe moeten. Geef ze direct aan het begin van het spel de gereedschappen of informatie die ze nodig hebben. Maak duidelijk wat ze moeten doen en hoe. Ga er niet van uit dat elke speler al eens een spel in dit genre heeft gespeeld.

UITDAGING

Zelfs de eenvoudigste vossenjacht moet een beetje een uitdaging zijn. Als je een game hebt ontwikkeld die bestaat uit een rondje in of rond een prachtig bouwwerk dat je hebt gemaakt, verstop je objecten dan op een onzichtbare of slimme plek om spelers bezig te houden.

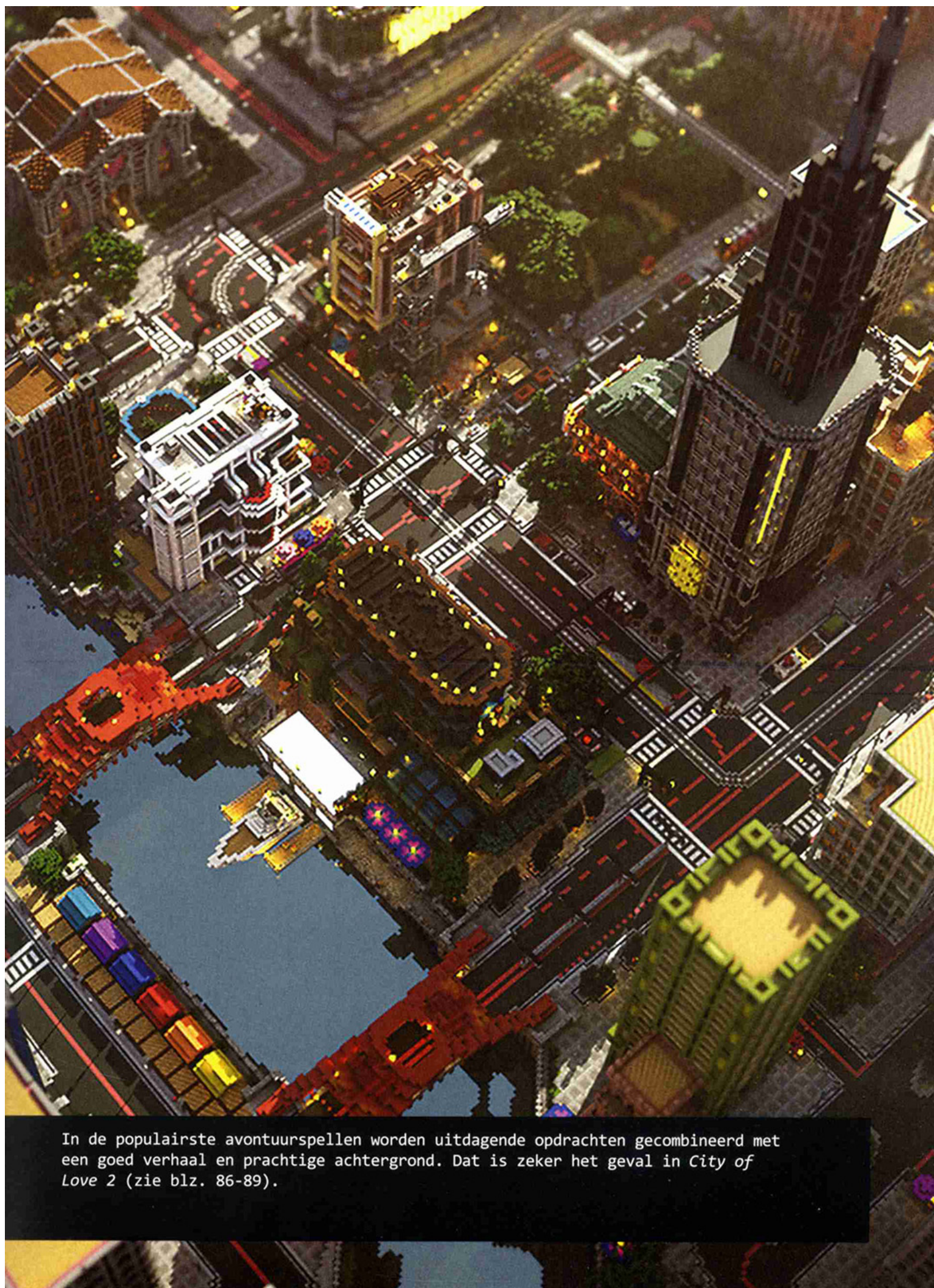
VOLDOENING

Bij voldoening gaat het niet alleen om het voltooien van de missie van het spel. De speler moet het gevoel krijgen dat hij de uitdaging van het scenario heeft overwonnen, zodat hij zich slim voelt als hij heeft 'gewonnen'.

Je moet dus bedenken hoe je spelers denken en wat ze gaan doen. Spelers verwachten bijvoorbeeld dat er iets achter een waterval te vinden is. Ze gaan daar kijken omdat dat heel logisch is, maar bedenk ook dat ze trots zullen zijn als hun moeite wordt beloond (en hoe teleurgesteld ze zijn als ze er alleen maar water aantreffen)!

OPNIEUW SPELEN

Als een speler je spel leuk vindt, wil hij het opnieuw spelen, dus geef hem een reden om terug te komen. Of het nu gaat om het verbeteren van een score, het vinden van een andere route of andere afloop, hij moet de volgende keer iets te doen hebben. Vergeet ook niet dat dit Minecraft is: spelers willen dollen met jouw regels en hun eigen spel maken. Ze proberen misschien een game in je game te maken, binnen het spel Minecraft. En dat is alleen maar goed!



In de populairste avontuurspellen worden uitdagende opdrachten gecombineerd met een goed verhaal en prachtige achtergrond. Dat is zeker het geval in *City of Love 2* (zie blz. 86-89).



TIPS VAN CHRISTIAN

TIP 1

Begin zo snel mogelijk met een bètatest, omdat andere spelers foutjes die je zelf nooit zou hebben gevonden wel opmerken. Als je goede *cheaters* kent, vraag ze dan het spel te spelen. Zij zijn de enigen die er de tijd voor nemen om 200 keer gekke sprongen te maken om een level over te slaan!

TIP 2

Maak je project niet te groot. Begin klein en breid je spel steeds iets verder uit. Je kunt dan meer functies of levels toevoegen.

TIP 3

Je hoeft niet alles zelf te doen. Het motiveert enorm als anderen je helpen bij het bouwen van een spel.



ORGANISCH DOOLHOF

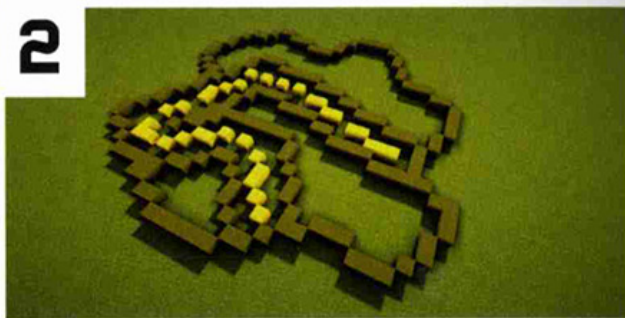
Een doolhof kan een geweldige afleiding zijn voor spelers (zoals in *La Brocanterie*) of onderdeel zijn van een avontuur (zoals in de *dungeon crawlers*). Hier zie je hoe je bovengronds een organisch doolhof kunt bouwen.

1



Zet de contouren van je doolhof uit met blokken naar keuze. Bepaal de route vanaf de ingang naar de uitgang met een contrasterend lichtgekleurd blok; dit is je hulplijn.

2



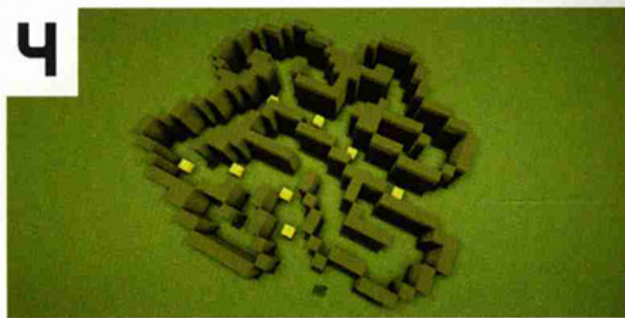
Bouw met je doolhofblokken het te volgen pad. Dit pad moet breed genoeg zijn voor je speler.

3



Verwijder de meeste hulpblokken uit stap 1, maar laat een paar staan zodat je zelf de route nog wel kunt zien. Maak een paar gaten in de wanden van het pad om doodlopende paadjes toe te voegen.

4



Maak nu de muren hoger. Zorg dat de spelers niet kunnen ontsnappen door over de muren te springen, zeker als je doolhof niet op vlak terrein is gebouwd.

5



Voeg wat kleur en variatie in hoogte toe aan de muren.

6



Breng je doolhof tot leven met planten, bloemen en andere toepasselijke versieringen. Bouw een aantrekkelijke ingang en uitgang. Je kunt van een ander materiaal bijvoorbeeld een boog maken.

7



Zet boven op dikkere muurdelen een paar bomen neer. Zo is het doolhof ook van bovenaf niet gemakkelijk te kraken.

8



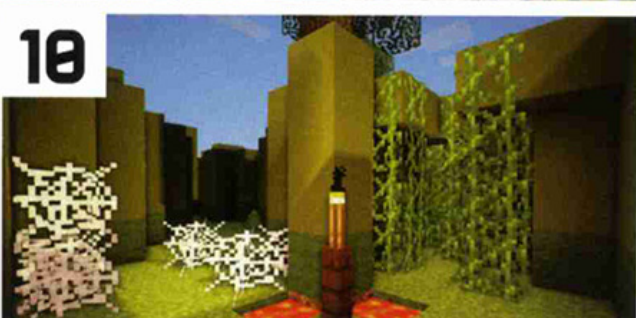
Plaats langs de juiste route een paar onopvallende – maar kenmerkende – elementen (bijvoorbeeld varens of paddenstoelen) zodat je zelf de weg weet!

9



Zodra je het doolhof kunt oplossen (dankzij je persoonlijke hints), kun je de laatste hulpblokken uit stap 1 verwijderen.

10



Voeg tot slot nog wat enge elementen toe, zoals spinnenwebben, lianen of zelfs lava! Dit maakt het net wat moeilijker voor de speler.