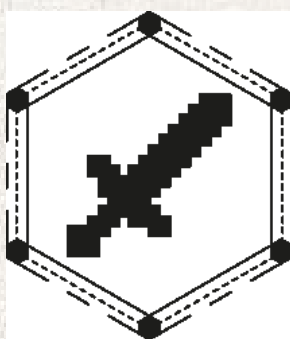


MINECRAFT

COMBAT HANDBOEK



HarperCollins



Voor het papieren boek is papier gebruikt dat onafhankelijk is gecertificeerd door FSC® om verantwoord bosbeheer te waarborgen. Kijk voor meer informatie op www.harpercollins.co.uk/green.
HarperCollins is een imprint van Uitgeverij HarperCollins Holland, Amsterdam.

Copyright © 2021 Mojang AB
Oorspronkelijke titel: *Minecraft Combat Handbook*
Copyright Nederlandse vertaling: © 2026 HarperCollins Holland
Geschreven door: Craig Jelley
Vertaling: Jurjen Tiersma
Omslagontwerp: © 2021 HarperCollinsPublishers Limited
Illustraties: © Ryan Marsh
Vormgeving: Joe Bolder en Andrea Philpots
Productie: Laura Grundy
Druk: Rotalito Italy

ISBN 978 94 027 1961 1
NUR 210 & 240
Eerste druk in deze editie februari 2026

Veel dank aan Sherin Kwan, Alex Wiltshire, Kelsey Howard en Milo Bengtsson.

All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo and the Mojang Studios logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

This book is an original creation by Farshore © 2021 HarperCollinsPublishers Limited.
Originele uitgave is verschenen bij Farshore, een imprint van HarperCollinsPublishers Ltd, London, Great Britain.

Deze uitgave is uitgegeven in samenwerking met HarperCollins Publishers LLC.

HarperCollins Holland is een divisie van Harlequin Enterprises ULC.

® en ™ zijn handelsmerken die eigendom zijn van en gebruikt worden door de eigenaar van het handelsmerk en/of de licentienemer. Handelsmerken met ® zijn geregistreerd bij het United States Patent & Trademark Office en/of in andere landen.
www.harpercollins.nl

Elk ongeoorloofd gebruik van deze publicatie om generatieve kunstmatige-intelligentietechnologieën (AI-technologieën) te trainen is uitdrukkelijk verboden. De exclusieve rechten van de auteur en de uitgever worden hierbij niet beperkt. HarperCollins maakt tevens gebruik van de rechten onder Artikel 4(3) van de Digital Single Market Directive 2019/79 en het uitvoeren van tekst- en datamining op deze publicatie is niet toegestaan. Niets uit deze uitgave mag openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Het e-book is beveiligd met zichtbare en onzichtbare watermerken en mag niet worden gekopieerd en/of verspreid.

Alle in dit verhaal voorkomende personen zijn ontleend aan de fantasie van de schrijver.
Elke gelijkenis met bestaande personen berust op toeval.

MOJANG
STUDIOS

ONLINE VEILIGHEID VOOR DE JONGERE FANS

Tijd online doorbrengen is erg leuk! Hier zijn een paar simpele regels om jongere fans te helpen veilig te blijven en het internet een fijne plek te houden:

- Deel nooit je echte naam en gebruik die ook niet als gebruikersnaam
 - Deel nooit je persoonlijke gegevens
 - Deel nooit naar welke school je gaat of hoe oud je bent
 - Deel nooit je wachtwoord, behalve met een ouder of voogd

- Hou er rekening mee dat je 13 jaar of ouder moet zijn om op veel sites een account aan te maken.

Controleer altijd het beleid en vraag toestemming aan een ouder of voogd voordat je je registreert

- Vertel het altijd aan een ouder of voogd als je je ergens zorgen over maakt

Blijf veilig online. De in dit boek genoemde websites hielden zich aan de voorschriften op het moment dat dit boek naar de drukker ging. HarperCollins Holland is echter niet verantwoordelijk voor content die door derden wordt geplaatst. Let erop dat onlinecontent aan verandering onderhevig is en dat websites informatie kunnen bevatten die niet geschikt is voor kinderen. We raden aan dat alle kinderen onder toezicht het internet gebruiken.

INHOUD

VOORDAT JE BEGINT	6
-------------------------	---

1. WEES VOORBEREID

INFORMATIE IN BEELD	10
KIES JE WAPEN	12
HARNAS EN DEKSCHILD	18
GEZONDHEID EN HONGER	20
DIMENSIE HOPPEN	22
BOODSCHAPPENLIJST JE	24
BETOVERENDE KLUSJES	26
SPANNENDE BETOVERINGEN	28
ER BORRELT IETS	30
KRACHTIGE DRANKJES	32

2. KEN JE VIJAND

MOB-PROFIELEN	36
BAAS-MOB: WITHER	62
BAAS-MOB: ENDERDRAAK	64
BONDGENOTEN	68

3. VERSUS-MODUS

DE GROOTSTE UITDAGING	72
ZET EEN SPEL OP	74
PVP-SPELCREATIES	76
COMPETITIEVE TACTIEKEN	78
DE ARENA	80
KIES JE VECHTER	88
ELEMENTOR	89
VALKYRIE	90
SERAPHIM	91
PYROMANCER	92
ALCHEMIST	93
VAARKEL!	94

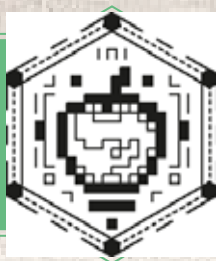


HALLO

Welkom in het Minecraft Combat Handboek! Overleven kan een lastige zaak zijn. In de Survival-modus moet je alles in de gaten houden, of het nu je rammelende maag is of een - o nee, is dat een Wither-skelet!? Nee wacht, het is gewoon een schaduw. OF TOCH NIET?

Voor een Minecraft-avonturier is de strijd nooit ver weg. Wanneer je je onder de grond begeeft, word je stevast belaagd door vijandige mobs, die ook 's nachts verschijnen om dorpsbewoners lastig te vallen en die in de Nether echt overal op je loeren. En dan zijn er nog de andere Minecraft-spelers om tegen te strijden tijdens heldhaftige gladiatorenengevechten! Dus hoe je ook speelt, het is van groot belang dat je weet hoe je moet vechten. En dus heb je er zeker goed aan gedaan dit boek met tactieken, adviezen, informatie en trucs erbij te pakken!

OKE, DAAR GAAN WE. HOUD JE ZWAARD GEREED!



VOORDAT JE BEGINT

MODUS KIEZEN

Op de volgende pagina's lees je over tactieken waarmee je elke mob of vijandige speler de baas kunt zijn. Maar je kunt alleen tegen hen vechten in de Survival- of Adventure-modus en als het spelniveau niet is ingesteld op Vreedzaam. Als je moeite hebt om een bepaald voorwerp in handen te krijgen, kun je tijdelijk overschakelen naar Creative om het te pakken.



MOB-ICOONTJES

In dit boek ontmoet je tientallen mobs, die allemaal verschillende statistieken en drops hebben. Let in het hele boek op deze icoontjes.



20

Het hartje geeft de levenspunten aan. Hoe hoger het getal, hoe meer schade de mob kan incasseren voordat hij bezwijkt.



6

Het zwaard toont de schade op korte afstand. Dit getal geldt voor het spelniveau Normaal en is hoger op het spelniveau Lastig.



22.5

De boog toont de schade die een mob van afstand kan uitdelen, ook weer gebaseerd op het spelniveau Normaal.

RECEPTEN

Soms worden de recepten van voorwerpen getoond, zodat je ze zelf kunt maken. Tenzij anders vermeld, heb je een werkbank nodig om de recepten te maken.



De ingrediënten zijn de voorwerpen in het 3x3-raster, het product verschijnt in het vakje ernaast.

TOP-TIP

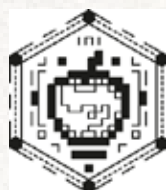
Bij sommige recepten wordt maar één variant afgebeeld. Je kunt bij zo'n recept ook andere materialen gebruiken om andere soorten wapens en gereedschappen te maken.



Voordat je jezelf halsoverkop en slechts gewapend met een schoffel in een gevecht met de Enderdraak stort, willen we wat dingen uitleggen die je helpen het meeste uit dit boek te halen. Als je dit nu even doorneemt, snap je precies wat we op de volgende pagina's bedoelen.

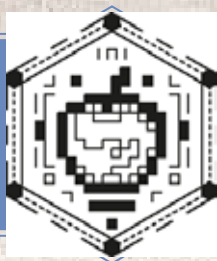
VOORWERPENOVERZICHT

 pijl van traagheid	 gegenereerde uitrusting	 rauwe kip
 onhandig drankje	 ghash-traan	 rauwe kabeljauw
 bijl	 glazen fles	 rauwe karbonade
 blaze-poeder	 glansmeloen	 redstone-stof
 blaze-staaf	 gloeisteenstof	 bedorven vlees
 bot	 goudklompje	 zadel
 laarzen	 gouden wortel	 zand
 boog	 buskruit	 hoornschild
 wortel	 helm	 schaar
 wortel aan een stok	 schoffel	 spade
 steenkool	 beenbeschermers	 sjoelkerschelp
 keien	 muziekplaat	 skeletschedel
 gebakken kip	 nautilus-schelp	 spinnenoo
 creeperhoofd	 nether-ster	 stok
 kruisboog	 nether-kruid	 draad
 borstplaat	 fantoommembraan	 suiker
 drakeni	 pikhouweel	 zwaard
 dekschild	 aardappel	 totem van onsterfelijkheid
 smaragd	 vuurbestendigheidsdrank	 drietand
 betoverd boek	 drankje van genezing	 struikeldraadhaak
 ervaringspunten	 drankje van vlotheid	 schildpadschild
 veer	 drankje des wateradems	 zwam aan een stok
 kolkend spinnenoo	 prismarien kristallen	 waterflesje
 vishengel	 prismarien scherf	 natte spons
 vuursteen	 kogelvis	 wither-schedel
 vuursteen en staal	 konijnenpootje	 zombiehoofd



WEES VOORBEREID

Een wijze avonturier is altijd goed voorbereid. Natuurlijk zorg je ervoor dat je de beste wapens en harnassen draagt, maar er zijn ook andere manieren om je voor te bereiden op de strijd. Ontdek de talloze opties die je hebt om je in een gevreesde krijger te veranderen, van zwaarden en schilden tot voedsel, drankjes en betoveringen.



INFORMATIE IN BEELD



1 SNELBAK

Deze balk is een mini-inventaris waar je je favoriete voorwerpen, wapens en gereedschappen kunt plaatsen.

2 GESELECTEERD VOORWERP

Het dikke vak rond het icoontje geeft aan welk voorwerp je hebt geselecteerd. Daarna kun je op de actieknoop drukken om het te gebruiken.

3 TWEDE HAND

Dankzij je tweede hand kun je een extra voorwerp meenemen voor gevechten. Je kunt hier schilden of pijlen toevoegen.

4 GEZONDHEID

De hartjes geven je gezondheid weer – elk hartje is twee punten waard. Bij schade verdwijnen hartjes. Als alle hartjes zijn verdwenen, is je spel voorbij.

TOP-TIP

Je kunt de voorwerpen die in je snelbalk verschijnen veranderen in het inventarisscherm. De snelbalk staat onder in het inventarisscherm, je kunt er voorwerpen naartoe slepen die je vaak nodig hebt. Je hoeft dan niet meer terug te gaan naar het inventarisscherm om ze te kiezen.

Voordat je de strijd aangaat, is het handig om te weten hoe je er precies voor staat. De Heads-Up Display (HUD) laat in één oogopslag zien wat je moet weten, van je gezondheid en honger tot de wapens die je gebruikt.

5 HARNAS

Als je ten minste één deel van een harnas draagt, verschijnen harnas-icoontjes. Deze werken net zoals de hartjes – 2 pantserpunten per harnasje. Elke pantserpunt blokkeert 4% van de inkomende schade.

7 ZUURSTOF

Als je onder water duikt, heb je een beperkte hoeveelheid zuurstof om te overleven. Je zuurstof wordt aangevuld als je boven water komt of luchtbellen raakt. Als je zuurstof op is, loop je schade op totdat je verdrinkt.

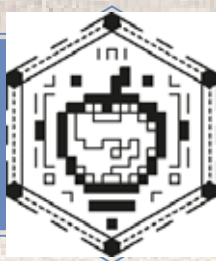
6 HONGER

Deze drumsticks geven aan hoe hongerig je bent - één icoon staat voor 2 hongerpunten. Als de meter leeg is, loop je schade op totdat je weer eet. Als je honger minder dan 3 is, kun je ook niet rennen.

8 ERVARINGSPUNTEN

Wanneer je grondstoffen delft, een mob verslaat of andere acties voltooit, ontvang je ervaringsbollen die je in level laten stijgen. Vervolgens kun je je levels gebruiken om betoveringen te ontgrendelen!





KIES JE WAPEN

ZWAARD



TYPE						
AANVALS-KRACHT	5	6	7	5	8	9
DUURZAAM-HEID	60	132	251	33	1562	2032

Het zwaard is waarschijnlijk het eerste wapen dat je gebruikte, en misschien gebruik je het nog steeds. Het is gemaakt om te vechten en richt meer schade aan dan de meeste gereedschappen en je kunt er sneller mee aanvallen. Je kunt ze ook betoveren.



DRIETAND



TYPE	
AANVALS-KRACHT	8-9
DUURZAAM-HEID	251

De drietand kun je alleen krijgen van een verdronkene en is een veelzijdig wapen voor gevechten op lange en korte afstanden. Je kunt drietanden betoveren zodat ze terugkeren na een worp, een vijand aan de grond nagelen of bliksem oproepen!



TOP-TIP

Let op de snelheid van de wapens die je gebruikt. Zwaarden richten meer schade aan dan een bijl en je kunt er sneller mee zwaaien, waardoor je nog meer schade kunt aanrichten.

Gelukkig hoef je niet met je blote handen te vechten, maar kun je je tot de tanden bewapenen met een arsenaal aan krachtige wapens. Natuurlijk is een zwaard altijd handig, maar er zijn ook andere voorwerpen en blokken die je kunt gebruiken om je vijanden te verslaan.

PIJL EN BOOG



TYPE	
AANVALS-KRACHT	1-10
DUURZAAM-HEID	384

De boog is een eenvoudig afstandswapen waarmee je pijlen kunt schieten. De schade die ze aanrichten is afhankelijk van hoelang je elk schot oplaadt - hoe langer je oplaadt, hoe meer schade de pijl veroorzaakt. Je kunt een boog maken van stokken en touw, en pijlen van een stok, een veer en vuursteen.



KRUISBOOG



TYPE	
AANVALS-KRACHT	9
DUURZAAM-HEID	464

De kruisboog kan alles wat een boog kan, maar dan langzamer en krachtiger. Daarnaast kan dit wapen een speciaal kunstje: vuurwerkkraketten afschieten! Als het vuurwerk is gemaakt met een vuurwerkster, veroorzaakt een treffer extra schade door de explosie! Je kunt maximaal 7 vuurwerksterren gebruiken voor maximale schade.

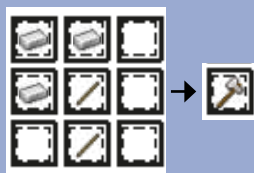


BIJL



TYPE						
AANVALS-KRACHT	4	5	6	4	7	8
DUURZAAM-HEID	60	132	251	33	1562	2032

De bijl wordt vaak gebruikt om bomen te hakken, maar is ook een dodelijk wapen, alleen minder krachtig en snel dan een zwaard. De gouden bijl heeft een slechte sterkte en duurzaamheid. Een exemplaar van netheriet kan op lava drijven.



SCHOFFEL, SPADE EN HOUWHEEL



TYPE						
AANVALS-KRACHT	1	2	2	2	3	3
DUURZAAM-HEID	55	165	165	77	363	407

Als je even geen gebruikelijk wapen bij de hand hebt, kun je in plaats daarvan een van je vele gereedschappen gebruiken. Ze zijn zwakker dan zwaarden en bijlen, en verbruiken ook twee duurzaamheidspunten per slag – net als een bijl – dus zullen de meeste niet lang meegaan. Toch kunnen de diamanten en netherieten versies behoorlijk wat schade aanrichten, en ze zijn in elk geval sterker dan je vuisten!



TNT



TYPE	
AANVALS-KRACHT	N/A
DUURZAAM-HEID	N/A



TNT is een explosief blok dat met een korte vertraging tot ontploffing kan worden gebracht. Het vernietigt alle blokken eromheen en veroorzaakt schade en terugslag voor alle mobs in de buurt. Hoe meer TNT, hoe groter de explosie. Naarmate mobs dichterbij de TNT staan, zullen ze meer schade oplopen. Je kunt TNT ook aansluiten op redstone om het van een veilige afstand te activeren.



SNEEUWBAL



TYPE	
AANVALS-KRACHT	0
DUURZAAM-HEID	N/A

Sneeuwballen richten geen schade aan, maar duwen spelers of mobs naar achteren – bijvoorbeeld over de rand van een klif. De enige vijand die wél schade oploopt door sneeuwballen is de blaze, die blijkbaar niet zo op de koude sneeuw is gesteld.



EI



TYPE	
AANVALS- KRACHT	0
DUURZAAM- HEID	N/A

Net als sneeuwballen zijn eieren niet-beschadigende projectielen die mobs en spelers naar achteren duwen. Je kunt er op boerderijen genoeg verzamelen om de strijd mee aan te gaan. Soms komt er een kip uit een geworpen ei, dus daarmee kun je vijanden ook nog eens afleiden...



VOURLADING



TYPE	
AANVALS- KRACHT	5-9
DUURZAAM- HEID	N/A



In de Nether word je soms met vuurballen bekogeld, maar met de vuurlading kun je de rollen omdraaien. Gebruik de vuurlading om vuur te maken, net zoals je dat met vuursteen en staal kunt doen. Je kunt de vuurlading in een automaat laden om een vuurbal recht vooruit te schieten. Wanneer de vuurbal een blok of mob raakt, veroorzaakt deze schade en brand!





AUTOMAAT



TYPE	
AANVALS-KRACHT	N/A
DUURZAAM-HEID	N/A



Een automaat kan afstands-aanvallen uitvoeren zonder dat je daar verder nog iets voor hoeft te doen. Naast vuurladingen kan de automaat ook pijlen, spetterende drankjes, eieren, sneeuwballen, vuurwerkraketten, lava-emmers en zelfs drietanden afvuren. Bouw een automaat met hendels, drukplaten of een ander redstone-mechanisme om je aanval te automatiseren en elke indringer te weren.

LAVA-EMMER



TYPE	
AANVALS-KRACHT	N/A
DUURZAAM-HEID	N/A



Wanneer een gevecht niet helemaal verloopt zoals je gehoopt had, kun je als laatste redmiddel overwegen een lava-emmer te gebruiken. Je kunt een emmer vullen bij elke lavabron. Wanneer je een lava-emmer gebruikt, verschijnt een stroom lava die de aarde onder je voeten verschroeit. De lava brengt om de paar seconden schade toe aan de mobs die erin staan, maar kan jou ook schade toebrengen. Daarom kun je dit wapen het best vanaf een hoger gelegen positie gebruiken...