

PietSmiet DLDS 2 - Fortschritte, Punkte, Belohnungen

[Übersicht aller Fortschritte](#) (Alle Links führen ins Minecraft Wiki)

Übersicht aller Fortschrittsbäume:

Minecraft	Gesamtpunkte: 100
Nether	Gesamtpunkte: 350
Das Ende	Gesamtpunkte: 270
Landwirtschaft	Gesamtpunkte: 430
Abenteuer	Gesamtpunkte: 500

Fortschrittsbaum Minecraft			
Fortschritte	Aufgabe	Punkte	Belohnung
Minecraft	Werkbank im Inventar	1	1 Roheisen
Steinzeit	Bruchstein, Schwarzstein oder Bruchtiefenschiefer im Inventar	1	1 Roheisen
Technischer Fortschritt	Steinspitzhacke im Inventar	1	1 Roheisen
Metallurgie	Eisenbarren im Inventar	1	1 Roheisen
Mach dich fein	Irgendein Rüstungsteil aus Eisen im Inventar	2	2 Eisenbarren
Manche mögen ´s heiß	Einen Lava-Eimer im Inventar	2	2 Eisenbarren
Zu viel Eisen im Blut	Eine Eisenspitzhacke im Inventar	2	2 Eisenbarren
Heute nicht, danke	Hebe einen Schild, um ein Geschoss an ihm abprallen zu lassen	4	3 Lapislazuli
Ice Bucket Challenge	Obsidian im Inventar	4	3 Lapislazuli

Diamanten!	Einen Diamanten im Inventar	4	3 Lapislazuli
Wir müssen noch tiefer	Betritt den Nether	6	3 Diamanten
Bedeck mich mit Diamanten	Irgendein Rüstungsteil aus Diamanten im Inventar	6	3 Diamanten
Verzauberer	Verzaubere einen Gegenstand an einem Zaubertisch	6	3 Diamanten
Das fliegende Auge	Betritt eine Festung	10	5 Diamanten, 25 Erfahrungspunkte
Das Ende?	Betritt das Ende	25	Trank der Stärke (3:00)
Ziel-Fortschritte			
Zombiearzt	Wirf einen Wurftrank der Schwäche auf einen Zombiedorfbewohner und füttere ihn mit einem goldenen Apfel	25	5 Goldäpfel, 50 Erfahrungspunkte
Aufgaben-Fortschritte			
-	-	-	-

Fortschrittsbaum Nether

Fortschritte	Aufgabe	Punkte	Belohnung
Das waren noch Zeiten	Betritt eine Bastionsruine	5	3 Rohgold, 1 Diamant
Verborgen in den Tiefen	Antiken Schrott im Inventar	5	3 Rohgold, 1 Diamant
Eine schreckliche Festung	Betritt eine Netherfestung	5	3 Rohgold, 1 Diamant
Wer schneidet hier Zwiebeln?	Weinender Obsidian in deinem Inventar	5	3 Rohgold, 1 Diamant
Oh, wie glänzend!	Lenke Piglins mit Gold ab	5	3 Rohgold, 1 Antiker Schrott
Mach diesem "Boot" Beine	Reite einen Schreiter mit einer Wirrpilzrute	5	3 Rohgold, 1 Antiker Schrott
Kampfschweine	Öffne eine Truhe in einer Bastionsruine	5	3 Rohgold, 1 Antiker Schrott
Weißt du, wo die Leitstein ´ stehen	Einen Leitstein-Kompass im Inventar	5	3 Rohgold, 1 Antiker Schrott
Nicht den Kopf verlieren	Witherskelettschädel im Inventar	10	1 Antiker Schrott, 2 Enderperlen
Spiel mit dem Feuer	Lohenrute im Inventar	10	1 Antiker Schrott, 2 Enderperlen
Alchemie	Nimm einen Trank aus dem Inventar eines Braustands	10	1 Antiker Schrott, 2 Enderperlen
Nicht ganz "sieben Leben"	Lade einen Seelenanker auf die höchste Stufe auf	15	2 Enderaugen, 25 Erfahrungspunkte
Ganz wie zu Hause	Auf einem Schreiter 50 Blöcke auf Lava in der Oberwelt laufen	15	2 Enderaugen, 25 Erfahrungspunkte
Den Nachbarn heimleuchten	Sei in der Nähe eines Leuchtfuers bei dessen Aktivierung	15	2 Enderaugen, 25 Erfahrungspunkte

Umwitherte Höhen	Sei im Spawnradius eines Withers	20	3 Goldäpfel, 25 Erfahrungspunkte
Ziel-Fortschritte			
Leuchtturmwärter	Sei in der Nähe eines Leuchtfeuers auf maximaler Stärke	25	Trank der Stärke (3:00)
Aufgaben-Fortschritte:			
Zurück zum Absender	Töte einen Ghast mithilfe einer Ghast-Feuerkugel	10	3 Diamanten, 1 Antiker Schrott
Subraumtransport	Nutze den Nether, um 7 km in der Oberwelt zu reisen	20	5 Diamanten, 1 Antiker Schrott
Unheilvolle Allianz	Töte einen Ghast in der Oberwelt	20	5 Diamanten, 1 Antiker Schrott
Bedeck mich mit Schrott	Komplette Netherite Rüstung im Inventar	20	5 Diamanten, 1 Antiker Schrott
Heißbegehrte Reiseziele	Besuche alle 5 Netherbiome	20	5 Diamanten, 1 Antiker Schrott
Eine gefährliche Mischung	17 Trankeffekte gleichzeitig	50	10 Diamanten, 2 Netheritbarren
Wie haben wir das geschafft?	33 Statuseffekte gleichzeitig	50	10 Diamanten, 2 Netheritbarren
Ausgeschlossen:			
Nether	Betritt den Nether	-	-

Fortschrittsbaum Das Ende

Fortschritt	Aufgabe	Punkte	Belohnung
Befreie das Ende	Töte den Enderdrachen	150	1 Totem der Unsterblichkeit
Im Transit	Befinde dich im Endtransitportal	5	Trank des sanften Falls, 25 Erfahrungspunkte
Die Stadt am Ende des Spiels	Betritt eine Endsiedlung	25	1 Endertruhe, 25 Erfahrungspunkte
Ziel-Fortschritte			
Die nächste Generation	Drachenei im Inventar	20	2 Netheritbarren, 25 Erfahrungspunkte
Du brauchst ein Pfefferminz	Drachenatem im Inventar	20	Unheilvolle Flasche Drohendes Urteil V, 25 Erfahrungspunkte
Hinterm Horizont geht ´s weiter	Elytren im Inventar	25	25 Schwarzpulver, 25 Erfahrungspunkte
Aufgaben-Fortschritte:			
Schöne Aussicht von hier oben	Habe den Statuseffekt Schwebekraft und bewege dich während des Effekts 50 Blöcke nach oben oder unten	25	16 Windkugeln, 25 Erfahrungspunkte
Ausgeschlossen:			
Das Ende	Betritt das Ende	-	-
Das Ende.. Schon wieder...	Beschwöre den Enderdrachen erneut	-	-

Fortschrittsbaum Landwirtschaft

Fortschritt	Aufgabe	Punkte	Belohnung
Landwirtschaft	Iss irgendetwas	1	3 Kartoffeln
Die Hühnchen und die Blümchen	Vermehre ein Tier	1	3 Kartoffeln
Allerbeste Freunde	Zähme ein Tier	1	3 Kartoffeln
Hobbygärtner	Baue eine Pflanze an	1	3 Kartoffeln
Anglerglück	Fang einen Fisch	1	3 Kartoffeln
Taktisches Fischen	Fang einen Fisch mit einem Eimer	1	3 Kartoffeln
Leuchte und staune!	Verwende einen Leuchttintenbeutel auf ein Schild	2	3 Brote
Sei unser Gast	Benutze eine Honigflasche, ohne die Bienen zu verärgern	2	3 Brote
Du hast 'n Freund in mir	Lass dir einen Gegenstand von einem Hilfsgeist liefern	5	3 Glitzernde Melonenscheiben
Ohne Geiß kein Preis!	Betrete ein Boot mit einer Ziege	5	3 Glitzernde Melonenscheiben
Bienenwanderung	Baue ein Bienennest mit drei Bienen ab und platziere es woanders	5	3 Glitzernde Melonenscheiben
Polieren	Verwende eine Axt um eine gewachste Kupferblockvariante zurückzusetzen	5	3 Glitzernde Melonenscheiben
Im Eimer	Fang eine Kaulquappe in einem Eimer	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Ein ungewöhnlicher Geruch	Beschaffe ein Schnüffler-Ei	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Auftragen	Wachse einen Kupferblock mit einer Honigwabe	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle

Geburtstagslied	Lass einen Hilfsgeist einen Kuchen bei einem Notenblock ablegen	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Wenn die Kerle um die Häuser ziehen	Habe jede Froschart an einer Lein	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Schnupperkurs	Füttere ein Schnüfflerjunges	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Wir säen Geschichte	Säe von einem Schnüffler ausgegrabene Samen	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Die heilende Kraft der Freundschaft	Habe den Regenerationseffekt, wenn man einem Axolotl hilft oder er eine Kreatur tötet	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Schnipp-schnapp!	Löse mit einer Schere den Wolfspanzer von einem Wolf	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
So gut wie neu	Repariere einen beschädigten Wolfspanzer mit Gürteltier-Hornschilden	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Das niedlichste Raubtier	Fang einen Axolotl im Eimer	10	5 Goldene Karotten, 1 Enderperle
Aufgaben-Fortschritte			
Landwirt aus Leidenschaft	Netherithacke im Inventar	15	1 Goldäpfel
Mit vereinten Kräften	Habe alle Froschlichter im Inventar	25	2 Goldäpfel
Ein kompletter Katerlog	Zähme alle Katzenarten	50	4 Goldäpfel
Das ganze Rudel	Zähme alle Wolfsarten	50	4 Goldäpfel
Paarwiese	Vermehre alle Tierarten	75	10 Goldäpfel
Ausgewogene Ernährung	Iss 40 Nahrungsmittel	75	10 Goldäpfel

Fortschrittsbaum Abenteuer

Fortschritt	Aufgabe	Punkte	Belohnung
Abenteurer	Töte eine Kreatur	1	1 Roheisen
Monsterjäger	Erlege ein Monster	1	1 Roheisen
Träum was Schönes	Lege dich in ein Bett	1	1 Roheisen
Was für ein Geschäft	Schließe einen Handel mit einem Dorfbewohner ab	1	1 Roheisen
Freiwilliges Exil	Töte einen Plünderer, der ein unheilvolles Banner trägt	2	1 Smaragd
Ist es ein Vogel?	Betrachte einen Papagei durch ein Fernrohr	2	1 Smaragd
Spannung in jedem Band	Lies mit einem Komparator die Signalstärke eines gearbeiteten Bücherregals aus	2	1 Smaragd
Ein neues Aussehen	Versieh ein Rüstungsteil an einem Schmiedetisch mit einem Rüstungsbesatz	2	1 Smaragd
Eine klebrige Angelegenheit	Kollidiere in der Luft auf einer horizontalen Seite eines Honigblocks	2	1 Smaragd
Ich hab die Knarre gesichert	Feuere eine Armbrust ab	2	1 Smaragd
Zielübungen	Triff eine Kreatur mit einem Pfeil	2	1 Smaragd
Achtung vor dem Alten	Pinsel einen seltsamen Block ab	2	1 Smaragd
Überspannungsschutz	Zusammen mit einem unverletzten Dorfbewohner innerhalb von 30 Blöcken eines Blitzschlages ohne Brandauslösung	5	Verzaubertes Buch Feuerschutz III
Schleichen 100	Schleiche in der Nähe eines Sculk-Sensors oder Wärters	5	Verzaubertes Buch Huschen II
Ist es ein Ballon?	Betrachte einen Ghast durch ein Fernrohr	5	Verzaubertes Buch Explosionsschutz III

Ein Witz zum Wegfernen	Triff irgendeine Kreatur mit einem Dreizack	5	Verzaubertes Buch Sog II
Wer ist jetzt der Plünderer?	Töte einen Plünderer mit einer Armbrust	5	Verzaubertes Buch Plünderung II
Behutsame Restaurierung	Stelle aus vier Töpferscherben einen verzierten Krug her	5	Verzaubertes Buch Behutsamkeit
Leicht wie ein Kaninchen	Gehe mit Lederstiefeln auf Pulverschnee	5	Verzaubertes Buch Eisläufer I
Ist es ein Flugzeug?	Betrachte den Enderdrachen durch ein Fernrohr	5	Verzaubertes Buch Rückstoß I
Sternenhändler	Handle mit einem Dorfbewohner auf der maximalen Bauhöhe	10	Verzaubertes Buch Federfall III
Deine Welt sind die Berge	Schneide eine Schallplatte in einem Alm-Biom ab	10	Verzaubertes Buch Glück I
Angst und Schrecken	Triff einen Dorfbewohner mit einem Dreizack, der mit Entlandung verzaubert ist	10	Verzaubertes Buch Treue II
Ist das nicht putzig?	Nutze einen Pinsel, um ein Hornschild vom Panzer eines Gürteltiers zu lösen	10	Verzaubertes Buch Dornen II
Minecraft: Prüfungs-Edition	Wage dich in eine Prüfungskammer	10	Verzaubertes Buch Glück des Meeres II
Werker werkeln Werker	Befinde dich in der Nähe eines Werkers, wenn dieser einen Werker herstellt	10	Verzaubertes Buch Effizienz III
Aufhellen	Kratze eine Kupferleuchte mit einer Axt ab, um sie heller zu machen	10	Verzaubertes Buch Bann III
Wer braucht schon Raketen?	Benutze eine Windkugel, um dich 8 Blöcke in die Höhe zu schleudern	10	Verzaubertes Buch Schwungkraft II
Hinter Schloss und Riegel	Schließe einen Tresor mit einem Prüfungsschlüssel auf	10	Verzaubertes Buch Verbrennung

Höhlen und Klippen	Stürze im freien Fall von der Weltobergrenze bis zur Weltuntergrenze und überlebe	25	Verzaubertes Buch Wasserläufer II
Ziel-Fortschritte			
Das 1. Gesetz der Robotik	Baue einen Eisengolem	5	Verzaubertes Buch Schutz II
Post mortem	Stirb mit einem Totem in der Hand	10	Verzaubertes Buch Reparatur
Aufgaben-Fortschritte:			
Scharfschützenduell	Töte ein Skelett mit Pfeil und Bogen aus einer horizontalen Entfernung von mindestens 50 Blöcken	15	Verzaubertes Buch Flamme
Es verbreitet sich	Erlege eine Kreatur in der Nähe eines Sculk-Katalysators	20	Verzaubertes Buch Stärke III
Zwei auf einen Streich	Erlege zwei Phantome mit einem Durchschuss	20	Verzaubertes Buch Schlag II
Armbrustschütze	Erlege fünf unterschiedliche Kreaturen mit einem Armbrustschuss	50	Verzaubertes Buch Schnellladen III
Volltreffer	Triff genau in die Mitte eines Zielblocks mit einem Projektil, aus mindestens 30 Blöcken Entfernung	20	Verzaubertes Buch Mehrfachschuss
Gegenwind	Erlege eine Böe mit einer abgewehrten Böen-Windkugel	20	Verzaubertes Buch Windstoß III
Großmeister des Kampfes	Verursache mit dem Streitkolben 50 Herzen Schaden in einem einzigen Hieb	20	Verzaubertes Buch Harpune IV
Panzerknacker	Schließe einen unheilvollen Tresor mit einem unheilvollen Prüfungsschlüssel auf	20	Verzaubertes Buch Schärfe IV
Dorfheld	Verteidige ein Dorf erfolgreich vor einem Überfall	25	Verzaubertes Buch Schutz IV
Schmieden mit Stil	Wende 8 bestimmte Schmiedevorlagen an	25	Verzaubertes Buch Schussicher IV

Meisterjäger	Töte alle Monster	75	Verzaubertes Buch Unendlichkeit
Ausgeschlossen:			
Abenteuerzeit	Entdecke alle Biome	-	-