

Minecraft Sky Factory 5

- [Aller Anfang ist farblos – Die ersten Farben bekommen](#)
- [Aller Anfang ist farblos – Die ersten Farben bekommen Teil 2](#)
- [Bau-Rezepte und Werkzeuge für den Anfang](#)

Aller Anfang ist farblos – Die ersten Farben bekommen

Wie bekomme ich meine ersten Farben in SkyFactory 5

In **SkyFactory 5** startest du ohne Farben. Alles ist farblos, bis du gezielt bestimmte Bedingungen erfüllst. Farben sind die zentrale Ressource für Rezepte, Werkzeuge, Lampen, Maschinen und Fortschritt insgesamt. Du kannst keine Rohstoffe wie in Vanilla abbauen – Farben sind der Schlüssel zum Fortschritt.

Auch wichtige Mods wie **Ex Nihilo**, **Silent Gear** und **Excavate** sind von Anfang an relevant.

- **Ex Nihilo** liefert Materialien durch Kompostierung, Fässer und Blätter, nicht durch klassisches Sieben.
- **Silent Gear** gibt Werkzeuge mit minimaler Abnutzung.
- **Excavate** erlaubt es, mit einer Taste ganze Gruppen gleicher Blöcke abzubauen.

Ein weiterer praktischer Punkt für den Start ist der **Plattformbau**: Du musst eine stabile Plattform bauen, bevor du mit dem Sammeln und Pflanzen beginnst. Sorge dafür, dass Items, die von Bäumen oder durch Zerfall fallen, nicht ins Leere stürzen. **Slabs** sind dafür besonders geeignet, weil sie Items nicht durchlassen und gleichzeitig niedrige Baukosten haben.

Praktische Hinweise

- Die **Plattform** an Anfang sorgt dafür, dass Items sicher bleiben und dass du genug Platz hast, um Sämlinge anzubauen, Crucibles zu platzieren und Barrel aufzustellen.
- Sobald eine Farbe freigeschaltet ist, kannst du den Farbstoff herstellen und nach Bedarf mixen oder weiterverarbeiten.
- Die Reihenfolge der Farbfreischaltung ist wichtig, weil spätere Farben oft Kombinationen schon vorhandener Farben oder spezielle Bedingungen erfordern.

Grün – erste Farbe

Die allererste Farbe im Pack ist **grün**, und sie wird **nicht sofort einfach so hergestellt**, sondern **freigeschaltet**, sobald du einen grünen Apfel aus den ersten Bäumen bekommst.

1. Baue aus deinen Startressourcen eine **Plattform**. Dieses offene, begrenzte Terrain ist nötig, damit Items, die von Bäumen fallen, nicht in die Leere stürzen, sondern liegen bleiben und eingesammelt werden. Slabs funktionieren besonders gut als Boden, da sie Items nicht durchlassen.

Pflanze deinen Startbaum und schneide Blätter ab, bis ein **grüner Apfel** fällt. Aus diesem Apfel wird die **grüne Farbe** freigeschaltet.

Anschließend kann man mit der grünen Farbe auf einen Setzling rechtsklicken, oder man erstellt sich 2 Setzlinge in dem man sie auf einer Craftinbench mit einander kombiniert: Setzling + Grün + Setzling. Das ergibt **2 grüne Setzlinge**.

Funktioniert so auch mit allen anderen Farben.

Braun – über Erde

Braun wird freigeschaltet, indem du **Dirt** herstellst und damit den braunen Farbstoff aktivierst.

1. Stelle einen **Barrel** aus Holz her (Ex Nihilo-Barrel).
2. Fülle den Barrel mit Blättern oder Ranken, bis sie sich in Dirt umwandeln.
3. Nimm den Dirt heraus und verarbeite ihn zu **braunem Farbstoff**.
4. Aus braunem Farbstoff + Setzling stellst du einen **braunen Setzling** her, den du pflanzen kannst.

Ranken und Blätter erhält man, in dem man mit einer [Schere](#) diese abbaut.

Weiß – über String

Weiß ist durch **String** aktiviert. Dies wird benötigt, um weißen Farbstoff zu erzeugen.

1. Benutze Ex Nihilo-Mechaniken, um Blätter zu **infizieren** (z. B. durch Würmer), bis sie beim Abbau **String** fallenlassen.

Verarbeite den gewonnenen String weiter zu **weißem Farbstoff**.

Aus String kann auch Wolle hergestellt werden, womit dann ein Bett hergestellt werden kann.

Grau – aus Ash

Grau wird freigeschaltet, wenn du **Ash** herstellst. Ash dient gleichzeitig als grauer Farbstoff und lässt sich später zu Cobblestone verarbeiten (für Stein-Bau usw.).

1. Platziere ein **Campfire** (Lagerfeuer).
2. Rechtsklicke Holzstämme mit einer Axt, um **Template Boards** zu erhalten.
3. Lege Template Boards auf das Campfire; sie werden verbrannt und erzeugen **Ash**.
4. Ash wird automatisch als grauer Farbstoff erkannt.

Asche kann zu Cobblestone verarbeitet werden. Dazu 4 Asche in Grid 2x2 kombinieren.

Schwarz – aus Holzkohle

Schwarz wird durch **Holzkohle** aktiviert.

1. Stelle einen **Ofen** her (aus Cobblestone/Stein, sobald du Asche hast).
 2. Verbrenne Holz im Ofen, bis du **Holzkohle** erhältst.
 3. Holzkohle wird in schwarzen Farbstoff konvertiert.
-

Blau – über Wasser

Blau wird freigeschaltet, wenn du Wasser produzierst und daraus einen blauen Baum machst.

1. Stelle einen **Crucible** aus Holz her.
 2. Härte ihn im Ofen aus, so dass er hitzebeständig wird.
 3. Setze den gehärteten Crucible auf eine Hitzequelle (Lagerfeuer oder Torch).
 4. Fülle ihn mit organischen Materialien (z. B. Blätter), um **Wasser** zu erzeugen.
 5. Nimm das Wasser auf (z. B. mit einem Eimer).
 6. Wirf einen Setzling ins Wasser ? dies schaltet **blauen Farbstoff** frei.
-

Hellgrau – über Steine kochen

Hellgrau wird freigeschaltet, sobald du normalen **Stein** weiterverarbeitest:

Du musst **Stein** im Ofen zu **Smooth Stone** schmelzen. Damit schaltest du Hellgrau frei.

Damit du Stein hast, brauchst du erstmal Cobblestone (z. B. über Ash) und dann ein Crafting zum **Stone** (z. B. Cobblestone im Crafting zu Stone). Hellgrau wird automatisch als Farbe im Spiel erkannt, sobald Smooth Stone hergestellt wurde.

Hellgraue Farbe kann dann durch das Kombinieren von Grau und Weiß hergestellt werden.

Eisen herstellen

Mit hellgrauer Farbe kann ich Roheisen herstellen. Dazu kombiniert man 4 Farbitems im Grid.

Um viel Eisen herzustellen, bietet es sich an, Farbblöcke herzustellen. Dazu wirft man ein Farbitem in ein Fass mit Wasser. Das Wasser verfärbt sich und wenn man dann einen Block Sand hineingibt, wird der Block Sand zu einem Farbblock eben dieser Farbe. Dadurch kann ich relativ schnell viel graue Farbe für Cobblestone herstellen, welches ich zu Sand hauen kann. Dieses dann zu hellgrauen Farbblöcken umwandeln um daraus Eisen herzustellen.

Hellblau – über Lehm (Clay)

Hellblau bekommst du, indem du **Sand und Wasser** kombinierst:

- Fülle ein Fass mit **Wasser** (z. B. aus dem Crucible).
- Gib Sand hinein ? du erhältst **Clay**.
- Clay ergibt Hellblauen Farbstoff.

Sand wird aus Kies (Gravel) wird aus Stein (Cobblestone) hergestellt. Dazu baut man sich einen Stone Hammer aus dem Ex Nihilo Modpaket. Platziere den Stein der zu Gravel wird wenn man ihn mit dem speziellen Hammer abbaut. Gravel platzieren, welcher zu Sand wird wenn man ihn mit dem Hammer

Aller Anfang ist farblos – Die ersten Farben bekommen Teil 2

Orange

Orange ergibt sich durch **Lava**:

- Nutze einen **Fired Porcelain Crucible** auf einem **Campfire** und fülle ihn mit Cobblestone oder anderem Material, um **Lava** zu erzeugen.
- Mit Hitze (Campfire oder Torch) im Crucible entsteht Lava, die du in einem Eimer sammelst.
- Ein Holzeimer geht schon, ist aber nicht unbedingt empfehlenswert. Wenn man mit dem Holzeimer die Lava aufnimmt, sollte man eine Wasserstelle nebendran haben um nicht zu verbrennen.
- Tip: Sofern man einen Crucible hat der unterhalb einer "endless water" Quelle ist, kann man die Lava auch dort hinein geben um einen Block **Obsidian** zu bekommen.

Hinweis zum Crucible

Ein **Fired Porcelain Crucible** wird aus einem **Unfired Porcelain Crucible** hergestellt wenn man diesen in einem Ofen kocht (oder härtet). Den **Unfired Porcelain Crucible** wiederum stellt man aus **7 Porcelain Clay** her. **Porcelain Clay** stellt man aus **Gray** und **Bone Meal** her. Bone Meal bekommt man aus dem **Komposter** wenn man genügend Biomaterial (Ranken, Blätter etc.) rein wirft.

Gelb – über Weizen

Gelb bekommst du über **Wachstum und Ernte**:

- Benutze **Bone Meal** auf Gras, bis hohe Gräser wachsen.
- Ernte Gras und Samen.
- Baue **Weizen** an.
- Ernte Weizen ? du bekommst Gelben Farbstoff.

Bone Meal erzeugst du aus Weißem Farbstoff (z. B. aus String) bzw. verwandter Verarbeitung.

Rot – über Rote Beete

Rot erhältst du über **Rüben**:

Auch hierfür nutze Bone Meal auf Gras, bis du Samen bekommst und pflanze diese aus.

Wenn du **Beetroot** anbaust und erntest, wird Rot freigeschaltet.

Lime (Limette)

Limette bekommst du durch **Seegras**:

- Erzeuge Wasser über einen **Crucible** mit organischen Materialien.
 - Lege etwas Dirt ins Wasser (unter Wasserfläche).
 - Benutze **Bone Meal** auf das Dirt ? Seegras wächst.
 - Nutze **Schere** ? Seegras zerlegt sich und gibt Limonenfarbstoff.
-

Purple (Lila) und Magenta

Purple und Magenta erhältst du durch spezielle Pflanzen:

- **Purple**: Baue Pflanzen wie **Eggplants** (Auberginen) an.
- **Magenta**: Baue **Onion Seeds** an oder benutze entsprechende Crafting-Rezepte, um Samen herzustellen und Zwiebeln zu ernten.

Sobald diese Pflanzen geerntet wurden, sind Purple oder Magenta im Farbsystem freigeschaltet.

Pink

Pink erhältst du über **Fischfilets**:

- Stelle ein **Gewässer** (z. B. ein kleines Wasserbecken) her.
 - Fische dort (z. B. Cod oder Salmon).
 - Verarbeite den Fisch mit einem **Messer**, um **Fish Fillets** zu machen.
 - Die Fish Fillets schalten Pink frei.
-

Cyan

Cyan ist etwas anders:

- Platziere einen **Kupferblock** in der Welt und lasse ihn **oxidieren** (natürliche Reaktion über Zeit oder beschleunigt durch Wasser/Can).
- Der **oxidierte Kupferblock** zählt als Cyan.

Diese Farben sind Teil der vollständigen Liste: Grün, Braun, Weiß, Grau, Schwarz, Blau, Hellblau, Limette, Orange, Hellgrau, Gelb, Rot, Magenta, Lila, Pink und Cyan. Sobald eine Farbe freigeschaltet ist, wird die entsprechende Rezeptphase verfügbar und du kannst den Farbstoff meist craften oder kombinieren.

Plattformbau

Bevor du mit dem Sammeln beginnst, empfiehlt es sich, eine **große Plattform** zu errichten, die Items auffängt. Auf der Plattform solltest du:

- Flache Slabs als Boden verwenden, da Items darauf nicht durchfallen.
- Genügend Platz zum Pflanzen von Setzlingen schaffen.
- Bereich für Barrels, Crucibles und Campfires einrichten.

Damit verhinderst du Verluste und hast immer eine stabile Umgebung für deine frühen Schritte.

Zusammenfassung

SkyFactory 5 zwingt dich dazu, Farben systematisch zu **entdecken, freizuschalten und zu verwenden**. Du erreichst Fortschritt nicht durch klassisches Abbauen, sondern durch das Erschließen neuer Farben und das Nutzen dieser Farben als Ressourcen. Grundlegende Techniken wie Kompostieren, Wasser in einem Crucible erzeugen, Pflanzen anbauen und Nahrung verarbeiten sind elementar, um weiterzukommen.

Bau-Rezepte und Werkzeuge für den Anfang

Schere (Shears)

- Blätter effizient abzubauen, um String zu bekommen.
- Seegras oder andere Pflanzen schnell zu ernten.

Eine Holzschere kann mit Hilfe einer Vorlage erstellt werden. Dazu besorgt man sich Templateboards in dem man mit einer Axt auf einen Baumstamm rechtsklickt. Diese kann ich dann zu einer Vorlage machen und mit der Vorlage und den gewünschten Materialien dann eine Schere herstellen. Am Anfang reicht Holz als Material aus.

Barrel (Kompostbehälter)

Dirt herstellen, um **Braunen Farbstoff** freizuschalten und später weitere Ressourcen zu erzeugen.

Der Barrel ist ein Block aus der Mod **Ex Nihilo**. Du stellst ihn mit Holzplanken und anderen Holzteilen her. Sobald du einen Barrel hast, kannst du ihn platzieren und organische Materialien wie Blätter hineinwerfen. Nach einiger Zeit wandelt der Barrel die Materialien in **Dirt** um, aus dem du braunen Farbstoff bekommst.

Campfire (Lagerfeuer)

Ash erzeugen, um **Grauen Farbstoff** freizuschalten und später Cobblestone zu produzieren.

Das Campfire baust du wie im Vanilla-Minecraft mit Holzstufen und Stöcken. Platziere es auf deiner Plattform. Lege dann **Template Boards** oder andere brennbare Holzreste darauf. Wenn sie verbrennen, entsteht **Ash**. Ash zählt als Grauer Farbstoff und gibt dir später Zugang zu Cobblestone-Verarbeitung.

Unfired Porcelain Crucible ? Heated Porcelain Crucible

Wasser und Lava erzeugen, was für **Blaue und Orange Farbstoffe** erforderlich ist. Ein Crucible lässt dich Flüssigkeiten erzeugen und speichern.

Ein **Unfired Porcelain Crucible** wird aus **7 Porcelain Clay** hergestellt. Diese Keramikformen musst du im Ofen härten, um einen **heftbaren (heated) Porcelain Crucible** zu erhalten.

Sobald dein Crucible gehärtet ist:

- Platziere den Crucible auf einer Hitzequelle (z. B. einem Campfire, einer brennenden Fackel oder einer anderen Feuerquelle).
- Fülle ihn mit organischen Materialien (z. B. Blätter). Er verwandelt dies in **Wasser**.
- Wasser kannst du mit einem Eimer oder einer gebrannten Keramikschale aufnehmen.
- Später kannst du Cobblestone oder andere Materialien hineinwerfen, um Lava zu erzeugen, sobald genügend Hitze und Material vorhanden sind. Wasser löst die Lava-Erzeugung aus – wichtig für Orange.

Furnace (Ofen)

- Holz in **Holzkohle** verwandeln ? **Schwarzer Farbstoff**.
- Steine zu **Smooth Stone** verarbeiten ? **Hellgrauer Farbstoff**.

Baue einen Ofen aus 8 Cobblestone in einem Crafting Grid (alles außer dem mittleren Feld). Lege Holz in den Ofen, um Holzkohle zu erzeugen. Lege Stein hinein, um glatt geschliffenen Stein zu erhalten. Das Einschmelzen von Stein schaltet Hellgrau frei.

Werkzeuge und Fortschrittsplan: Schritt für Schritt

1. Plattform bauen

Bevor du Bäume pflanzt oder Maschinen baust, errichte eine einfache Plattform aus Slabs. Slabs verhindern, dass Items durch den Boden fallen. Platziere eine kleine Fläche, die groß genug ist für Barrel, Crucible, Herbstpflanzungen und Campfire. Items, die von Bäumen fallen oder durch Fässer/Ash kommen, werden hier sicher gesammelt.

2. Barrel platzieren und Dirt erzeugen

Stelle einen Barrel her und fülle ihn mit Blättern, die du von Bäumen abbauen kannst. Warte, bis Dirt entsteht. Aus Dirt bekommst du **Braunen Farbstoff**.

3. Campfire für Ash setzen

Baue ein Campfire und setze Holzreste oder Template Boards darauf. Verbrennen sie, entsteht Ash, der **Grauen Farbstoff** freischaltet, und lässt dich später Cobblestone generieren.

4. Crucible härten und Flüssigkeiten erzeugen

Stelle einen Unfired Porcelain Crucible aus Porcelain Clay her. Härte ihn im Ofen zu einem funktionierenden Crucible. Stelle ihn über eine Feuerquelle. Fülle organische Materialien ein, um **Wasser** zu erzeugen. Später produzierst du **Lava** durch Cobblestone im Crucible.

5. Ofen für Holzkohle und Smooth Stone nutzen

- Holz im Ofen zu **Holzkohle** verarbeiten ? das schaltet **Schwarz** frei.
 - Stein im Ofen zu **Smooth Stone** verarbeiten ? schaltet **Hellgrau** frei.
-

Bedeutende Punkte für den Anfang

- Farben schaltest du nicht nur durch Crafting frei, sondern oft durch **Herstellung oder Verwendung bestimmter Items** (z. B. grüner Apfel für Grün, Lava für Orange, oxidierter Kupferblock für Cyan).

Viele dieser Baublöcke stammen aus **Ex Nihilo** und müssen zuerst gebaut und aktiviert werden, bevor du sie effektiv nutzen kannst.

Werkzeuge wie Scheren oder Eimer (nach Crucible-Füllung) sind essenziell, damit du schneller Ressourcen sammeln und Pflanzen oder Flüssigkeiten verwalten kannst.