

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 **Plattfornbau**: 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 Nihilio 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

Revision #7

Created 2026-01-26 12:57:17 UTC by Carsten

Updated 2026-01-26 15:14:01 UTC by Carsten