



Nerada und Nerada Festung

- Im Interview: baba43
- Redstone für Einsteiger
- Block der Ausgabe: Schnee
- Die weite Welt der Minecraft-Baustile
- Bild der Ausgabe: Vorstellung
- Terraconia-Rästel
- Youtuber-Ecke: Vorstellung

Januar 2016

#01

Inhaltsverzeichnis

Nerada und Nerada Festung.....	3
Interview mit baba43.....	5
Redstone Grundlagen.....	7
Block der Ausgabe: Schnee.....	9
Die weite Welt der Minecraft-Baustile.....	10
Bild der Ausgabe: Vorstellung.....	12
Youtuber-Ecke: Vorstellung.....	15
Rätsel: Vorstellung.....	15

Aus dem eisigen Norden



In dieser Ausgabe stelle ich euch die Städte Nerada und Nerada Festung vor. Die beiden Städte gehören zusammen und wurden von Aleksey123343 und Aradne gegründet. Angesiedelt haben sich diese tapferen Mitspieler im eiskalten Norden nahe der Bucht der Toten.

Lange wagte es keiner sich dieser Bucht zu nähern, doch mittlerweile wurde sie besiedelt. Unzählige Mythen über versunkene Schiffe und verschwundene Güter wurden sich erzählt. Doch die starken Mauern Neradas und die riesige Festung machen das Gebiet sicher. Um Nerada entstehen weitere Städte und viele Spieler zieht es in den eisigen Norden.

Nerada bietet einige Grundstücke für tapfere Pioniere, welche sich natürlich selbst darum kümmern müssen, dass sie ein Dach über dem Kopf haben. Wer es bis in den Norden geschafft hat, kann sich aber über genügend Nahrung freuen. Nerada bietet jedem Einwohner Zugriff auf die ertragreichen Ländereien, sie bieten Weizen, Melonen und Kürbisse. In Nerada ist natürlich auch dafür gesorgt, dass es nicht langweilig wird. Eine eigene Bibliothek sowie eine Taverne in der Festung ermöglichen es sich köstlich zu amüsieren.

Die Festung Neradas ist schon fertig gestellt und bietet neben der großzügigen Taverne auch Stallungen und einen Marktplatz. In den

verzweigten Burggängen kann man sich schnell verlieren. Im prunkvollen Thronsaal der Festung finden sich zwei riesige Throne für die Herrscher Aradne und Aleksey123343.

In und um die Festung sind einige Häuser errichtet worden, welche aber nicht für Einwohner bestimmt sind. Sie runden die gesamte Kulisse der mittelalterlichen Festungsanlage perfekt ab und bringen einen direkt ins Mittelalter. Die gesamte Festung wurde auf einer künstlichen Insel errichtet und ist nur über eine Brücke mit dem Festland verbunden. Diese Brücke verbindet Nerada mit Nerada Festung und schützt die Festung nochmals durch ein starkes Tor.

Die ehrgeizigen Statthalter haben für die Städte noch einige Ziele und hoffen immer auch auf Ideen von euch! Wagt einen Besuch im hohen Norden Esconias, vielleicht findet ihr ja noch mehr, als nur eine schöne Stadt!

AUTOR: JAMBASPARABOLP

BILDER: xBOURNERX



Der Servergott im Gespräch

Wir haben baba43 über sich und seine Tätigkeiten in der Projektleitung ausgefragt. Dabei haben wir Interessantes erfahren. Viel Spaß beim Lesen.

Reporter:

Wie bist du auf den Namen baba43 gekommen?

baba43:

Ein Freund von mir hat mich damals genötigt, mit League of Legends anzufangen. Da mir spontan kein blöderer Name einfiel, versuchte ich "baba". Der war natürlich schon vergeben, also habe ich mir irgendeine Zahl ausgedacht. Das war nicht die 43, sondern die 47. Weil das Matchmaking bei LoL aber zu Anfangszeiten so dämlich war, haben wir mehrmals neue Accounts erstellt: baba47, baba46, baba45, baba44 usw. Bei baba43 ist es dann geblieben und seitdem heiße ich in jedem Spiel so :D

Reporter:

Wie bist du auf die Idee gekommen, den Server so zu gestalten, wie wir ihn heute kennen?

baba43:

Das Konzept ist aus verschiedenen Ideen entstanden, die das Team meines vorherigen Servers (GeckoCraft) im Kopf hatte. Ursprünglich wollten wir unseren reinen Citybuild-Server mit einer Freebuild-Welt ergänzen, in welcher sich Spieler automatisiert Land kaufen können. Diese Idee ist so groß geworden, dass wir uns dafür entschieden haben, aus der neuen Welt ein gänzlich neues Serverprojekt zu machen.

Reporter:

Was sind die häufigsten Tätigkeiten eines Projektleiters?

baba43:

Ein Projektleiter versucht, das Team und das Projekt als Gesamtheit unter einen Hut zu bekommen. Er hat (hoffentlich) einen Überblick über alle offenen und zukünftigen Baustellen und koordiniert die verfügbaren Ressourcen



Bild oben: baba43 in seinem "Tarnanzug"

(Geld, Helfer, sich selbst) so, dass am Ende Fortschritte erreicht werden. Im Zweifelsfall ist der Projektleiter Schuld an allem und verantwortlich für alles, weshalb die Projektleitung vor allem mit Problemen technischer sowie menschlicher Natur beschäftigt ist ;)

Reporter:

Was kannst du heute im allgemeinen über deine Kollegen bzw. über die jetzige Organisation des Servers sagen und hast du diesbezüglich irgendwelche Pläne oder Wünsche für die Zukunft?

baba43:

Puh... dazu könnte ich einen ganzen Aufsatz schreiben. Ich bin kurz gesagt sehr zufrieden und immer wieder erstaunt über die "Loyalität" einiger Menschen Terraconia und mir gegenüber. Ohne solch langfristige Unterstützung können Freizeitprojekte wie Terraconia nicht überleben. Dazu muss man wissen, dass ich mit MeerisSchatz und Exlll (den die meisten nicht kennen, obwohl er noch im Hintergrund aktiv ist) seit fast drei Jahren zusammenarbeite. Normalerweise herrscht weitaus höhere Fluktuation bei Hobbyprojekten, wenn ich mir überlege, wie viele Administratoren, Moderatoren und Supporter hier schon seit vielen Monaten dabei sind und maßgeblich dazu beitragen, dass sich Terraconia weiterentwickelt.

Ich möchte nicht behaupten, dass alles perfekt ist. Wir haben so viele Ideen und so viele Ecken, an denen wir gerne arbeiten würden. Aber da unsere Ressourcen beschränkt sind, insbesondere was Zeit (= Motivation) angeht, funktioniert vieles nicht perfekt. Das muss es aber auch nicht, auch wenn einige Spieler, die selbst noch nie Verantwortung für irgendwas hatten, das nicht verstehen. Wir haben einen Weg für uns gefunden, wie wir Terraconia dauerhaft in unser Leben integrieren können und nur so hat Terraconia eine Zukunft (mit mir).

Reporter:

Wie gefällt dir deine Tätigkeit als Projektleiter und gab es Zeiten, in denen du diese am liebsten aufgegeben hättest?

baba43:

Interessanterweise wünschen sich viele Menschen mehr Verantwortung, solange bis sie diese dann bekommen und feststellen, dass "Admin sein" eine sehr große Belastungsprobe ist. Es gibt immer wieder Zeiten, in denen einzelne Teammitglieder die Motivation verlässt. Genau dafür ist es wichtig, die zuvor angesprochenen "loyalen" Helfer zu haben. Ich war schon mal soweit, Terraconia komplett abzugeben, was durch MeeriSchatz verhindert wurde, die den Server für mehrere Wochen zusammen mit Daniel übernommen hat.

Ich habe unglaublich viel durch Terraconia gelernt und lerne immer weiter. Für mich ist Terraconia deshalb nicht nur eine Belastungsprobe, sondern auch eine Art Vorbereitung und Training. Wer es nicht schafft, ein Hobbyprojekt langfristig aufrecht zu erhalten, insbesondere in schwierigen Zeiten, der wird auch im echten Leben keine erfolgreichen Projekte durchziehen können. Daher kommt meine Motivation, nicht aufzugeben und irgendwie alles unter einen Hut zu bekommen.

Reporter:

Hast du noch eine Bitte oder eine Nachricht an unsere Mitspieler und Leser?

baba43:

Ich bin rückblickend ziemlich stolz, auf das, was wir hier aufgebaut haben. Damit meine ich nicht nur das Team, welches ja (überwiegend) auch nur aus Spielern besteht, sondern die gesamte Community. Wir sind ein Community-Projekt, das von freiwilliger Beteiligung von Spielern lebt. Das scheinen einige zu vergessen, wenn es heißt "ihr müsst mal ...", denn wer ist "ihr"? Wir sind eine Ansammlung von Spielern, denen wir vertrauen und mit denen wir deshalb interne Informationen teilen. Dadurch ist in keinsten Weise ausgeschlossen, dass nicht-Teammitglieder bei der Verbesserung oder Weiterentwicklung helfen können (z. B. die vergangene Überarbeitung des Wikis durch Bogenhanf, Support im Spiel usw.)

Mich würde sehr freuen, wenn uns mehr Vertrauen und Rücksicht entgegengebracht wird. Mir tut es immer Leid, wenn ich Vorschläge mit "Dafür ist derzeit keine Zeit" ablehnen muss, denn es hört sich so an, als wären uns die Sachen egal, aber dem ist nicht so. Wir können bloß nicht alles gleichzeitig und wir können uns auch nicht an allen Diskussionen beteiligen, da wir sonst zu nichts mehr kommen würden. Für mich hat es auch keinen Wert, alle paar Wochen wieder jemandem zu erklären, welche Erfahrung wir in den letzten drei Jahren gemacht haben, weshalb wir nun dies oder jenes nicht so machen, wie er es sich vorstellt.

Steht uns also mit Rat & Tat zur Seite, aber bedenkt, dass jeder neue Thread, jedes Anliegen und jede Problemmeldung für uns, wie eine zusätzliche nervige Hausaufgabe ist, die uns von unserer eigentlichen Arbeit abhält. Ein guter Tipp auch fürs echte Leben: Wenn ihr etwas von jemandem wollt (insbesondere, wenn er viel beschäftigt ist), macht es ihm so einfach wie möglich, indem ihr wenig schreibt, möglichst fertige Lösungen präsentiert (damit sich derjenige nicht erst noch stundenlang Gedanken machen muss) und nicht rumnervt (= Stress verursacht);)

AUTOR: CREEPENDERGHAST

Redstone: Machtvolles Erz

Im folgenden Artikel werden die wichtigsten Items, die für Redstonemechanismen benötigt werden, beschrieben.

Redstone kann in Höhlen aus Redstoneerzen gewonnen werden. Dieses Erz kann mit einer Eisenspitzhacke oder höher abgebaut werden. Dabei erhält man ohne Verzauberungen vier bis fünf Redstonestaub, welcher auf soliden Blöcken platziert werden kann. Er leitet daraufhin ein Redstonesignal von einem Sender ohne Verstärkung bis zu 15 Blöcke weit, wobei die Stärke des Signals pro Redstonestaub um eins abnimmt. Wie stark das Signal an einer bestimmten Stelle ist kann man an der Farbe und der Helligkeit erkennen. Dieses sogenannte Redstonekabel ist die absolute Grundlage für alle Redstonemechanismen. Es wird durch Wasser und Lava gedroppt. Daher empfiehlt es sich, Redstoneanlagen Wasser- und Lavasicher zu bauen.

Ein solider Block, also ein ganzer, nicht transparenter Block, nimmt zwei verschiedene Redstone-Zustände an: aktiv und inaktiv. Ein solcher Block wird redstoneaktiv, wenn er von Knöpfen, Druck- oder Wägeplatten, Hebeln, Haken, Redstonekabeln, Redstone-Verstärkern oder Redstone-Komparatoren ein Signal erhält. Durch Redstonefackeln wird er nur aktiv, wenn sich die Fackel unter dem Block befindet, Redstoneblöcke verursachen diesen Zustand nie. Dieses Signal kann von vielen Redstonebauteilen (z.B. Redstonefackel, Redstone-Verstärker, etc.) aufgenommen werden.

Aus Redstone können mit weiteren Zutaten nahezu alle anderen, für Mechanismen benötigten Bauteile, gecraftet werden. Diese Bauteile werden im folgenden Teil näher beschrieben.

Die Redstonefackel kann wie eine normale Fackel platziert werden. Sie kann als Sender, aber auch als Empfänger für Redstonesignale

dienen. Normalerweise leuchtet eine Redstonefackel und kann so ein Signal abgeben. Falls der Block an dem die Redstonefackel hängt bzw. steht, ein Signal erhält, wird die Redstonefackel ausgeschaltet. Dadurch leitet sie kein Signal mehr weiter.



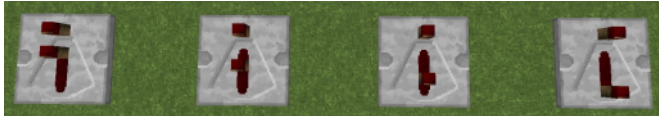
Bild oben: Redstonefackel im normalen Zustand (Abb. 1)

Bild unten: ausgeschaltete (invertierte) Redstonefackel (Abb. 2)



Ein Redstoneblock sendet ebenfalls ein Redstonesignal aus. Dieser ist allerdings nicht invertierbar. Er bleibt immer eingeschaltet. Sein Vorteil besteht daraus, dass er durch Kolben verschiebbar ist.

Ein weiterer wichtiger Baustein ist der Redstone-Verstärker. Er kann ankommende Signale wieder auf die volle Stärke erhöhen, auch wenn diese sehr schwach sind. Außerdem lässt er ein Signal nur in eine Richtung passieren und kann die Weiterleitung des Signals in vier verschiedenen Stufen verzögern. Diese kann mithilfe eines Rechtsklicks auf den Verstärker eingestellt werden. Erkennbar ist die Veränderung an der Position der hinteren Fackel. Pro Stufe beträgt die Verzögerung ein Tick (Ein Tick = 1/20 Sekunde, auf dem Server eher 15 - 17 Ticks pro Sekunde; Verschiedene Verzögerungen siehe Abb. 3). Des Weiteren stellt der Redstone-Verstärker eine gute Möglichkeit dar, zwei voneinander unabhängige Signale direkt nebeneinander (wo sich normale Redstonekabel verbinden würden) weiterzuleiten.



Verzögerungen. Links: Ein Tick, Rechts: Vier Ticks (Abb. 3)

Der Redstone-Komparator ähnelt im Aussehen stark dem Redstone-Verstärker. Der Komparator erfüllt vier Funktionen: Er kann Signale miteinander vergleichen (Abb. 4), vermindern (Abb. 5), Füllstände von Behältern messen (Tabelle rechts) und dient außerdem (wie der Redstone-Verstärker) als Einbahnstraße. Das heißt, er lässt ein Signal nur in eine Richtung passieren.

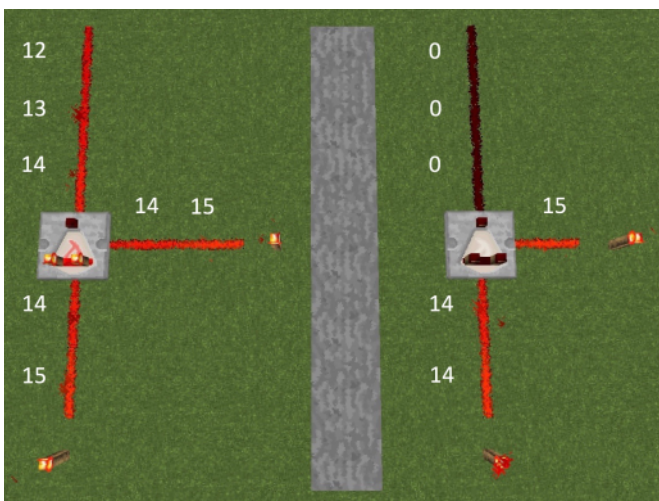


Bild oben: Redstone-Komparator als Vergleichler. Ist das von unten kommende Signal schwächer als das von der Seite kommende, wird das Signal nicht weitergelassen. Wenn es stärker ist schon. (Abb. 4)

Bild unten: Redstone-Komparator als Verminderer. Die Signalstärke des von rechts kommenden Signals wird von dem von unten kommenden abgezogen. Hier: $14 - 12 = 2$. Dadurch erhält man die Stärke des Ausgangssignals. (Abb. 5)



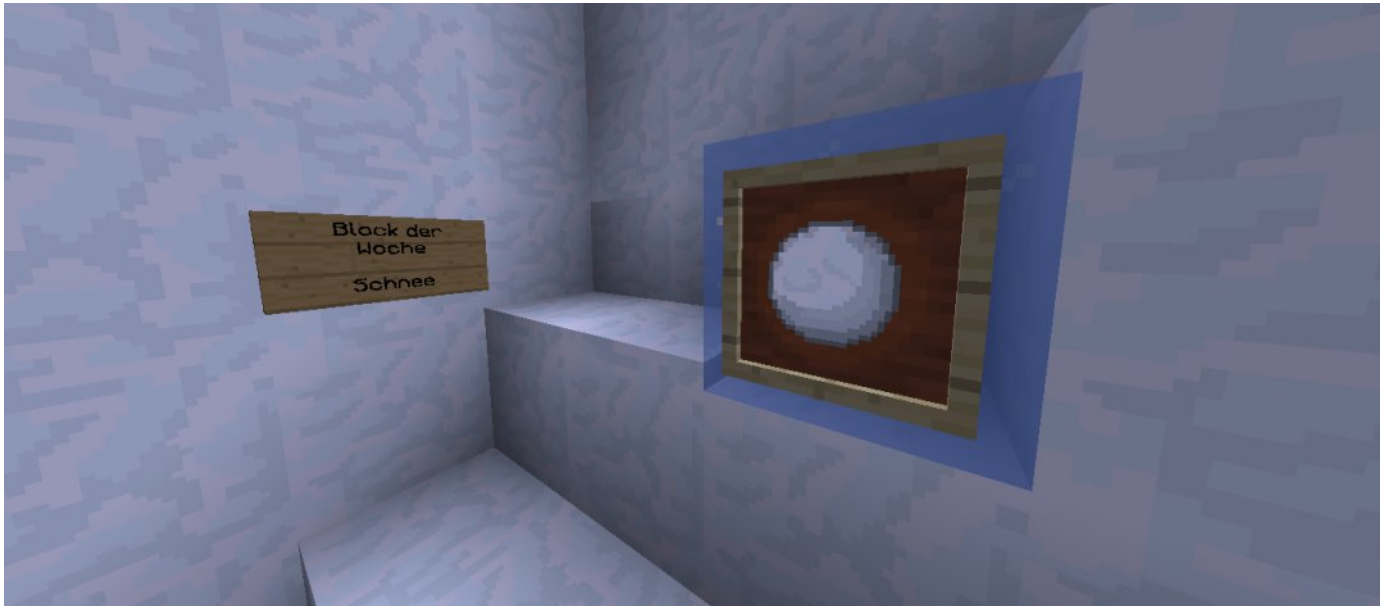
Tabelle unten: Dies gilt bei Truhen, Redstonetruhen, Güterloren auf Sensorschienen, Öfen, Spender, Werfer, Trichter und Trichterloren auf Sensorschienen. Bei den restlichen Behältnissen gelten eigene Regeln, siehe dazu Minecraft Wiki.

Signal	Füllstand
0	Der Behälter ist leer
1	Der Behälter enthält mindestens 1 Gegenstand und weniger als 1/14 seiner Gesamtfüllmenge
2	Der Behälter enthält mindestens 1/14 und weniger als 2/14 seiner Gesamtfüllmenge
...	...
13	Der Behälter enthält mindestens 12/14 und weniger als 13/14 seiner Gesamtfüllmenge
14	Der Behälter enthält mindestens 13/14 und weniger als 14/14 seiner Gesamtfüllmenge
15	Der Behälter ist komplett gefüllt

Im nächsten Artikel wird der Unterschied zwischen normalen und klebrigen Kolben und zwischen Spendern und Werfern thematisiert, sowie Schienen und einige andere Redstoneelemente behandelt.

AUTOR: LEOQUALLE2

Schnee



Es gibt Schnee in zwei Formen: Schneeböcke und normaler Schnee, der als Ablagerung auf anderem Untergrund liegt. Man kann Schnee mit der Hand, als auch mit der Schaufel abbauen. Mit einer Schaufel droppen Schneebölle, Schaufeln mit Behutsamkeit bauen den ganzen Block ab. Im Craftingmenü werden vier Schneebölle benötigt um einen Schneeblock zu craften. Wenn man drei Schneeböcke nebeneinander ins Craftingmenü legt, erhält man normalen Schnee. Wenn zwei Schneeböcke aufeinander gesetzt werden und darüber einen Kürbis platziert wird, so entsteht ein Schneegolem, der alle gegnerischen Mobs, außer aggressive Wölfe, Creeper und Magmaschleime angreift.

INFOS:

ID:

Schneesicht: 78

Schneeblock: 80

Schneebölle: 332

STAPELBAR:

Schneesicht: Ja (64)

Schneeblock: Ja (64)

Schneebölle: Ja (16)

AUTOR: SKORPION2014

BILD: PANIC222

Deine Werbung hier?

Du bietest besondere Dienstleistungen? Oder möchtest einfach nur Deine Veranstaltung bewerben? Dann melde Dich! Gegen eine kleine Bearbeitungsgebühr erscheint Dein Text an passender Stelle in der nächsten Ausgabe.

Um eine Anzeige einzureichen, klicke einfach [HIER](#).

Selbstverständlich bieten wir auch individuelle Anzeigeformate (z.B. ganze Seite / Bilder) an. Sprech uns einfach an.

Baustil: Generelles Bauen



Wie viele Spieler bereits wissen, ist es in Minecraft möglich noch „größere“ Dinge als nur Cobblestonebunker zu bauen. Und zwar detailreiche und abwechslungsreiche Gebäude, nun bleibt nur noch die Frage wie man denn nun solche Gebäude mit rechteckigen bunten Klötzchen bauen soll?

Diese Frage versuche ich im Folgenden so gut wie möglich zu beantworten und wenn man nur ein paar Regeln befolgt, sollte man in der Lage sein sich ein schönes Heim in Minecraft zu errichten.

Außerdem gebe ich euch mit jeder neuen Ausgabe einen einzigartigen themenspezifischen Baustil an die Hand, mit welchem ihr dann sogar eine ganze Stadt bauen könnt. Ihr könnt diesen Stil natürlich auch etwas verändern und versuchen etwas Neues daraus zu machen, es gibt zwar nicht allzu viele verschiedene Blöcke in Minecraft, aber dennoch unzählige Möglichkeiten diese anzuordnen. In dieser ersten Ausgabe gebe ich ein paar allgemeine Hinweise, Tipps und Tricks zum schöneren Bauen in Minecraft.

Zum Bauen eines schönen abwechslungsreichen Gebäudes braucht man verschiedene Materialien, man sollte in einem Gebäude immer mindestens drei bis vier verschiedene Arten von soliden Blöcken verbauen. Dazu sollte man dann noch Glas, Gitter oder Zäune als Fenster und

Zäune, Fackeln, Bilderrahmen, Schilder, Stufen, Treppen, Ambosse, etc zum verzieren nehmen (immer abhängig vom Baustil, beim mittelalterlichen und orientalischen Gebäuden hat man beispielsweise mehr Möglichkeiten, als bei modernen Gebäuden).

Tipps:

- Eine Gebäudefassade sollte immer aus mehreren Ebenen (zwei bis vier, je nach Baustil) bestehen. Am besten beginnt man mit der zweiten Ebene und zwar einer Konstruktionsebene, in welcher man die Größe und Form des Gebäudes festlegt. Diese Konstruktionsebene sollte aus einem Material bestehen, welches sich von der dahinterliegenden Ebene abhebt. Die innere Ebene sollte, bis auf die Fenster, solide sein und möglichst aus zwei verschiedenen randomisierten oder angeordneten zueinander passenden Materialien bestehen (z.B. Bruchstein und Steinziegel, Eichenholzbretter und Fichtenholzbretter oder weiße und graue Wolle).



Bild oben: In Szene gesetzte Kleinigkeiten ergeben ein stimmiges Gesamtbild

- Ein Gebäude sollte niemals zu 100% symmetrisch sein, d.h. es sollte immer auf einer der beiden Seiten etwas Einzigartiges geben, was besonders auffällt. Denn ein Gebäude welches komplett symmetrisch ist kann schnell langweilig wirken! Jedes Gebäude sollte ein kleines Abenteuer sein, welches man sich von jeder Seite mal genau ansehen sollte. Man kann beispielsweise eine Seite des Hauses etwas kaputter oder abgenutzter bauen als den Rest oder irgendwo einen versteckten Eingang, ein kleines Jump and Run zu einem anderen Eingang oder ein anderes kleines Easteregg einbauen.
- Das Gebäude ist nicht alles! Ein schönes Gebäude ist schon mal viel Wert, doch es geht auch darum es gut zu präsentieren und mit Kleinigkeiten in Szene zu setzen. Man sollte z.B. Blumen, Wiese, Weizen, Melonen, ein paar Fackeln auf Zäunen, einen Karren, eine Vogelscheuche, einen Brunnen, etc. (hier gibt es unzählige Möglichkeiten) um das Gebäude herum bauen. Auch der Weg sollte nicht bloß aus einem Material bestehen (mindestens drei verschiedene, aber passende Materialien), außerdem kann man zusätzlich Treppen oder Stufen in den Boden einbauen, um diesem Tiefe zu verleihen.
- Gib deinem Gebäude einen Zweck, auch in Minecraft sollte jedes Gebäude einen Sinn erfüllen, gestalte es auch demnach! D.h. mache aus diesem Gebäude z.B. mit einem großen Ofen und Schornstein eine Bäckerei, mit einem Verschlag und einer Säge einen Holzfällerbetrieb/Schreinerei, etc. (auch hier gibt es wieder unzählige Möglichkeiten und deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt).

Die meisten Beispiele und konkreten Blöcke haben sich bei diesen Tipps auf den Baustil Mittelalter bezogen, da dies wohl der meist verwendete in Minecraft ist und man hier auch wahrscheinlich die meisten Möglichkeiten hat. Ich hoffe diese Tipps helfen auch etwas weiter! In den nächsten Ausgaben widme ich mich dann immer einem konkreten Baustil und gebe dazu ein paar Tipps und Anregungen.

AUTOR UND ERBAUER: DUSTIN_K

BILDER: XBOURNERX



In diesem Bild ist unberührtes Land einer neu entdeckten Welt zu erkennen. Nahe dieser Schlucht ist ein Boot mit tüchtigen Seeleuten, die Tagelang unter Einsatz ihres Lebens über die offene See gesegelt sind, um für ihre Landsleute neues Land zum Leben zu finden. Hier an dieser Stelle des Gewässers möchten sie sich nun niederlassen um auf eine Antwort ihrer Landsleute zu warten. In der Zwischenzeit werden die Matrosen auf dem nährreichen Grund Felder anlegen und weiden für das Vieh abzäunen um sich selbst mit den notwendigen Lebensmitteln zu versorgen.

BILD: XBURNERX



Hier ein Bild von unserem wunderschönen Terraconia Spawn, aufgenommen in den Mittagsstunden nahe der alten Mühle, wo den ganzen Tag in der brennenden Sonne geschuftet wird. Nur einige Bäume und der nahe Wald bieten Schutz vor den unerbitterlichen Strahlen. Der steinige Kiesweg wird jeden Tag von dem Müller und seinem Gehilfen mit der täglichen Fracht an Getreide bezwungen um die Einwohner von Esconia mit ausreichend Lebensmitteln zu versorgen.

BILD: XBURNERX

Ihr seid gefragt!

Habt ihr euch schonmal vorgestellt, wie es wäre, wenn die ganze Terraconia Community Bilder von euch und euren Freunden sehen würde? Wie wäre es, die Chance zu haben, besondere Erlebnisse oder witzige Bilder mit euren Freunden und Mitspielern auf Terraconia zu teilen? Bilder, die vor allem für euch einen besonderen Wert haben, die einzigartig sind.

Die Zeitung Terraconias bietet euch diese Chance. Schickt uns im Forum euer Bild der Ausgabe. Zeigt uns und allen anderen, was ihr auf Terraconia erlebt habt, oder Orte, die für euch besonders schön und einzigartig sind. Damit alle nachvollziehen können, warum euer Bild so besonders ist, ist es wichtig, dass ihr uns eine kleine Beschreibung des Bildes gebt, in der steht, warum ihr uns das Bild geschickt habt, wer oder was darauf abgebildet ist und wo es geschossen wurde. Wir werden dann aus allen Einsendungen die besten und aussagekräftigsten Bilder herraussuchen und euch dann die Möglichkeit geben, über das Forum per Like für eure Favoriten abzustimmen. Die Bilder, mit den meisten Likes werden dann in der Zeitung veröffentlicht. Damit sich das Ganze auch lohnt, gibt es eine kleine Belohnung für die Bilder, die schließlich veröffentlicht werden.

Also los, schickt uns euer besonderes Bild und mit ein wenig Glück erscheint es schon in der nächsten Ausgabe der Zeitung Terraconias.

AUTOR: DIEVANNE

Ich sehe was...



Quelle: <http://hexagonmc.eu/blog/category/comics/>

Wanted: Teammitglieder

Dir macht das Verfassen von Texten Spaß?
Du findest stets die perfekte Perspektive?
Du bist kreativ und arbeitest gerne im Team?

Dann bewirb dich noch heute als Redakteur, Fotograf oder Lektor und werde Teil der Redaktion.

Youtuber-Ecke

Ihr macht Videos über Terraconia und sucht eine geeignete Plattform, um mehr Personen auf diese Videos aufmerksam zu machen? Dann ist heute euer Glückstag! Wir suchen talentierte Youtuber, die Terraconia nach außen hin repräsentieren und wollen diesen die Möglichkeit geben, die verdiente Aufmerksamkeit zu bekommen.

Wie kann ich mitmachen?

Wenn du ein neues Video über Terraconia hochlädst, poste es einfach im Terraconia-Forum und schreibe eine Kleinigkeit dazu oder informiere uns in einer Konversation über dein Video. Sollte dieses gut gelungen sein, wird es möglicherweise in der nächsten Ausgabe erwähnt! Gleichzeitig verbesserst Du deine Chancen den Youtuber-Rang zu behalten bzw. zu erlangen.

AUTOR: SKORPION2014

Ich sehe was...



Quelle: <http://hexagonmc.eu/blog/category/comics/>

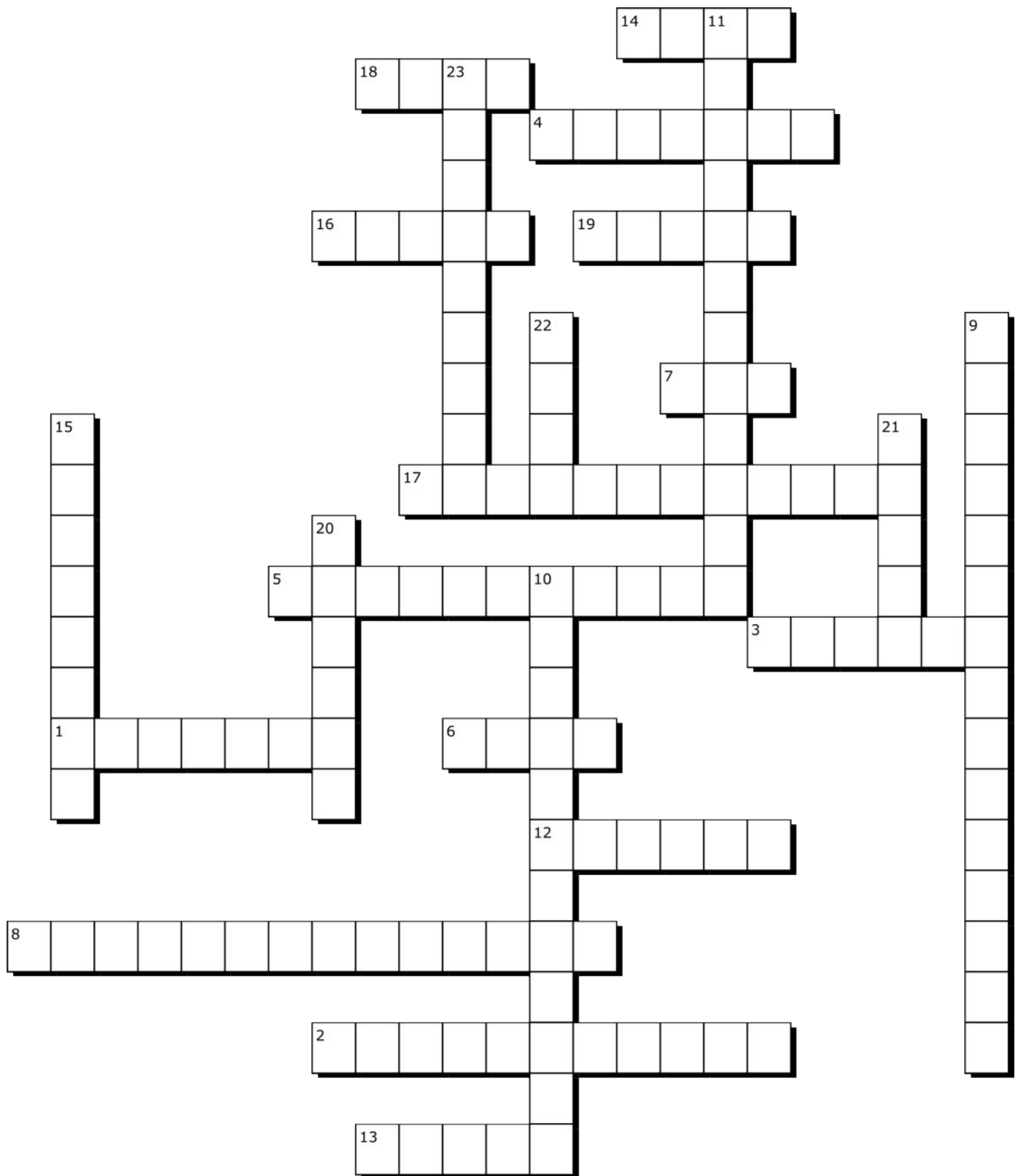
Rätselspaß für Zwischendurch

In dieser Ausgabe erwartet euch ein Kreuzworträtsel zum Thema "Terraconia". Es gibt jedoch eine spannende Aktion, die Ihr euch nicht entgehen lassen solltet: Ab nächster Ausgabe findet eine große Schnitzeljagd quer durch die herrlichen Gefilde von Esconia statt.

Durch die kommenden Kreuzworträtsel könnt Ihr Hinweise zu Orten errätseln, die Ihr suchen müsst. Somit liegt es letztenendes an Euch, um alle verfügbaren Bilder, Hinweise und Informationen zusammenzufügen und zum Schluss das große Finale zu finden. Allen erfolgreichen Schatzsuchern ist der Ruhm und die Ehre von ganz Esconia sicher.

Wir wünschen Euch an dieser Stelle bereits viel Spaß, Erfolg und Durchhaltevermögen - Ihr werdet es brauchen :-)

AUTOR: PANIC222



- | | | |
|----------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|
| 1. Rätsel-NPC | 11. Art der Kommunikation im Forum | 21. Spawninsel |
| 2. Leiter einer Stadt | 12. Angeblicher Schuldiger bei Bans | 22. Inselkette |
| 3. Währung | 13. Farmwelt Job-NPC | 23. Nachrichten mit dem Vorsatz "" |
| 4. Name der Hauptwelt | 14. Informationssammlung zum Server | |
| 5. Event | 15. Erste Großstadt | |
| 6. Ort der Strafverrichtung | 16. Verbotener Mod | |
| 7. Unwort des Servers | 17. Bewährter Spieler | |
| 8. Anlaufstelle für Serverfragen | 18. Ansammlung von Shops | |
| 9. Häufiges Vergehen | 19. Anfangsjob | |
| 10. Forentitel | 20. Befehl um Vorkommnisse zu melden | |

Feedback zu dieser Ausgabe

Um euch eine gute Ausgabe präsentieren können, sind wir auf euer Feedback angewiesen. Schreibt uns, welcher Artikel euch besonders gut gefallen hat oder euch nicht so zugesagt. Welche Kategorie möchtet ihr in eurer News sehen? Lasst es uns wissen: news@terraconia.de

Zu jeder Ausgabe gibt es ein Voting. Die Stimme kannst Du direkt mit dem jeweiligen Smiley abgeben.



In dieser Ausgabe haben mitgewirkt:

CHEFREDAKTION



MrKangaroo



Thavril

LAYOUT



Panic222

REDAKTEURE



Skorpion2014



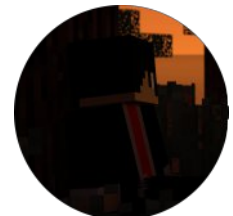
Dustin_K



leoqualle2



xBournernx



jambasparabolp



Avankziar



der500ste



DieVanne



Fisher_Tiger



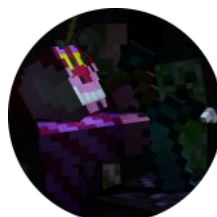
Gimli285



HRMSH



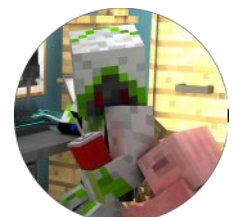
JOO200



lukas21122



Owl_of_balance



Litzenfuchs