

## Neugründung: Falcon

- Im Interview: Q10
- Redstone für Einsteiger #2
- Block der Ausgabe: Seelensand
- Die weite Welt der Minecraft-Baustile #2
- Bild der Ausgabe
- Kreuzworträtsel
- YouTube-Ecke
- Stadtvorstellung Santoria

Februar 2016

#02

# Inhaltsverzeichnis

Santoria.....	3
Interview mit Q10.....	5
Redstone Grundlagen #2.....	8
Block der Ausgabe: Seelensand.....	10
Die weite Welt der Minecraft-Baustile II.....	11
Bild der Ausgabe.....	13
Youtuber-Ecke: Überblick.....	14
Kreuzworträtsel .....	16
Satire .....	18
Eilmeldung .....	20
Andora vs Esconia.....	21
Stadtgründung: Falcon.....	23

## Zur Besichtigung der Antike



**In dieser Ausgabe stelle ich euch die Stadt Santoria vor. Gegründet wurde die Stadt von Any1217 oder damals noch Anne87. Eigentlich wollte Anne damals nur ein kleines Café und ihre Finca an einer wunderschönen Stelle Esconia's errichten, doch mit der Zeit kamen immer mehr Touristen zur Entspannung am Meer oder zur Erkundung der Berge auch in Anne's Café**

Die warme aber nicht drückende Luft macht diese Lage perfekt, um die Seele baumeln zu lassen, aber auch um sich sportlich zu betätigen. Einige Besucher entdeckten dies sehr schnell und so entstanden die ersten Häuser um das Café Cantos, damit die Bewohner das ausgewogene Leben dort genießen konnten.

Unter den neuen Bewohnern der Region fand Anne auch eine neue Mitstreiterin mit dem Nutzernamen Frie321984, welche tatkräftig dabei half den Zuwanderungsstrom zu bändigen. Mit ihrer Hilfe wurden eine Siedlung am Hang und weitere Grundstücke östlich und westlich des Café's angelegt. Um den großen Bedarf an sauberem Trinkwasser zu stillen, nutzten die Statthalter den Entwurf eines Aquädukts von Mr. Archer. Zeitgleich versuchte Anne die jungen Erwachsenen Santoria's für die Stadt zu begeistern und so entstand der Club "Nightlife" unter der Finca.

In Santoria herrschte mittlerweile reges Leben. So waren stets Bewohner dabei die stadteigenen

Farmen wie die Weizenfarm zu nutzen. Andere wühlten tatkräftig den Boden um. Bei den Ausgrabungen entdeckte man ein riesiges Kolosseum hinter dem Aquädukt. Nach vielen Tagen harter Arbeit konnte ein Teil des Kolosseums von Frie restauriert und freigelegt werden. Heute kann man das Kolosseum wieder betreten und in diesem PvP Kämpfe bestreiten.

Zur gleichen Zeit wurde unter der Kapelle Santoria's ein verschütteter Brunnen entdeckt, welcher den Weg zu einer alten Kanalisation bildet. Die Kanalisation wurde mittlerweile teilweise von Anne erforscht und kartografiert, doch es gibt immernoch unerforschte Bereiche. Bei Besuchen der Kanalisation sollte man stets aufpassen und sich den Weg genau merken, da schon einige Spieler in der Kanalisation für immer verloren gingen. Mit ein wenig Spürsinn kann man aber auch geheime Wege und tolle Eastereggs finden.

Leider hatte Frie im Laufe der Zeit immer weniger Zeit für die Stadt und verließ das Projekt wieder,

aber Anne ließ sich davon nicht unterkriegen und führte die Stadt weiter. Es entstanden noch eine Stadtmall und eine Mall für die Bewohner der Stadt am Meer. Irgendwann kam xFunkyx für einige Zeit zum Projekt und griff Anne in der Verwaltung unter die Arme, doch mittlerweile ist er auch nicht mehr dabei.

Vielleicht besucht ja auch ihr mal Santoria und macht euch selber ein Bild davon, wie schön diese Stadt an die Berge gebaut wurde und entdeckt die vielen Kleinigkeiten, die in liebevoller Handarbeit gestaltet wurden.

AUTOR: JAMBASPARABOLP

BILDER: xBOURNERX



# Seid nett zueinander

**Wir haben uns heute mal ein bisschen mit Q10 unterhalten und Interessantes über ihn herausgefunden! Viel Spaß beim Lesen.**

**Reporter:**

Hallo Q10! Wir würden dir gerne ein paar Fragen stellen. Hast du kurz Zeit?

**Q10:**

Ich habe natürlich nie Zeit, aber für das Terraconia-Magazin nehme ich mir ein paar Minuten :)

**Reporter:**

Wie bist du überhaupt auf Terraconia gekommen?

**Q10:**

Ich habe mit Minecraft an sich eigentlich erst recht spät angefangen, so etwa vor 3 Jahren. Da mir das Spielen im Singleplayermodus aber recht schnell langweilig wurde, habe ich begonnen nach Survival-Minecraft Servern zu suchen. In den Voting-Listen bin ich dann auf einige Server gestoßen, die ich mir der Reihe nach angeschaut habe. Einer davon war Terraconia, der für mich von der ersten Minute an perfekt passte. Terraconia war zwar erst gut drei Wochen alt und befand sich daher noch in der Aufbauphase, aber das Konzept war schon zum damaligen Zeitpunkt sehr ausgereift.

**Reporter:**

Wie kamst du auf die Idee, dich für das Team zu bewerben?

**Q10:**

Meine erste Bewerbung zum Teammitglied habe ich abgeschickt, als Terraconia durch einen größeren YouTuber einen recht starken Zulauf bekam. Die wenigen damaligen Supporter waren in meinen Augen mit dem täglichen Support sehr ausgelastet und ich wollte sie mit meinem Wissen auf Terraconia unterstützen. Mit der Annahme dieses Antrags wurde ich Supporter



Bild oben: Q10, der Schrecken der Cheater

und hatte viel Freude mit dieser Verantwortung. Einige Monate später bin ich durch die Übernahme spezieller Aufgaben zum Moderator aufgestiegen. Ich mache diesen Job sehr gerne und freue mich immer wieder über die Verantwortung, die ich trage und über das von der Projektleitung in mich gesetzte Vertrauen. Ich erlebe täglich, dass Terraconia nicht nur ein einfacher Minecraftserver ist, sondern ein großes spannendes Projekt verschiedener Menschen, die miteinander etwas aufbauen und gestalten wollen. Abseits aller technischen Aspekte bin ich - wie auch alle anderen Mitglieder des Teams - ein bisschen Politiker mit konkurrierenden Meinungen oder unterschiedlichen Ansichten. Das ist für mich immer wieder eine große Herausforderung und bestätigt mich in der Entscheidung, mich für einen Teamposten beworben zu haben.

**Reporter:**

Was war dein erster Eindruck vom Server?

**Q10:**

Der war natürlich äußerst positiv, sonst wäre ich nicht geblieben :) Die Community von Terraconia war damals noch wesentlich kleiner. Wir waren vielleicht mit familiären 30 Spielern zu Spitzenzeiten online. Ich fand es sehr spannend, mich im Kontext der vorgegebenen Welt und im Umgang mit den anderen Spielern zurechtfinden zu müssen. Vieles war anders als man es aus dem Singleplayerspiel gewöhnt war. Manches war

einfacher, manches aber auch komplizierter. Um erst mal zu überleben, habe ich mir eine einsame Insel gesucht, dort in die Tiefe ein Loch gegraben, ein paar Kisten und ein Bett aufgestellt. Genau genommen lebe ich in diesem Loch bis heute, für ein eigenes Haus darüber hat es nie gereicht. :D

**Reporter:**

Was war dein bisher schönstes Erlebnis, welches du auf Terraconia hattest?

**Q10:**

"Das schönste Erlebnis" an sich gibt es nicht, zumindest kann ich mich an keine bestimmte Situation erinnern. Als Spieler habe ich mich natürlich über meine kontinuierlichen Fortschritte im Spiel gefreut: Die erste Stadt, der erste Mieter, die ersten Errungenschaften, und so weiter. Da die spielerischen Aspekte nun als Moderator deutlich in den Hintergrund treten, sind die schönen Augenblicke mittlerweile die, in denen ich am Erfolg anderer Spieler mitwirken kann. Zu sehen, dass ich Spielern auf Terraconia mit meinen Fähigkeiten helfen und sie glücklich machen kann, färbt immer auch auf einen selber ab. Natürlich sind positive Rückmeldungen für geleistete Arbeit - sei es auch nur ein einfaches "Danke" - immer wieder ein Grund zur Freude. Auch die Zusammenarbeit im Team ist eine Quelle der Motivation, sich jeden Tag gerne mit Terraconia auseinander zu setzen.

**Reporter:**

Und was war dein traurigstes Erlebnis, dass du auf Terraconia hattest?

**Q10:**

Genau so wie bei den schönsten Erlebnissen, gibt es für mich keine bestimmte Situation, die mich besonders traurig gemacht hätte. Natürlich gab und gibt es immer wieder Gelegenheiten, die nicht so erfreulich waren und sind. Oft steht das im Zusammenhang mit Spielern, die das Angebot von Terraconia missverstehen und die gute Gemeinschaft absichtlich stören wollen. Meine Aufgabe als Moderator macht es dann erforderlich, mich mit solchen Spielern auseinanderzusetzen, was manchmal sehr

ermüdend ist, viel Geduld erfordert und einen an die eigenen Grenzen heranführt.

**Reporter:**

Was hältst du von der neuen Welt? Glaubst du, das dadurch der Server ein wenig "entlastet" wird?

**Q10:**

Entlastet mit Sicherheit. Das ist ja auch einer der wichtigsten Gründe für die Einführung der neuen Welt. Spannender finde ich aber die Frage, welche sonstigen Auswirkungen die Erweiterung von Terraconia mit einer neuen Map haben wird. Die Anzahl der Spieler auf Terraconia wird auf die Dauer durch zwei Welten immer größer werden, wodurch sich auch die Spieldynamik ändern wird. Ich bin gespannt und freue mich auf die neuen Erfahrungen, die diese Änderung für Spieler und Teammitglieder bereithält.

**Reporter:**

Was hast du für Aufgaben als Moderator?

**Q10:**

Als Moderator ist es meine Aufgabe, die Projektleitung zu unterstützen und Ansprechpartner für Spieler bei besonderen Anliegen zu sein. Dabei nehme ich ganz vielfältige Aufgaben wahr. Die Bearbeitung von Reports, das Einrichten von Warps sowie Stadterweiterungen oder das Zurücksetzen von inaktiven Stadtgebieten gehören beispielsweise dazu. Viele meiner Aufgaben finden aber auch im Hintergrund statt. Einige kennen mich in dem Zusammenhang vor allem als direkten Ansprechpartner für die Bewerbungen zum Stammspieler. Trotz dieser Routine gibt es jeden Tag neue Aufgaben und Herausforderungen.

**Reporter:**

Gibt es Spieler auf dem Server, mit denen du in "besonderem Kontakt" stehst?

**Q10:**

In besonderen Kontakt stehe ich natürlich mit den Leuten, mit denen ich täglich zusammenarbeite. Das sind vor allem die anderen Teammitglieder. Leider bleibt dann

neben der Teamarbeit oft wenig Zeit, um mit anderen Spielern gemeinsame Projekte zu realisieren.

**Reporter:**

Besitzt du eine Stadt?

**Q10:**

Ja, ich habe mit Methrios eine aktive Kleinstadt und daneben noch einige, die derzeit unbebaut und unbewirtschaftet sind. Leider finde ich durch die Teamarbeit nicht mehr soviel Zeit und Muße für den Ausbau und die Weiterentwicklung meiner Städte. Auch wenn ich viele Ideen im Kopf habe, wie die Weitergestaltung meiner Territorien aussehen könnte, so komme ich derzeit nicht mehr effektiv dazu, diese auch umzusetzen.

**Reporter:**

Wie bist du auf den Namen Q10 gekommen?

**Q10:**

Bei der Namenswahl für meinen Account war es mir wichtig, einen möglichst kurzen Namen zu wählen. Da drei Buchstaben oder Zahlen das Mindeste sind, was man auswählen kann, habe ich verschiedene 3er Kombinationen ausprobiert, die noch verfügbar waren. Q10 ist es dann geworden. Die Kombination an sich hat keinen tieferen Sinn. Mittlerweile bedauere ich die Namenswahl ein bisschen, da viele Spieler das O als 0 erkennen und mich beispielsweise nicht per /msg anschreiben können. Von einem zwischendurch versuchten Namenswechsel bin ich dann aber wieder zurück zu Q10 gekommen. Vielleicht wird mein eigentlicher Wunschname irgendwann mal verfügbar, der die Kommunikation was einfacher gestalten wird.

**Reporter:**

Möchtest du noch ein paar abschließende Worte, an die Leute auf Terraconia richten?

**Q10:**

Ich kann an dieser Stelle im Prinzip nur aufgreifen, was baba43 schon in der letzten Ausgabe geschrieben hat. Auch ich würde mich freuen, wenn es mehr Verständnis und Vertrauen

für unser Handeln bzw. Nichthandeln geben würde.

Wir versuchen jeden Tag, Terraconia besser zu machen und für alle ein optimales Spielerlebnis zu garantieren. Dass wir dabei nicht alle Wünsche erfüllen können und es an vielen Stellen Kompromisse geben muss, ist keine boshafte Absicht von uns sondern dient in unseren Augen allen Spielern. Bitte bedenkt, dass auch wir nur einfache Menschen sind, die schon mal Fehler machen dürfen. Unterstützt uns bitte weiterhin bei der Weiterentwicklung von Terraconia, denn letztlich machen wir uns viele Gedanken und stecken viel Arbeit in dieses Projekt, um euch eine schöne Grundlage für euer Hobby zu bieten.

**Zu guter Letzt eine Bitte:  
Seid nett zueinander! :)**

AUTOR: LORAMC

*"Namen sind nur Schall und Rauch."  
(Max Mustermann)*

# Redstone: Machtvolles Erz

**Der folgende Artikel baut teilweise auf “Redstone - Tipps: Grundlagen #1” auf. Falls keine Vorkenntnisse vorhanden sind, sollte dieser zuvor gelesen werden.**

**Kolben** sind eine gute Möglichkeit, um Tür- und Toranlagen zu verwirklichen. Ein Kolben fährt aus, wenn ein Redstonesignal (auch durch einen redstoneaktiven Block) direkt in ihn hineinläuft, allerdings nicht wenn es nur vorbeiläuft. Ausnahme: Ein Redstone-Kabel, das einen Block über dem Kolben an der Seite vorbeiläuft. Dieses aktiviert ihn ebenfalls. Bei einer erfolgreichen Aktivierung schieben Kolben den nächsten angrenzenden Block um 1 weiter. Ein einziger Kolben kann bis zu 12 Blöcke auf einmal verschieben. Wenn sich zwei Kolben zum gleichen Zeitpunkt gegenseitig verschieben sollen, bewegt der östliche Kolben den westlichen, der nördliche den südlichen und der untere den oberen. Die Richtung, in die der Kolben verschiebt, wird beim Platzieren festgelegt. Eine Ausnahme beim Verschieben stellen Melonen, Kürbisse, Kakteen, Zuckerrohr, Feldfrüchte, Betten, Fackeln, Leitern, Spinnennetze, Türen und einige weitere unsolide Blöcke dar. Bei dem Versuch diese Blöcke zu verschieben werden sie als Items gedroppt. Brennender Netherstein erlischt, wenn er durch Kolben bewegt wird. Ausgefahrene Kolben können selbst nicht verschoben werden, eingefahrene schon. Auch gibt es einige Blöcke, welche sich gar nicht verschieben lassen. Diese sind zum Beispiel Obsidian, Bedrock, Kisten, Öfen und mehr. Um auszufahren benötigt ein Kolben zwei Ticks, um einzufahren hingegen null. Mithilfe von Schleimblöcken können auch komplexere Strukturen mit nur einem Kolben verschoben werden. Diese Blöcke ‘kleben’ sich nämlich mit anderen soliden Blöcken zusammen, was bewirkt, dass die ‘angeklebten’ Blöcke mit verschoben werden.

Ein **klebriger Kolben** hat dieselben Eigenschaften wie ein normaler Kolben. Im Gegensatz zum normalen Kolben kann der

klebrige den Block, den er geschoben hat, auch wieder zurück ziehen. Einzige Ausnahme hierbei ist wieder der ausgefahrene Kolben. Versucht man zwei sich gegenüberliegende klebrige Kolben dasselbe Objekt ziehen zu lassen, dann zieht es der südliche klebrige Kolben vor dem nördlichen und der östliche vor dem westlichen klebrigem Kolben weg.

**Spender** und **Werfer** ähneln sich im Aussehen stark. Der Unterschied zwischen diesen beiden Blöcken besteht allerdings darin, dass, wie man schon aus dem Namen entnehmen kann, ein Spender alle Items droppt und auch Inventare von angrenzenden Öfen, Kisten, Trichtern oder sonstigen Blöcken befüllen kann. Der Werfer hingegen wirft/verschießt Items wie Eier, werfbare Tränke oder sogar Pfeile. Diese lösen dann Effekte aus und nicht fallen nur als Drop auf den Boden. Genauere Infos, welche Items wie geworfen/eingelagert werden, findet ihr im MC - Wiki. Gemeinsamkeiten bestehen darin, dass man bei Werfern und Spendern, wie bei Kolben, beim Platzieren die Richtung festlegt, in welche sie anschließend Items 2 bis 4 Blöcke weit schießen sollen. Mit ‘Shift’ (Schleichen) kann man, wie bei allen Blöcken mit Inventar mehrere Spender/Werfer übereinander platzieren. Aktiviert wird der Werfer/Spender, wenn ein Redstonekabel im Umkreis von einem Block Strom führt. Mit nur einem Redstonekabel kann man also bis zu fünf Werfer/Spender aktivieren.

Eine **Schiene** ändert, wenn sie eine T-Kreuzung bildet und ein Redstonesignal erhält, ihre Ausrichtung und wird so zur Weiche. Sie verbindet nun also zwei andere Gleise als zuvor. Kolben können Schienen waagrecht verschieben, horizontales Verschieben, beziehungsweise Kontakt mit Wasser oder Lava zerstören sie aber.

**Sensorschienen** geben ein Signal an angrenzende Redstonekabel aus, wenn sich auf ihnen eine Lore befindet. Mit Sensorschienen

kann man, wie mit Aktivierungs- und Antriebsschienen auch, keine Kurven bauen. Steigungen sind zwar möglich, allerdings verliert die Sensorschiene dann ihre Wirkung.

**Aktivierungsschienen** stellen das Gegenteil zu Sensorschienen dar: Sie können, wie solide Blöcke, auch zwei Zustände einnehmen: An und Aus. Wenn sie eingeschaltet sind, zünden sie darüberfahrende TNT-Loren, Trichterloren sammeln keine Items mehr ein und Spieler, andere Kreaturen oder Rüstungsstände in normalen Loren werden ausgeworfen.

**Antriebsschienen** können auch mithilfe von eintreffenden Redstonesignalen ein oder ausgeschaltet werden. In letzterem Zustand bringen sie fahrende Loren zum Stillstand, eingeschaltet beschleunigen sie bereits fahrende Loren. Eine stehende Lore wird nur beschleunigt, wenn ein Spieler diese anschubst, das Gleis abfällig ist oder wenn sich direkt neben der Lore ein solider Block befindet: Die Antriebsschiene beschleunigt dann in die nicht versperrte Richtung.

Eine **Tür, Falltür** bzw. ein **Zauntor** öffnet sich, wenn sie ein Redstonesignal erhält. Sobald dieses erlischt, schließt sich die Tür/Falltür/Zauntor wieder. Dies gilt für Türen und Falltüren aller Art, wobei sich Eisentüren und Falltüren nur durch ein Redstonesignal öffnen lassen, Holztüren und Falltüren auch per Hand.

Ein **Notenblock** spielt bei Aktivierung durch Redstone den zuvor per Hand ausgewählten Ton ein mal. Der Ton wird dabei nicht verändert, außer wenn der Spieler dies per Hand macht.

Eine **Redstonelampe** leuchtet, wenn ein redstoneaktiver Block angrenzt. Sie benötigt null Ticks zum Einschalten, jedoch zwei Ticks, um sich wieder auszuschalten.

Im nächsten Artikel werden Trichter genauer beschrieben, sowie alle Redstone-Signalgeber behandelt.

AUTOR: LEOQUALLE

"Die würfel sind gefallen!"  
(Herr\_der\_wuerfel)

## Eigener Forenbereich - für Euch

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

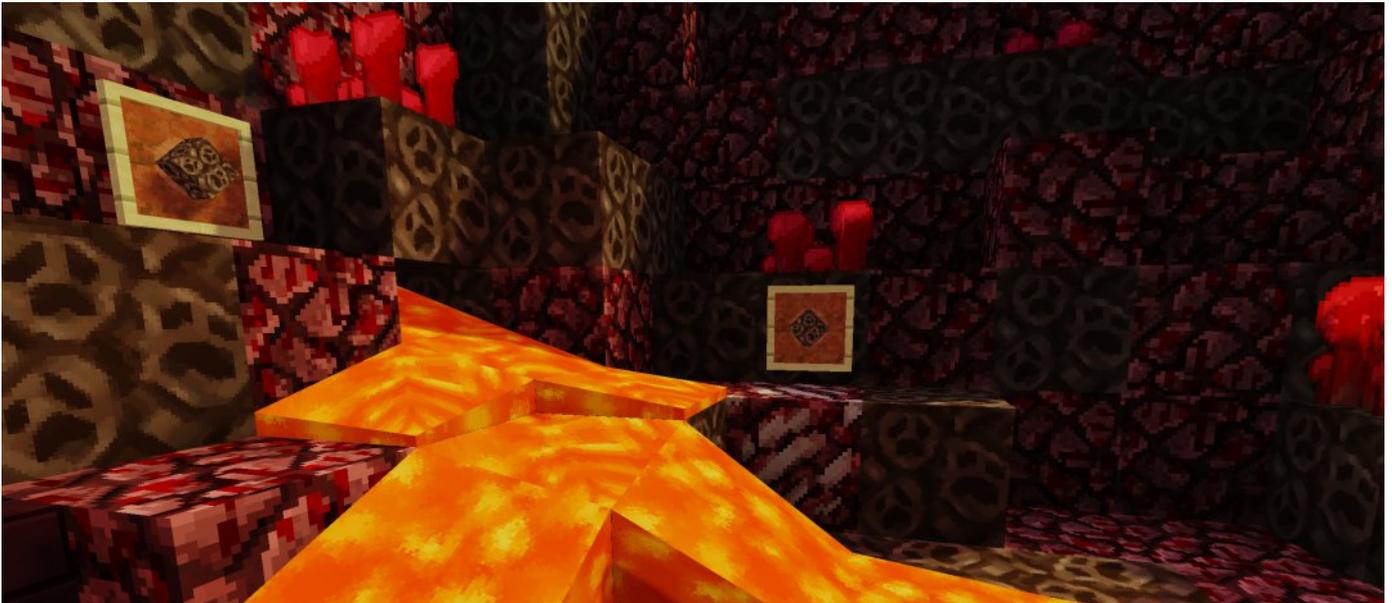
wie ihr sicherlich bereits mitbekommen habt, hat das Magazin einen eigenen Bereich im Forum bekommen. Dieser befindet sich gleich unter dem Communitybereich.

Dort könnt ihr mit uns über Artikel diskutieren oder uns eure Ideen oder Vorschläge für zukünftige Ausgaben unterbreiten. Zusätzlich findet Ihr dort alle Informationen zu Bewerbungen als Redaktionsmitglied, Inserat-Anträge oder zur Teilnahme beim Bild der Woche und der YouTube-Ecke. Außerdem findet ihr hier, alle wichtigen Informationen dazu, wie auch ihr Kleinanzeigen in den Ausgaben veröffentlichen können. Also kommt und schaut mal vorbei. Mit einem Klick [HIER](#) kommt ihr direkt dorthin.

Wir freuen uns auf eure Kommentare.

Liebe Grüße  
Eure Redaktion

# Seelensand



Seelensand ist ein solider Block, den man im Nether finden kann. In Netherfestungen wachsen auf diesem Netherwarzen, welche zum Brauen von Tränken benötigt werden. Läuft ein Spieler oder ein Mob über Seelensand sinkt dieser etwas ein und der Himmel verdunkelt sich. Seelensand lässt sich gut an seiner Textur erkennen, die aussieht wie 3 schreiende Gesichter. Mit Seelensand kann man auch Wither beschwören, indem man diesen wie einen Eisengolem aufstellt. Seit der 1.8 ist es auch möglich den Aufbau waagerecht vorzunehmen.

AUTOR: SKORPION2014

BILD: LEOQUALLE

## INFOS:

**ID:**  
88

**STAPELBAR:**  
Ja (64)

## 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: Wüstendorf



**In der heutigen Ausgabe habe ich mich für den Baustil eines kleinen Wüstendorfes entschieden, da dieser Baustil nicht unbedingt so komplex und vielfältig wie der Mittelalterliche ist, aber ebenfalls einer der weit verbreitetsten Baustile in Minecraft ist.**

Bei „Wüsten“-Baustilen muss man aber noch klar differenzieren zwischen ägyptischen Städten (Pyramiden, Statuen, etc.), orientalischen Städten (Paläste, Zwiebeltürme, etc.), Städten im Westernstil (Ausschließlich Holzgebäude), einer erstmal ganz allgemeinen in vielen Wüsten anzutreffenden Stadt oder einem Dorf und noch vielen anderen Baustilen. Heute möchte ich mich erstmal mit einem ganz allgemeinen Wüstendorf beschäftigen, keiner Stadt. Zu den anderen Wüsten-Baustilen komme ich noch in späteren Ausgaben.

Für ein Wüstendorf verwendet man natürlich als Hauptmaterial Sand und Sandstein, aber auch andere Materialien wie Lehm, gebrannter Lehm (auch farbig), roter Sand, roter Sandstein, Granit, Ziegelsteine und in einigen Varianten sogar Holz können bzw. sollten sogar verwendet werden. Zur Dekoration können fast alle Materialien verwendet werden, die einen etwas mehr, andere lieber etwas weniger (zum Beispiel Stein, in jeder Form, wohin gegen Steinknöpfe wieder eine gute Möglichkeit zur Dekoration sind – das Ganze ist

immer gebäudebedingt und mengenabhängig). Auch bei einem Wüstendorf sollte man sich an möglichst viele Tipps und Tricks des generellen Bauens halten (Ausgabe #01: [HIER klicken](#)), um das Gebäude möglichst schön gestalten zu können.

Aber auch Wüstendörfer können völlig unterschiedlich aussehen! So habe ich mein Beispieldorf zum Beispiel hauptsächlich aus Sandstein und Eichenholz gebaut und das weiter mit Holz, Ambossen und etwas Grünem dekoriert. Wichtig ist auch das die Umgebung detailreich gebaut ist, hier habe ich beispielsweise noch einen kleinen Fluss gebaut, der einen kleinen Teich mit einem etwas sumpfigen Gebiet verbindet. In den Sand habe ich Podsol eingebunden, welcher Schlamm darstellen soll, daher habe ich in der Nähe des Flusses und des sumpfigen Gebietes mehr Podsol verwendet. Außerdem habe ich in der Nähe des Wassers mehr natürliches Grün verwendet und weiter weg mehr vertrocknete Pflanzen. Allgemein ist es wichtig sich von der

Zuordnung des Blockes zu lösen und ihn so zu verwenden wie er aussieht.

Da es noch viele andere Möglichkeiten gibt Wüstenhäuser zu gestalten, habe ich noch ein paar weitere gebaut. Das Erste habe ich hauptsächlich aus Sandstein, rotem Sandstein und gebranntem Ton gebaut, hierbei habe ich den Sandstein für die Frameebene, den roten Sandstein für die innere Dekorationsebene und den roten Ton für die innere Mauer genutzt. Zur weiteren Dekoration habe ich Knöpfe und Druckplatten genutzt.

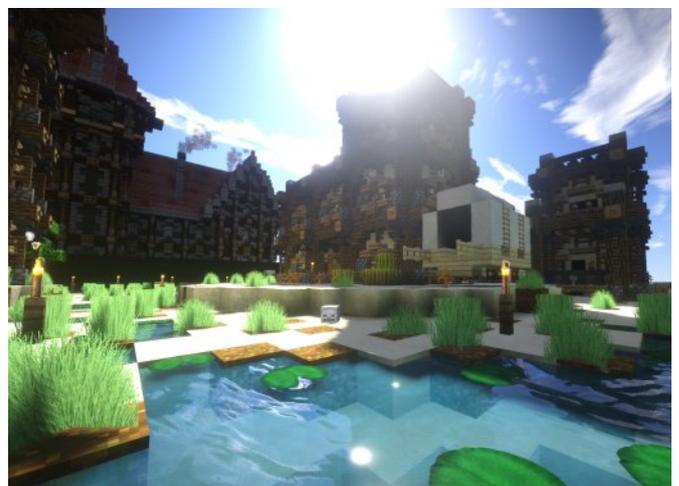


Das zweite Gebäude habe ich ausschließlich aus Sandstein gebaut, lediglich die innere Mauer wurde aus grünem Ton gebaut, um dem ganzen Gebäude noch einen farblichen Akzent zu verleihen. Als Fenster habe ich Fichtenholzzäune verbaut und für die Decke Eichenholz.



Bei dem dritten Beispielgebäude habe ich wieder alle Arten von Sandstein für die Frameebene benutzt. Für die innere Mauer wurde roter Ton verwendet, dekoriert habe ich das Ganze lediglich mit Stein-Knöpfen. Bei Wüstenhäusern ist es meist schwerer sie schön zu dekorieren, als bei zum Beispiel mittelalterlichen Gebäuden.

Die Gebäude sind alle auf dem Funserver bei /warp Creative unter /rg tp Dustin\_K zu finden. Hier kann man sie sich gerne genauer anschauen.



AUTOR: DUSTIN\_K  
BILDER: xBOURNERX



Auf diesem Bild ist eine der größten Attraktionen der Kirmes Esconias zu sehen, das imposante Riesenrad, welches bei /Stadt tp Kirmes zu erreichen ist. Zu diesem gelangt man über einen breiten Kiesweg, der entlang der kleinen Zirkusbuden führt. Setzt man sich in eine der acht kleinen, gemütlichen Gondeln, so hat man die Chance auf eine atemberaubende Aussicht auf das weite Meer oder den gesamten neu erbauten Jahrmarkt. Dieser wird hell erleuchtet durch Kürbislaternen, die über den ganzen Platz verteilt sind und vor Zusammenstößen mit Pilzkühen schützen sollen. Du möchtest auch mitmachen? Schicke uns dein Bild [HIER](#).

AUTOR UND BILD: DIEVANNE

# Ein erster Überblick



Wie ihr sicherlich alle wisst, gibt es auf Terraconia den Rang „Let’s Player“ bzw. „Youtuber“. Wer Videos über Terraconia macht und die unten aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt, erhält diesen Rang und damit InGame den Präfix „YT“ oder wahlweise „LP“ vor seinen Namen.

Um diesen Rang zu erhalten müssen folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

- **Euer Kanal muss mindestens 100 Abonnenten haben.**
- **Der Terraconia-Servertrailer muss im Kanal hochgeladen sein.** Hinweis dazu: Das Hochladen des Trailers gestatten wir nur mit einem deutlichen Hinweis darauf, dass dieser Trailer nicht von euch erstellt wurde. Außerdem ist es euch untersagt, Werbung auf dieses Video zu schalten.
- **Ihr solltet bereits öffentlich verfügbare Let’s Plays gemacht haben**, im Idealfall von Terraconia. Da ihr als "zertifizierte" Let’sPlayer den Server nach außen repräsentiert, möchten wir uns gerne vorab von eurem Können überzeugen.
- Wenn eure Bewerbung erfolgreich war, erwarten wir auch **regelmäßige Let’s Plays von Terraconia**. Wenn das Team den Eindruck hat, dass ihr nur inaktiv das Präfix führt oder die Aufnahmen qualitativ nicht passen, so kann euch der Rang wieder entzogen werden.

Aktuell gibt es schon einige Youtuber auf Terraconia:

InGame-Name	Erstes Terraconia Video am	Anzahl Terraconia Videos
xFunkyx 	21.07.2015	133
tbo1998 	30.05.2015	21
litzenfuchs 	04.11.2015	9
LoraMC 	12.10.2015	9
Wei5manN 	03.01.2015	8
Prydaa 	22.11.2015	6

InGame-Name	Erstes Terraconia Video am	Anzahl Terraconia Videos
_Th3G4m3r_ 	27.12.2015	5

und noch einige mehr.

Solltet Ihr Fragen, Wünsche oder Anregungen für Videos haben, Ideen was von Terraconia besonders zeigenswert ist oder ihr euch einfach mal mit einem Youtuber unterhalten wollt, dann schaut im Forum in der Rubrik „Eure Kreationen“ vorbei. Dort steht euch die Kategorie “Let’s Plays” zur Verfügung. Dort könnt ihr eure aktuellen und neuen Videos von Terraconia posten. Ihr könnt eure Ideen und Wünsche äußern, was ihr gerne mal von Terraconia sehen und in einem Video festgehalten haben wollt. Oder ihr schaut euch einfach nur die unzähligen Videos von Terraconia, die es dort schon gibt, an. Du möchtest auch vorgestellt werden? Dann klick einfach [HIER](#).

AUTOR: SKORPION2014

*"Der Dativ ist dem Genitiv sein Tod"*  
(Meister Yoda)



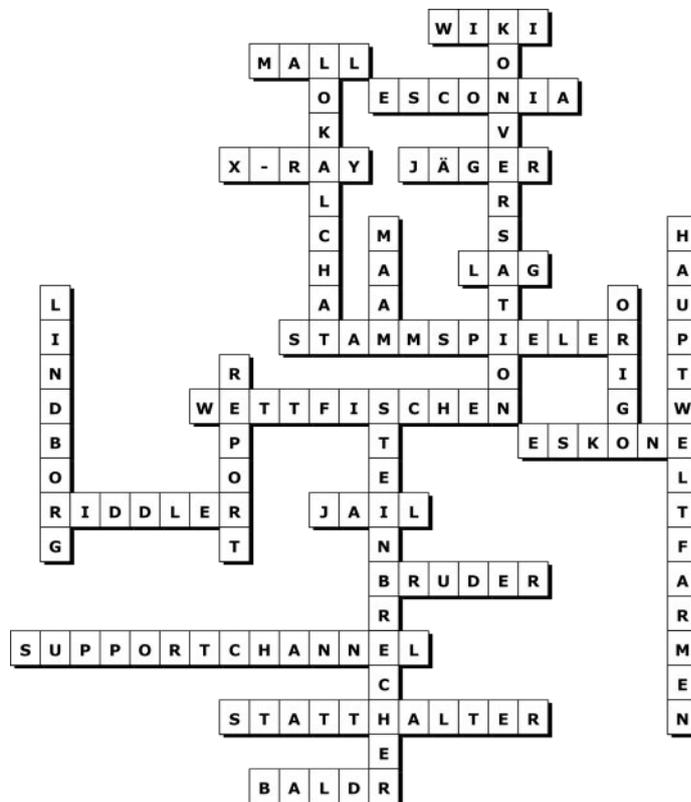
# Lösung des Kreuzworträtsels #1

Auf der nachfolgenden Seite findet Ihr die Lösung des letzten Kreuzworträtsels. Wir konnten richtig sehen, wie ihr es in euch "aufgesogen" habt und es kaum abwarten konntet, die Lösung zu veröffentlichen.

## Eine kleine Bitte hierzu:

Wir möchten nicht, dass Lösungen untereinander getauscht werden. Nehmt anderen nicht die Arbeit ab, damit die Anderen auch einmal etwas nachdenken. Die Auflösung gibt es immer in der nachfolgenden Ausgabe und bis dahin sollten eigentlich alle Felder gefüllt werden können. Außerdem macht es doch viel mehr Spaß das Rätsel selbstständig zu lösen und der "Stolzfaktor" wird dadurch auch um einiges höher ausfallen - glaubt es mir :-)

AUTOR: PANIC222



## Neuer Rätselspaß

Wie in der letzten Ausgabe gibt's auch dieses mal wieder ein Kreuzworträtsel.

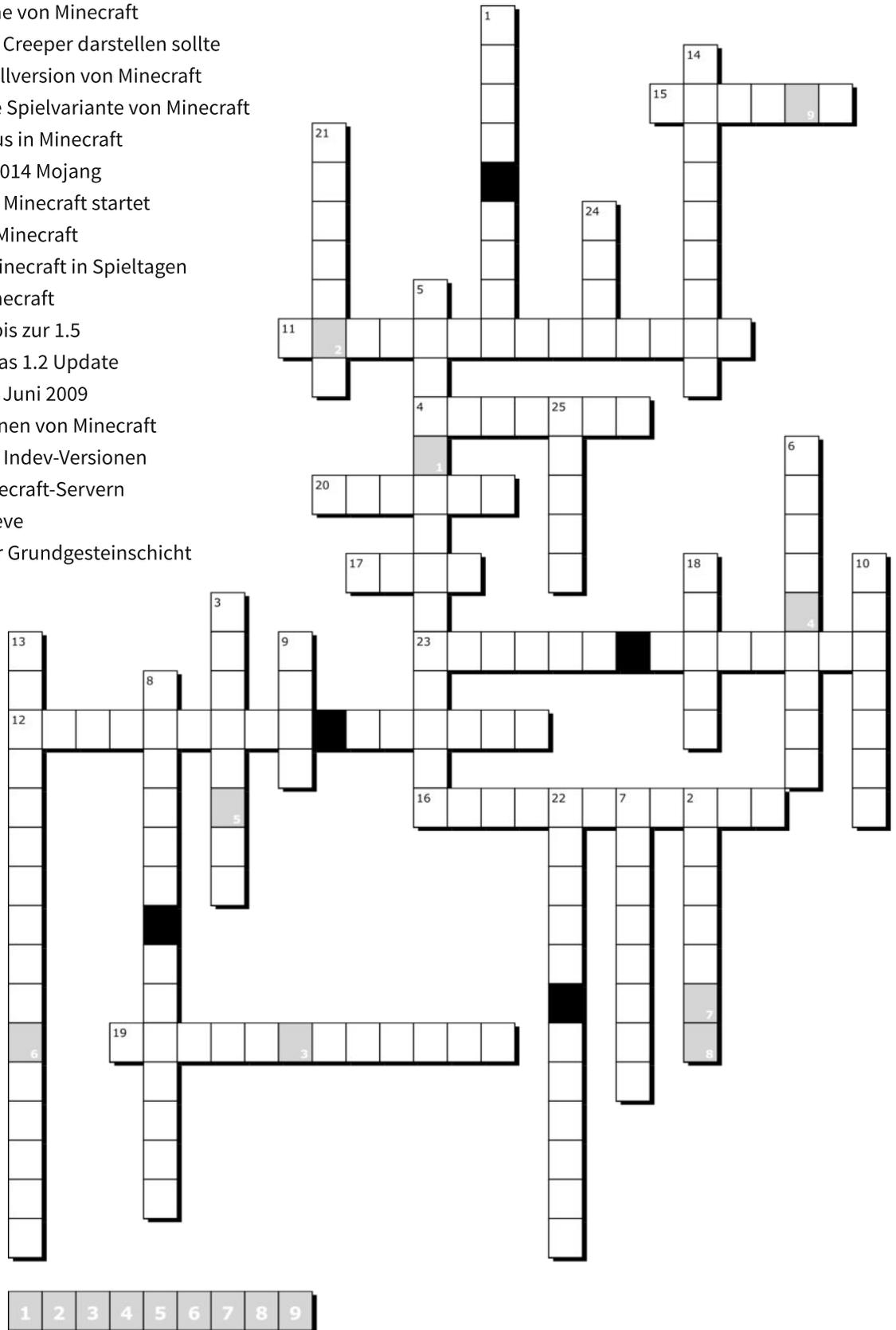
Thema dieses mal: Fakten rund um Minecraft.

Die versprochene Schnitzeljagd hat sich aufwändiger als erwartet gestaltet und lässt noch einige Zeit auf sich warten.

Viel Spaß beim Rätseln :)

AUTOR: LEOQUALLE

- 1: Ursprünglicher Name von Minecraft
- 2: Modell, welches der Creeper darstellen sollte
- 3: Monat der ersten Vollversion von Minecraft
- 4: Erste veröffentlichte Spielvariante von Minecraft
- 5: Neuester Spielmodus in Minecraft
- 6: Firma kaufte Ende 2014 Mojang
- 7: Programm, welches Minecraft startet
- 8: Mobile Version von Minecraft
- 9: Demolaufzeit von Minecraft in Spieltagen
- 10: Unmodifiziertes Minecraft
- 11: Ressourcenpakete bis zur 1.5
- 12: Anderer Name für das 1.2 Update
- 13: Veröffentlicht am 8. Juni 2009
- 14: Entwicklungsversionen von Minecraft
- 15: Versionen nach den Indev-Versionen
- 16: Aufzählung von Minecraft-Servern
- 17: 'Nachfolger' von Steve
- 18: Raum unterhalb der Grundgesteinschicht



Online lösen? Einfach auf das Bild klicken :-)

- 19: Minecraft für den Einsatz in Schulen
- 20: Entwicklungsfirma von Minecraft
- 21: Beliebteste Minecraft Skin-Sammlung
- 22: Austragungsort Minecon 2015
- 23: Erschaffer von Minecraft (Bürgerlich)

- 24: Verwendete Programmiersprache in Minecraft
- 25: USK Altersfreigabe von Minecraft

# Was ist eigentlich Satire?

Das haben sich bestimmt schon einige von euch, vor allem die jüngeren Leser, gefragt. Nun, das ist eigentlich recht einfach erklärt. Satire sind Texte und Beiträge, die nicht ganz ernst genommen werden dürfen. Warum? Auch das lässt sich einfach beantworten. Satire pickt sich Themen heraus und verspottet oder prangert diese an. Dabei ist Satire als eine Art Komik zu verstehen. Wie euch sicher aufgefallen ist, sind in dieser Ausgabe des Magazins einige Zitate zu finden. Diese Zitate sind mit Absicht falschen Autoren zugeordnet! Der Witz dahinter ist, dass diese neuen Zuordnungen einen komplett anderen Sinn ergeben, sei er jetzt bitterböse, einfach nur lustig oder wie auch immer. Jeder Mensch hat einen anderen Humor und das ist auch gut so. Aber genau deswegen werden einige von euch sicherlich einiges zu lachen haben, wo andere sich einfach nur fragen, was das soll. Das ist nicht schlimm.

Ich hoffe nur, dass für jeden etwas zum Lächeln dabei ist. Wenn ihr mehr erfahren wollt, euch das Thema Satire komplett neu ist oder ihr einfach nur mal nett darüber reden wollt, schreibt mich doch einfach im Forum oder sprecht mich im Teamspeak an.

AUTOR: BLUELL

## Die schlimmsten Zeiten, bringen die größten Helden hervor

Wie ihr wahrscheinlich alle wisst, steigt die Zahl der Betrugsfälle auf Terraconia kontinuierlich. Kaum ein Handel kann noch ohne ein mulmiges Gefühl abgeschlossen werden. Heute kam es wieder zu einem fast schon tragischen Vorfall. Der Spieler B., der an dieser Stelle nicht erkannt werden möchte, fiel einem hinterlistigen Betrug zum Opfer. Der ruchlose Betrüger bot im öffentlichen Chat eine Stadt zum Verkauf an. Als der etwas naive und gutgläubige B. dies las, wollte er die Stadt sofort haben und wurde in „Militania“ zum Statthalter gemacht. Dafür bezahlte er ganze 1.000 Eskonen. Doch nach einigen Minuten wurde er vom Stadtgründer wieder aus der Stadt entfernt. Nach dem gescheiterten Versuch die Situation mit dem Stadtbesitzer zu klären, ging der niedergeschlagene Spieler in den Teamspeak.

Dort merkten alle Spieler, die B. ein wenig kennen, sofort, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Den Tränen nah erzählte er in einem Channel von seinem Leid.

Kurz darauf konnte man von dem unbeteiligten Spieler Mulmiger „Look at all those... Chickens!“ im Chat lesen. Dieser Satz sollte ausschlaggebend für die Geburt einiger Helden sein. Schnell überlegte sich eine Gruppe fünf junger anstrebender Helden einige ausgefuchste Interventionsmöglichkeiten, um den gewissenlosen Betrüger nicht einfach so davon kommen zu lassen. Sie nahmen sich seine Stadt „Militania“, in welcher am Mittag noch eine heilige Messe abgehalten wurde, vor und benutzen ihre Superkräfte! Einer von ihnen besitzt die Kraft genauso viele Hühner in jedem Chunk zu spawnen, wie es erlaubt ist. Ein anderer erschuf Schneemänner außerhalb der Stadt, die für ihn durch die Stadt zogen und alle Gebäude unter einer wunderschönen, weißen Decke begruben. Mit vielen anderen heldenhaften Fähigkeiten, brachten sie dem skrupellosen Betrüger seine gerechte Strafe.

In einem, kurz nach der Tat folgendem, Bekenntnis, zeigten die vermeintlichen Helden ihre Erfolge in der Stadt „Militania“. Erkannt wollen die Helden leider nicht werden, daher haben wir uns dazu entschlossen ihre Gesichter zu verpixeln. Abschließend sagten sie uns in einem exklusiven Interview: „Irgendjemand muss diese Betrügerei beenden. Mit dieser Tat möchten wir ein Exempel im Namen der Gerechtigkeit statuieren! Kein Betrüger ist vor uns sicher.“

Nach dieser kurzen Aussage wiederholten sie noch mehrmals ihr Leitmotiv:  
„Wir sehen! Wir handeln! Wir sind die Gerechtigkeit!“

AUTOR: DUSTIN\_K

BILDER: DERHERR



# !!!EILMELDUNG!!!



Wie Forscher des Terraconia-Testteams [kurz. TTT] kürzlich herausgefunden haben, ist der Seelensand eigentlich nicht in der Kategorie "Block" einzuordnen, sondern gehört den "Mobs" an. Ein Experte auf dem Gebiet der Seelensandforschung sagte: "Wir haben festgestellt, dass die Struktur des Sandes eher Überreste von Mobs und Spielern sind, die im Nether ihr Leben lassen mussten. Diese Feststellung sollte uns eigentlich schon längst, aufgrund der zu erkennenden Gesichter, aufgefallen sein. Folglich ist der Seelensand eigentlich ein großer, durcheinandergewürfelter Friedhof."

Ob der Seelensand weiterhin in der Kategorie Blöcke verweilen darf oder ob er zu den Mobs gezählt werden muss, ist bis jetzt noch unklar.

AUTOR: BLUELL

BILDER: XBOURNERX



# !!!EILMELDUNG!!!

## Andora vs Esconia



**Wer von euch kennt es nicht? Ihr habt hart für eure Farmausbeute gearbeitet, mühselig gecraftet, Stunden damit verbracht viele Items für den Bau einer Stadt oder zum Verkauf in der Mall zu Farmen. Nun müsst ihr auch noch den langen Weg zum Handelspunkt oder einer Baustelle zurücklegen und dabei Gefahr laufen von Banditen überfallen oder von Creepern verfolgt zu werden.**

Wie schwer und unangenehm dies alles ist, weiß jeder nur zu gut. Oder etwa doch nicht? Gab es da zur schnellen Fortbewegung nicht eine Funktion namens Beamen? Ich glaube ihr könnt euch denken worauf ich hinaus möchte. Richtige Bodenkunden oder Wegstrecken zu Fuß zurücklegen macht man doch im Grunde nur in zwei Situationen. Wenn ein Grundstein gelegt wird, oder um einen Handelsaußenposten zu erreichen. Die übrigen Wege legen wir doch alle mit /tp zurück.

Von daher kann ich nicht verstehen was für ein Hype um das Aussterben Esconias betrieben wurde, viele Städte für wenig Eskonen den Besitzer wechselten und Mieter ihre Grundstücke aufgaben um ihre Eskonen zu sparen. Wie viele Städte gibt es, die an die Landschaft angepasst wurden?

Wie viele Städte gibt es, die im Einklang mit ihrer Umgebung gebaut wurden?

Richtig, nicht sehr viele! Nur ein kleiner Teil der Spieler läuft tatsächlich durch die unbebaute

Natur, wie zum Beispiel die abenteuerliche Route von der Stadt „Rata Sum“ über das Tantara Gebirge bis zu den Flussläufen die nach Isdra führen. Wenn man auf Erkundungstour mit dem Boot einmal um Origo fährt, kann man den Spawn Esconias von einer ganz anderen, schönen Seite entdecken.

Sind wir mal ehrlich, wir alle Porten uns doch lieber durch die Gegend als denselben Weg in einem längeren, gefährlichen Abenteuer zurückzulegen. Es lässt sich nun mal schneller Tippen als Laufen. Und immer wenn der PC aus ist, suche ich mir ebenfalls die schnellste und bequemste Fortbewegungsmethode, das kennen wir doch alle. Die Sorge um den Zerfall Esconias hat mich gefreut, allerdings hat mich die Bereitwilligkeit Esconia zu erhalten, indem man seine Stadt verhökert und zeitgleich an der Debatte zum Untergang teilnimmt verwundert. Wie ihr seht, seid ihr ein wichtiger Teil, Ihr seid Terraconia. Eure Freiheit, Eure Welt. Euer Handeln formt das Projekt und kann Richtungen

einschlagen, die so vom Spieler nicht gewollt, aber unbewusst vorangetrieben werden, weil er sich vom Wirtschaftssystem hat hinreißen lassen. Es ist egal, vorausgesetzt ihr baut umgebungsgebunden, ob ihr in Esconia oder in Andora baut und die Diskussion um den Zerfall Esconias ist somit überflüssig. Ebenso das Gefühl auf einer 16.000 Block großen Fläche keinen Fleck zu finden, auf dem man zufrieden seine Geschichte schreiben kann. Andora ist ein Gewinn für Esconia, keine Konkurrenz.

Es wird kein Aussterben Esconias geben und viele neue Spieler von Terraconia werden zu

Beginn ihrer Zeit die großen, reichhaltigen Angebote der existierenden Städte von Esconia zu nutzen wissen, bevor sie irgendwann einmal eine eigene Stadt gründen. Freuen wir uns auf die Erweiterung ohne Sorgen um das alte Beständige oder Ängste um Benachteiligungen zu haben.

Es ist Deine Freiheit und Deine Welt!

AUTOR UND BILD: LITZENFUCHS

"Ordnung ist das Halbe Leben."  
(Pippi Langstrumpf)

## Luxor kommt unter den Hammer



Wie viele von euch bestimmt schon mitbekommen haben, wird die Stadt Luxor versteigert. Da der Erbauer Crizzor nun seit mehreren Monaten inaktiv ist, wurde nun die Auktion der 291x202 Block großen Stadt gestartet. Die fast 60.000 Blöcke<sup>2</sup> werden zu einem Startgebot von nur 60.000 Eskonen angeboten, obwohl die Fläche an sich schon ca. das doppelte Wert ist. Noch dazu ist die Stadt bereits sehr schön bebaut und es gibt viele Gebäude, die sich perfekt als Grundstücke eignen! Die Auktion geht bis zum 07.02.16 um 23:59 Uhr.

Die Stadt Luxor, zu erreichen mit /stadt tp Luxor-Warp, ist eine etwas orientalisch angehauchte Stadt, welche inmitten der Mohan Wüste liegt. 60.000 Eskonen sind viel, aber wahrscheinlich eine gute Investition. Ein Klick auf das Bild bringt euch zur Versteigerung.

# Stadtgründung Falcon



**Vor gar nicht allzulanger Zeit trafen Seb123x und Das\_Teddy einen Entschluss. Sie wollten zusammen eine Stadt gründen. Nachdem ein geeigneter Fleck, nahe eines Flusses, für den Grundstein gefunden wurde, fingen sie an das Spawngebäude zu errichten.**

Dieses wurde mit viel Liebe zum Detail von einem unscheinbaren Haus zu einem schicken, kleinen Landhaus umgebaut.

Als nächstes sollte ein Leuchtturm entstehen, um vorbeifahrende Schiffe vor gefährlichen Untiefen zu warnen. Hier ist auch für das leibliche Wohl gesorgt, denn gleich innerhalb des Turmes befindet sich eine kleine, beschauliche Taverne, in welcher man bei einem gemütlichem Bier seinen wohlverdienten Feierabend ausklingen lassen kann. Steigt man die Treppe des Leuchtturms empor, so hat man einen unbegrenzten Ausblick auf die Stadt und die gewaltige Brücke, die Falcon mit NoNameRiver verbindet. Über diese Brücke werden täglich verschiedenste Handelsgüter transportiert, welche hauptsächlich dem Aufbau des Städtchens dienen.

Vor kurzem erst wurde die unterirdische XP-Farm fertig gestellt, welche den Stadtbewohner frei zu Verfügung steht. Das nächste Ziel, die Erweiterung zum Dorf, ist zum Greifen nahe und benötigt nur noch ein paar kleine

organisatorische Schritte. Ein weiterer Plan der beiden Statthalter ist der Bau einer kleinen Mall. Gerüchte besagen, dass sich ein begnadeter Architekt an die Konstruktion eines Schiffes für die eigene Handelsflotte gesetzt hat, um den Handel voranzutreiben.

Die Statthalter haben sich zum Ziel gesetzt, die Stadt möglichst naturnah zu erhalten und dem Dorf seinen ländlichen-Touch nicht abzuerkennen.

Die Stadt freut sich stets über neue Einwohner und unterstützt diese Tatkräftig, wo sie kann. Besucht sie auf einen kleinen Spaziergang durch Falcon mit einem gekühlten Erfrischungsgetränk.

AUTOREN: DERHERR UND DIEVANNE

BILDER: FISCHER\_TIGER

*"Niemand hat vor eine Mauer zu errichten."  
(Bob der Baumeister) oder (Borg'sches  
Sprichwort)*



Stadtansichten von Falcon



# 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](mailto: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



DerHerr



Thavril

### LAYOUT



Panic222

### REDAKTEURE



Skorpion2014



Dustin\_K



leoqualle



Litzenfuchs



jambasparabolp



Bluell



LoraMC



DieVanne

### LEKTOREN



lukas21122

### FOTOGRAFEN



xBournex



Fisher\_Tiger