

Stadtvorstellung: Necroville

- Stadtgründung: Kahakaai
- Im Interview: Eisenbear1
- Mob der Ausgabe: Guardian
- Interessantes aus dem Terraconia Forum
- Bild der Ausgabe und vieles mehr

Mai 2016

#05

Inhaltsverzeichnis

Interview mit Eisenbear1.....	3
Stadtgründung: Kahakaai.....	5
Neue Rechte für YouTuber?.....	7
Fakten über Minecraft.....	7
Gastbeitrag: Enzyklopedia Terraconia.....	8
Mob der Ausgabe: Guardian.....	9
Stadtvorstellung Necroville.....	10
Aus der Sicht eines neuen Spielers.....	12
Der Anfang aller Dinge.....	13
Bild der Ausgabe.....	14
Eilmeldung: Aus dem Takt geraten.....	15
Terraconia Forum - Interessante Themen.....	15
Tagebuch, mein Freund und Helfer.....	17
Typischer Tag in der Terraconia-Redaktion.....	18
Texturen in Minecraft.....	19

Es gab immer was zu Tun

Reporterin:

Hallo Eisenbear1, lieben Dank, dass du dir die Zeit nimmst, um dich meinen Fragen zu widmen. Magst du uns erzählen, wie du auf den Server gekommen bist?

Eisenbear1:

Hallo Thavril, aber gerne doch. Ich bin damals per Zufall auf den Server Geckocraft gestoßen. Es war sogar der erste Multiplayerserver, den ich besucht habe. Als ich dann erfahren habe, dass aus dem Server ein großes Survival Projekt werden soll, bin ich einfach geblieben.

Reporterin:

Ich denke, du meinst dann wohl den heutigen Terraconia Server. Mir ist zu Ohren gekommen, dass du damals das jetzige Konzept mit gestaltet hast. Ist das wahr?

Eisenbear1:

Genau, das stimmt. Als ich auf dem damaligen Server Geckocraft Supporter wurde, wurde ich auch später gefragt ob ich an dem Konzept Terraconia mitwirken möchte. Einige Ideen und Vorschläge von mir sind mit eingeflossen, unter anderem auch viele Bauwerke am Spawn und der Umgebung.

Reporterin:

Dann müssen wir mal auf die Suche gehen, um deine Werke zu finden. Ich möchte gerne auf deine damalige Arbeit zurückgreifen. Besser gesagt, welche Aufgaben du hattest, also bei der Entwicklung. Magst du uns die mitteilen, sofern du die noch weißt?

Eisenbear1:

Einen wirklich festen Aufgabenbereich hatte ich nicht. Ich habe eben dort ausgeholfen, wo man mich brauchte. Ansonsten habe ich meine Ideen und Vorschläge meist selbst ausgearbeitet, entwickelt und gebaut. Zudem war ich auch an der Fehlersuche im laufenden Spiel zur Betzeit



Bild oben: Freibeuter Eisenbear1

beteiligt. Mit den Plugins habe ich allerdings nie was zu tun gehabt.

Reporterin:

Aber dies stellt doch auch eine facettenreiche Arbeit dar oder irre ich mich?

Eisenbear1:

Nein, du Irrst dich nicht. Es gab immer was zu tun. Wir haben uns auch einige Nächte um die Ohren geschlagen.

Reporterin:

Also kann man sagen, es gab eine aufschlussreiche und kreative Arbeitsphase. Ich finde das klingt doch recht interessant. Du hattest eben Geckocraft erwähnt. Ich denke, viele kennen den Vorgänger-Server nicht. Kannst du ihn ein wenig beschreiben? Also wie zum Beispiel das Konzept war.

Eisenbear1:

Es war ein klassischer Citybuildserver mit 50x50 Grundstücken in verschiedenen Biomen. So gesehen hatte dieser Server wenig Ähnlichkeit mit dem heutigen Terraconia.

Reporterin:

Also ein reiner Plotme Server. Nun gut. Ich mag nocheinmal auf deine Stadt Jatorri zusprechen kommen. Sie ist ja auf einer modernen Basis

gebaut. Also modern gebaute Gebäude. Wie lange arbeitet ihr (xBournerx und du) schon daran?

Eisenbear1:

Hauptsächlich baue ja ich an der Stadt. Es gibt zwar auch Gebäude von xBournerx, er kümmert sich allerdings eher um die Verwaltung der Stadt. Jatorri wird auch bald 2 Jahre alt und wenn ich die Zeit, die ich aktiv daran gearbeitet habe zusammen rechne, dann komme ich auf ca. 1 Jahr Bauzeit.

Reporterin:

Ein Jahr Bauzeit ist schon recht viel. Dafür kann sich die Stadt aber gut sehen lassen.

Ich danke dir für das Gespräch und die aufschlussreichen Antworten. Auch, dass du dir hierfür die Zeit genommen hast.

Eisenbear1:

Aber gerne doch. Ich wünsche auch allen Lesern weiterhin viel Spaß auf dem Server.

AUTORIN: THAVRIL

"Et jibt sone und solche und dann jibtet noch ganz andere, aber dit sin die Schlimmsten."
(Jane_bla)

Große Eröffnung der METRO
An- und Verkauf aller Items und Pferdeverkauf

Ab 01.06. geöffnet - Rund um die Uhr
Tolle Eröffnungsangebote

/stadt tp metro

Aloha von der Insel Kahakaai



Vor einigen Tagen reiste ich ein wenig durch Andora. Bei meiner Reise durchquerte ich den Lotvedras Dschungel und das Golatas Binnenmeer. Dabei entdeckte ich die Insel Kahakaai, was soviel wie Strand bedeutet.

Schon am Spawn wurde mir der Pirateninselcharakter deutlich. Eine kleine offene Hütte aus Holz, welche mit Piratenbannern dekoriert ist. Dort gibt es einen kleinen Raum mit Zaubertisch und vielen Bücherregalen. Beim genaueren hinschauen kann man Items in Rahmen erkennen, welche Erweiterungen und andere Vorteile der Stadt zeigen. Des Weiteren gibt es daneben eine Tafel mit Spendern und den Statthaltern. Zudem gibt es noch eine große Infotafel, welche einen über die Stadtneuigkeiten informiert.

Beim Umdrehen entdeckte ich ein Piratenschiff mit Besatzung. Ich ging an Bord und sah, dass diese Villager waren, welche sich unter Deck versteckten. Ich beschloss die Insel weiter zu erforschen und ging von Bord. Als nächstes fiel mir eine sehr kleine Hütte auf, welche im ähnlichen Baustil gebaut wurde, wie die offene Hütte am Spawn. Ich öffnete die Tür und sah eine Treppe, welche tief runter ging. Unten angekommen ging es links zu einer Baumfarm und rechts zu einer Essensfarm mit Kartoffeln, Karotten und vielem mehr. Da ich nicht hungrig

war, ging ich wieder hoch. Vor der Hütte traf ich den Stadtgründer r0ahwr. Er erzählt mir, dass die Stadt am 27. März 2016 gegründet wurde.

Auf meinem weiteren Weg auf der Insel begleitete mich r0ahwr. Er führte mich durch seine Stadt und zeigte mir verschiedene Grundstücke, welche auf die ganze Stadtfläche von 87 mal 98 Blöcken verteilt sind. Die Grundstücke sind auf verschiedenen Höhen und wurden, soweit wie es möglich ist, an die Umgebung angepasst. Die Landschaft ist geprägt von Dschungelbäumen und einem höheren Berg. Wege, welche zu den Grundstücken führen, sind ausgeschildert und passen sich den unterschiedlichen Höhen an oder hängen ein Stück über den Hang.

Am Ende meines Stadtrundganges lernte ich die Statthalterin Schlini, welche zusammen mit r0awhr die Stadt aufbaut, kennen. Ich verweilte noch ein wenig in der Stadt und unterhielt mich mit den beiden über die nächsten Ziele der Pirateninsel Kahakaai. „Mittelfristig möchte ich die Villagerfarm sinnvoll den Mietern zugänglich

machen. Langfristig hätte ich natürlich gern mehr Landfläche mit PVP-Bereich, einer Mall usw., aber da fehlt noch einiges an Eskonen und Spielzeit“, erzählte mir r0ahwr. Damit reise ich zu meinem nächsten, noch unbekanntem, Ziel und verabschiede mich von den beiden. Doch mein Fazit ist, dass dies nicht mein letzter Besuch auf der Pirateninsel war.

AUTORIN: ANDREA_F95

BILDER: XBURNERX



"Wenn wahlen etwas ändern würden, dann wären sie schon längst verboten."
(Wladimir Wladimir(Att)owitsch Putin)



Neue Rechte für YouTuber?

Wie in diesem Thread schon sehr ausführlich diskutiert wurde gibt es einige Ideen für die Verbesserung des Youtuber-Ranges.

Wie schon in Ausgabe #02 des Terraconia-Magazins vorgestellt, gibt es bisher einige Pflichten um den Youtuber-Rang auf Terraconia zu bekommen. Die Vorteile, die dieser Rang bietet sind bisher allerdings nur der Prefix „YT“ bzw. „LP“ ingame. Dies könnte sich jedoch dank einiger guter Ideen seitens der Terraconia-Community vielleicht bald ändern.

Bisher gibt es für Spieler keine Liste, wo sie die aktuell aktiven Youtuber von Terraconia einsehen können. Dies könnte sich durch einen neuen Befehl /yt bzw. /yt list ändern. Mit /yt

[Youtubername] könnten sich Spieler direkt den Kanallink des gewünschten Youtubers anzeigen lassen. /yt [Youtubername] [Spielername], in Anlehnung an die /faq, schickt den Kanallink an einem Freund.

Youtuber hätten die Möglichkeit mit /yt stream [Link] bzw. /yt live [Link] für ihren Stream im Chat Werbung zu machen. Dasselbe gilt für von ihnen produzierte Videos.

Diese und noch einige weitere Ideen können gerne in diesem Thread weiter diskutiert werden.

AUTOR: SKORPION2014

Gastbeitrag: Fakten über Minecraft

Mal ganz ehrlich, wie gut kennst du denn eigentlich den Wither in Minecraft? Eines ist klar! Jeder eingefleischte Minecraft-Fan hat schon einmal gegen den König des Nethers gekämpft. Ist dir dabei allerdings schon einmal aufgefallen, dass er seine untoten Freunde gar nicht angreift? Mobs wie den Zombie, dessen schweinischen Bruder den Zombie Pigman, das Skelett wie auch das Witherskelett lässt er in Frieden. Nur, was hat er eigentlich gegen Fledermäuse?

Naja, vergessen wir's. Kommen wir zu etwas Nützlicherem. Wie nützlich es wirklich ist, ist fraglich. Seit dem Update 1.8 gibt es nämlich folgende neue Bausteine: Diorit, Granit und Andesit. Du findest diese drei Gesteinsarten in der normalen Farmwelt. Dabei vergisst man aber, dass man diese Steine auch craften kann. Das ganze ist allerdings nicht gerade günstig. Um Diorit herzustellen, muss man nämlich einen Bruchstein mit einem Quarz zusammen legen. Daraus kann man dann, indem man nochmals ein Quarz hineinlegt, Granit herstellen. Legt man einen Bruchstein zum Diorit erhält man Andesit.

Weiter im Text. Ob du es glaubst oder nicht, bald ist schon wieder Halloween. Dieses Event nimmt auch in Minecraft Einzug. Neben Monster mit Kürbissen auf den Köpfen, steigt auch die Anzahl der Fledermäuse. Um genau zu sein, in der Zeit vom 20. Oktober bis zum 03. November können die kleinen flauschigen Tierchen bis Lichtlevel 7

spawnen. An allen anderen Tagen jedoch nur bis Lichtlevel 4. Zusätzlich ist die Spawnrate an Halloween doppelt so hoch wie normalerweise. Fledermäuse kommen aber nur in Höhlen natürlich vor und das sogar nur bis Höhe 63. Ist ein Raum in einem Haus jedoch groß und dunkel genug, können auch da Fledermäuse spawnen.

Nun zu einem anderen Thema. Etwas kleines nebensächliches gibt es da auch noch zu berichten. Im letzten Jahr erschien der Minecraft Story Mode. Das Spiel basiert auf einer Zusammenarbeit von Mojang, den Entwicklern von Minecraft, und Telltale Games. Dieses beschreibt die Geschichte von Jesse und seinen Freunden. Ich will aber nicht zu viel verraten. Schau dir lieber den Film über die Entwicklerfirma Mojang, welche sich "Minecraft: The Story of Mojang" nennt, an. Der Film beschreibt die Geschichte der Firma vom Anfang an. Aber auch das reicht uns noch lange nicht.

Aus diesem Grund wird zur Zeit ein Minecraft Film produziert. In Zusammenarbeit mit den Warner Brothers (Warner Bros) wird der Film von Mojang entworfen. Worum es dabei geht, ist noch immer geheim. Markus Persson, alias Notch, bestätigte aber im Jahr 2014 einen Mitarbeiter der Warner Bros auf Twitter mit folgendem Tweet: "Someone is trying leak the fact that we're working with Warner Brothers on a potential Minecraft Movie. I wanted to be the leak!" Auf Deutsch: "Jemand hat erzählt, dass wir mit Warner Brothers an einem potentiellen Minecraft Film arbeiten. Ich wünschte ich wäre es gewesen!" Der Film soll voraussichtlich im Jahr 2018 veröffentlicht werden.

Nun, wir möchten euch noch einen guten Tipp mit auf den Weg geben. Jeder kennt es, man hat gerade seinen Palast fertig gebaut als die Nacht eintrifft. Mit einer flinken Bewegung zieht man sein Schwert aus der Scheide und schreitet zum Angriff. Von links kommen Zombies, von rechts beschossen einen die Skelette. Doch in der Hitze des Gefechts schleicht sich ein Enderman von hinten an den Palast und nimmt sich einen Block

aus der Mauer raus. Erst am nächsten Tag siehst du das Unheil welches geschehen ist. Nicht schon wieder! Einfach nur mühsam sowas. Wir haben die ideale Lösung für euch: Übergiesse sämtliche Blöcke deines Hauses mit Wasser. Wir versprechen dir, dass sich nie wieder ein Enderman in die Nähe deines Hauses wagt, geschweige denn einen Block klaut. Übrigens, diese Methode hält dein Haus auch vor Creepern sicher und heil.

AUTOR: DAS_TEDDY

Gastbeitrag: Enzyklopedia Terraconia

Die Handwerkereule (zimmericus mauricus)

Das, mit Abstand, kreativste Tier Terraconias. Handwerkereulen beherrschen den Umgang mit allen Werkzeugen, vom Zimmermannshammer über Fuchsschwanzsägen bis hin zu Gleitgel. Sie sind in der Lage viele künstlerisch anspruchsvolle Möbel und Dekorationen anzufertigen. Dank dieser Fähigkeit und ihrer sozialen Kompetenz sind sie sehr beliebte Zeitgenossen. Leider stehen sie seit geraumer Zeit unter dem Joch der Sellenwittiche und werden von ihnen gezwungen, Waffen für den Krieg herzustellen. Mit 86 Jahren besitzt die Zimmermannseule die längste Lebenspanne von allen Eulenarten. In dieser Zeit ziehen sie sich zahlreiche Verletzungen und Verstümmelungen zu. Seit der Älteste der Handwerkereulen sich versehentlich einen Meißel in die Kniescheibe

rammte, wird er von allen "Hinkebein" genannt.

Das Nordsvin (porca scandinavies)

Eine der Schweinerassen Terraconias. Das Nordsvin ist das kälteresistenteste Tier Terraconias, da ihre natürliche Heimat eine Temperatur von bis zu -48 °C aufweisen kann. Nordsvin sind den Flugpinguinen im Verhalten sehr ähnlich, da auch sie ihre rundlichen Körper dicht aneinander pressen um sich durch Reibungswärme warmzuhalten. Ihr Körper ist außerdem mit braunen, zotteligem Fell bedeckt. Nordsvin fressen hauptsächlich die spärlichen Pflanzenreste ihrer Heimat. Sollten sie etwas anderes finden, so sind sie nicht wählerisch, sondern verspeisen es ohne nachzudenken.

AUTOR: EARL_OF_HAM

Guardian



Der Guardian, auch Wächter genannt, ist ein aggressives Monster, welches in Unterwassertempeln spawnet. Sie sind eine Art Kugelfisch mit einem Auge und Stacheln. Spieler bekommen durch ihre Stacheln Schaden, wenn sie die Guardians mit einem Schwert angreifen. Der Guardian fährt seine Stacheln aus, wenn er in die Ecke gedrängt wird, und schießt mit seinem Strahl auf den Spieler. Den Strahl kann man unterbrechen indem man hinter Blöcken in Deckung geht. Die Guardians dropen Fische und Prismarinscherben. Die großen Guardians widerum dropen nasse Schwämme.

Der Guardian greift hauptsächlich Tintenfische und Spieler an. Es gibt zwei Guardian-Arten, die sich nicht sehr stark voneinander unterscheiden. Der normale Guardian spawnet überall in den Unterwassertempeln, während der große Guardian hingegen nur insgesamt dreimal in einem Tempel spawnet.

Dieser belegt euch mit einer Art Fluch, welcher eure Abbaugeschwindigkeit verringert. Läuft dieser Effekt ab, belegt er euch wieder mit dem gleichen Fluch. Der Fluch ist erst aufgehoben, wenn ihr alle drei großen Guardians im Tempel getötet habt.

AUTOR: SKORPION2014

INFOS:

ID:
383:68 (Spawnegg)

STAPELBAR:
Ja (64)

*"Ich kann heute nicht. Ich werde vom System unterdrückt, twitter ich und lehne mich zurück."
(Dustin_K)*

Gastbeitrag: Idylle auf dem Meer



In dieser Ausgabe wird die Stadt Necroville vorgestellt. Das Fischerdorf liegt auf einer Insel vor der Küste Aventias und ist ein Ausläufer des Dragongebirges. Um die Gründung der Stadt ranken sich verschiedenste Mythen und Geschichten.

Die Dorfältesten glauben, dass eine ausgewählte Gemeinschaft Gelehrter vor vielen Jahren unter der Leitung von Count Chaos vor der Pest fliehen musste. Sie errichteten ein kleines abgeschottetes Dorf, welches aufgrund der schlechten Erfahrungen aus ihrer Heimat mit strikten Regeln und nach bestimmten Ideal- und Wertevorstellungen errichtet wurde. Demnach wären die für Necroville charakteristischen geschwungenen Dächer und einheitlichen Häuser, Count Chaos Verdienst. Das junge Seefahrervolk wuchs schnell, verlieh dem Dorf seinen unverkennbaren Charme und verhalf Necroville, bis in die Weiten Esconias, zu einem guten Namen.

Im Zuge der industriellen Revolution durchlebt Necroville einen kulturellen Wandel. Die Untertage gefundenen Erze machen die Insel relevant für die Förderung von Eisen und Kohle, wodurch Necroville wirtschaftlich und technisch aufsteht. Durch den Überseehandel mit Aventia und seiner strategischen und wirtschaftlichen Bedeutung für die Region erlangt das Fischerdorf



die Dimension und Wichtigkeit einer Stadt.

Necroville stellt den Übergang eines traditionellen Fischerdorfes zu einer hoch industrialisierten Stadt im viktorianischen Zeitalter dar. Die technischen Inhalte der Stadt basieren hauptsächlich auf der Dampfmaschine in Kombination mit mechanischen Komponenten. Da Necroville im Kunstgenre Steampunk spielt, erhalten diese technischen Funktionen einen Retro-Look und werden idealisiert wiedergegeben. Somit sind surreale

Inhalte, wie Luftschiffe und fliegende Laternen Teil einer Alternativweltgeschichte und werden mit gewisser Phantastik dargestellt.

Die Stadt ist in 2 Ebenen aufgeteilt. An der Oberfläche hat Necroville eine ansehnliche idyllische Stadt mit tiefgreifender Komplexität und Vielfalt zu bieten. Orte, wie das Hafengebiet, die Kirche und die Felder sind Prägungen aus Necrovilles Vorgeschichte, während der Luftraum, sowie viele andere kleine Merkmale an Gebäuden und Wegen, den technischen Fortschritt der Stadt darstellen. Im Untergrund befindet sich die Kohle- und Eisenförderung. Die schlechten Arbeitsbedingungen dort und die Armut der Arbeiter haben angeblich bereits einige Tode und Mordschläge verursacht.

Wieviel bleibt also von der Faszination und der friedlich scheinenden Idylle? Und was hat es mit dem Mythos um Count Chaos auf sich? Finde die Antwort selbst heraus!

AUTOR: DEFLOCK

BILDER: XBOURNERX



Gastbeitrag: Enzyklopedia Terraconia

Der Aschevogel (*flammas taubicus*)

Aschevögel bauen ihre Nester in der Mitte von Lavaseen. Dank ihrer Immunität gegenüber Hitze, sind sie die einzigen Tiere Terraconias, die sich nicht vor dem pyromanischen Fetischen der Zwitschervögel in Acht nehmen müssen. Aschevögel sind lebenswerte Tiere, die sich rührend um ihren Nachwuchs kümmern. Leider stehen sie seit geraumer Zeit unter dem negativen Einfluss der Sellenwittiche. Sie ernähren sich von kleinen Tieren, wie Terraratten und dem Magnusskorpion. Außerdem liegt ihre Körpertemperatur bei unfassbaren 128 °C, was rein biologisch nicht möglich ist, weil Wasser bei 100 °C kocht und sie somit explodieren müssten. Aber nachdem ich blonden Ratten und fliegende Pinguine gesehen habe, stelle ich nichts mehr in

Frage.

Der Tigerfisch (*flossicus bissicus*)

Ein Raubtier ohne Gleichen. Der Tigerfisch könnte das mächtigste Tier Terraconias sein, wenn es mit mehr Intelligenz gesegnet wäre. Obwohl dieses 7,5 Meter lange Monster mit einem mörderischen Gebiss ausgestattet ist und ein Tropfen Sellenwittichblut auf 4 Kilometer Entfernung riechen kann, ist es nicht in der Lage Konservendosen zu öffnen, Kreuzworträtsel zu lösen und Feuer zu machen. Auch sein Wortschatz, der sich lediglich auf "blubb" beschränkt, lässt stark zu wünschen übrig.

AUTOR: EARL_OF_HAM

Gastbeitrag: Aus der Sicht eines Neulings

Hi, ich bin Slom90, 25 Jahre alt und spiele seit dem 01. März 2016 auf Terraconia. Minecraft selbst spiele ich seit der Alpha, habe allerdings erst vor 3 - 4 Jahren angefangen auf Servern zu spielen. Da es meinen alten Server nach einer Minecraftpause leider nicht mehr gibt, stieß ich zu euch und bin bis jetzt sehr zufrieden, was man mit Sicherheit auch an meiner Spielzeit sehen kann (120 Stunden+).

Mein Start auf dem Server:

Ich habe mich vorher erstmal ausführlich auf der Homepage informiert, was mich auf diesem Server erwarten wird. Entspricht er meinen Anforderungen? Bin ich mit den Regeln einverstanden? Hat er eine von Außen ersichtliche, gut organisierte und vor allem motivierte Führung? Da ich alles mit einem ja beantworten konnte, loggte ich mich ein und absolvierte das Tutorial. Und dann? Dann stand ich erstmals auf der Hauptmap und wusste nicht weiter. Ich zog also mit meinem Mauszeiger los und las mir im übersichtlichen Wiki alles durch was mich interessierte. Für mich war von Anfang an klar: Ich ziehe mein eigenes Ding durch und will eine Stadt leiten und vor allem auch bauen! Ich suchte mir also einen guten Platz und wollte mich in die Erde verbuddeln mit einem Lager und dann dran machen Geld zu sparen. Zu meinem Glück muss ich aber sagen, dass BloodEko mich anschrieb und fragte ob ich nicht ein Grundstück in seiner Stadt Evelance mieten will. Nach einer etwas längeren Diskussion konnte er mich überzeugen, dass es für meine Pläne besser wäre, erstmal sicher unterzukommen, sich mit dem Server vertraut zu machen und dann für eine Stadt zu sparen auf einem sicheren Grundstück mit einem erfahrenen Führer an der Hand.

Die Berufssuche:

Ich wurde in allen möglichen Belangen unterwiesen und vor allem auch darin, wie ich Geld für meine gesteckten Ziele möglichst schnell und vor allem auch effizient erspiele. Was

ist da am wichtigsten? Wie ich erfuhr die Berufe! Also die Jobleute aufsuchen, die ich unbedingt ohne Hilfe finden wollte. Im Nachhinein habe ich gemerkt, es ist höchst ineffizient seinen ersten Abend mit einer einstündigen Suche nach zwei NPC´s zu verbringen. Auf lange Sicht hat es mich aber bisher gelehrt: Hier hat man keine 20 Homepunkte, dir wird nichts geschenkt und vor allem wird sehr viel Wert darauf gelegt, dass man Informationen etc. selbst in Erfahrung bringt, wofür man auch mal, wie in diesem Fall, die Welt erkunden muss. Gefällt mir! Ungewohnt aber es fördert vom ersten Abend an den Spielspaß und das Erfolgsgefühl.

Weiterer Verlauf bis heute:

In den nächsten Tagen entstand ein kleines, recht simples Haus mit einem Lager und ich begann Eskonen anzuhäufen und die Leute auf dem Server kennen zu lernen. In den Tagen entstand allerdings auch das erste Mal bewusste, negative Kritik an dem Server, da es keine freien Shops gab, trotz mehrmaligen Suchens und das, obwohl einige Shops einfach in der Mall leerstehen. Ich habe an diesem Punkt immer noch einige Kritik, kann allerdings auch nachvollziehen, dass man eine Mall nicht einfach immer und immer weiter ausbauen kann, es wird sonst einfach zuviel. Ich verabschiedete mich von dem Gedanken des eigenen Shops in der offiziellen Mall und erfuhr bald darauf, dass Andora bald kommt! Daraufhin informierte ich mich genauestens über dieses Andora und war ziemlich glücklich, es passte perfekt in meinen Plan! Ich war hochmotiviert, überredete das meine Freundin auch bei uns spielt und schaffte es somit bis heute über 50.000 Eskonen anzusparen, einen Beruf auf Level 20 zu bringen (den anderen auf 16), neue Kontakte zu knüpfen und vor allem ein für mich tolles Stadtkonzept auszuarbeiten.

Allgemein gesehen habe ich einiges an Kritik am Server, die ich auch ab und zu im Forum äußere, aber diese Kritikpunkte werden mehr als

deutlich von den positiven Punkten überwogen und somit habe ich mit meiner Freundin sehr viel Spaß auf diesem Server und kann der

Teamleitung nur danken, dass sie uns dies ermöglichen.

AUTOR: SLOM90

++Werbung++ ++Werbung++ ++Werbung++ ++Werbung++

Du suchst Essen, Baumaterial, Tränke und vieles mehr zu einem günstigen Preis? Ihr wollt einen eigenen Shop mieten? Die **Firnhall-Mall** kann euch helfen! Benutze einfach die Zauberformel /stadt tp firnhall und folge den Schildern zur Mall, bzw. lass dich von unserem schon beantragten NPC Auberlin teleportieren und schon kannst du dein Geld für schöne Items ausgeben.

Viel Spaß beim Shoppen wünschen euch,

EliasH, TheWiking und alle Shopbetreiber

++Werbung++ ++Werbung++ ++Werbung++ ++Werbung++

Gastbeitrag: Der Anfang aller Dinge

Aus den Chroniken des ersten Hochkönigs von Maaran und Murakami, Avankziar I., aus dem Buch Ismogarthou`su (Schöpfung), Kapitel eins - Vor dem Anfang aller Dinge.

Die Welt Esconia.

Eine Welt voller breiter Flüsse, tiefen Tälern und hohen Bergen.

Doch so, war es nicht immer...

Vor mehr als 5 Zeitalter war Esconia nichts weiter als eine unendliche Leere.

Und doch war diese Leere nicht völlig leer.

In endlosen Weiten war die Leere von einem Geist erfüllt, dem Geist Terraconia`s.

Wie leichter Nebel füllte dieser Geist die Leere...

Doch woher kam dieser Geist und was verheißt dieser...

Da erschien er plötzlich.

Der Anfang und das Ende aller Dinge...

Baba43, so sollte er später genannt und verehrt werden...

Und auch seine Gestalt ist dass, was man später als das Fundamentalste in der Welt ansieht. Stein.

Baba43, später auch Gott oder Admin genannt, war derjenige, dessen Gedanken den Geist Terraconia`s geschaffen hat.

Das Nächste was man spürte, so ist es überliefert, war ein Gefühl der Zufriedenheit, denn baba43 erkannte, dass seine Gedanken um Terraconia vollendet waren.

Und im nächsten Moment sprudelten aus baba43 erst eine unsichtbare Substanz... dann eine klare Flüssigkeit...

So verweilte er die Zeitalter vor dem Anfang aller Dinge und nach 719 Jahre war die Leere nun nicht mehr leer, sondern mit Luft und Wasser gefüllt...

Baba43, der Jahrhunderte wie versteinert nur in der einstigen Leere stand, schwebte nun über einem endlosen Meer.

Sein versteinertes Blick löste sich und er sah - Es war noch nicht genug.

AUTOR: AVANKZIAR



Farmen, Handeln, mit Bewohnern diskutieren, ihnen bei ihren Problemen helfen, Eskonen verdienen. Der Alltag eines jeden Statthalters kann manchmal ziemlich stressig sein. Umso wichtiger ist es zu wissen, dass es einen Ort gibt, an dem man sich entspannen kann und endlich eine Pause bekommt. Einen Ort, an dem man seinen Gedanken freien Lauf lassen kann. Wie auf dem Bild zusehen, gibt es genau so einen Ort in Skywood. Statthalter Trigll befindet sich gerade in seiner wohlfühloase der Ruhe, die eigens für seine Stadt angefertigt wurde. Ein Must-have für den Sommer und jede Stadt, die etwas auf sich hält.

Aus dem Takt geraten

!!!EILMELDUNG!!!

Ein Schock geht durch die Welt. Einer neuen Studie des Terraconia Test Teams [TTT] zufolge, haben die Lags auf Terraconia fatale Folgen, nicht nur auf unseren geliebten Server. „Schon lange bekannt war, dass der Server nicht ganz rund läuft“, so der Sprecher des TTT. „Viele Spieler, Redstone, Kisten, Trichter und einige andere Dinge belasten den Server zunehmend.“ Dies hat katastrophale Folgen, sogar auf die Zeit in unserer echten Welt. Jeden Tag, den der Server mehr laggt, verschiebt sich die Zeit in der realen Welt ein wenig mehr, nach der TTT-Studie. „Es soll schon Spieler gegeben haben, die nur zwei Stunden an ihrem PC saßen, während auf Esconia vier ganze Tage vergingen.“ Derzeit wird noch erforscht, ob durch diese Verschiebungen Zeitreisen möglich sind.

!!!EILMELDUNG!!!

AUTOR: BLUELL

Gastbeitrag: Forum – Interessante Themen

Wie unschwer zu erkennen ist, möchte ich euch in dieser Ausgabe ein paar Themen aus dem Forum vorstellen, die meiner Meinung nach sehr interessant sind. Ich hoffe, dass ihr vielleicht selber euren Teil zu diesen Themen beiträgt, da es Themen sind, die uns alle betreffen oder bald betreffen könnten.

Das erste Thema das ich euch vorstellen möchte ist der Vorschlag zum PvP auf Terraconia. OreBroHD schlägt vor, dass es doch nützlich wäre ein Kopfgeld-System für das Kämpfen untereinander einzuführen, damit sich das Kämpfen gegen andere Spieler wieder lohnt. Sein Vorschlag lautet, dass Spieler x auf Spieler y ein Kopfgeld von beispielsweise 100 Eskonen aussetzen kann, weil er von Spieler y getötet oder betrogen wurde, obwohl ausgehandelt wurde das dies nicht passiert. Das ganze System soll seiner Meinung nach so aussehen: Spieler x setzt ein Kopfgeld von 100 Eskonen auf Spieler y aus. Ein anderer Spieler, Spieler z, sieht das auf Spieler y ein Kopfgeld von 100 Eskonen ausgesetzt wurde und beschließt, dass er ihn tötet, um die 100 Eskonen Kopfgeld von Spieler x zu erhalten. Dies ist der Vorschlag von ihm ganz kurz zusammengefasst. Den vollständigen Vorschlag findet ihr natürlich im Forum. Der Vorschlag wird heiß diskutiert, was unschwer zu erkennen ist. Wer jetzt Interesse hat, sich selber ein Bild von dem Vorschlag zu machen, der sollte

das gesamte Thema dazu lesen, da der Vorschlag mittlerweile auf immerhin sieben Forumseiten diskutiert, verbessert oder verändert wurde, so dass der Vorschlag bis heute dahingehend verändert wurde, dass es kein richtiges Kopfgeld mehr gibt, sondern ein Killvergütung. Das heißt, wenn der Vorschlag sich durchsetzen kann und umgesetzt wird, gibt es bald bei jedem Kill im PvP eine kleine Vergütung für den „Killer“, welche von dem Konto des Gestorbenen abgebucht wird. Auch soll es eine größere Vergütung geben je mehr Leute man getötet hat und verschiedene Ränge die abhängig davon sind, wie viele Leute von dem Spieler getötet wurden. Vielleicht habt ihr ja etwas zu diesem Thema beizutragen und könnt mithelfen, diese Idee weiter zu entwickeln und wer weiß, eventuell wird sie dann irgendwann umgesetzt.

Ein weiteres Thema, welches ich persönlich sehr interessant finde, ist, dass der Stammspieler, nach Auffassung von Ph0nyx, nichts mehr wert ist. Er schlägt aufgrund dieser Auffassung einen

neuen Rang vor, welcher für Stammspieler vergeben werden soll, die mindestens ein Jahr auf Terraconia registriert sind und den Stammspielerrang an sich mindestens sechs Monate haben. Auch sagt er der neue Rang sollte nur vergeben werden, wenn sich der Spieler einen Namen gemacht hat und aktiv im Spielerchat ist. Auch der Vorschlag des neuen Ranges wurde diskutiert. Platingamer42 schlug vor, dass Spieler mit dem neuen Rang dann eine Art Zwischenstufe zwischen Supportern und Spielern bilden könnten. Ein weiterer Vorschlag unter diesem Thread ist, dass die Bedingungen für den Stammspieler verschärft werden sollten, damit es schwieriger ist, Stammspieler zu werden und auch zu bleiben. Durch eine Umfrage von Q10 ist allerdings herausgekommen, dass die Spieler die abgestimmt haben zum Großteil finden, dass die momentanen Voraussetzungen ausreichend sind und nicht verändert werden müssen. Dies ging, so denke ich, auch zum Teil aus einer Antwort Q10's vor der Umfrage hervor. Dort lieferte Q10 einige interessante Zahlen zu der Anzahl der momentanen Stammspieler. Auch sagte er, dass das Gefühl entstehen könnte, das mittlerweile jeder dritte Spieler den Stammspielerrang hat, weil der Großteil der Stammspieler zur Hauptzeit online ist und natürlich sich auch im Chat einbringt. Wenn ihr selber das Gefühl habt ihr könnt zu einer ordentlichen Diskussion beitragen, dann bringt euch doch in dem Thread ein.

Das letzte und aktuellste Thema das ich euch vorstellen möchte, ist der Vorschlag von Tweedie71, eine Zusatzwelt mit der Umstellung auf die Minecraft Version 1.9 einzuführen, die spezielle Dungeons enthalten soll, durch die sich

die Spieler durchkämpfen können. Die Monster, gegen die man in dieser Welt kämpfen würde, sollen als Belohnung wertvolle Ausrüstungsgegenstände dropen, wie zum Beispiel sehr gut verzauberte Diamantrüstung oder Ähnliches. Tweedie schlägt vor, dass die Dungeons und Mobdrops mithilfe von Command-Blöcken geregelt werden sollte. JOO200 antwortete, dass sich das es „einfacher“ wäre die Dungeons und Mobdrops über ein Plug-In zu regeln, welches allerdings erstmal geschrieben werden müsste. Auch sollen die Dungeons seiner Meinung nach nicht allzu schwer gemacht werden, dass man sie selbst mit einer Rüstung aus Leder schaffen kann. Auch sagt er, dass man nach jeder Ebene des Dungeons die Möglichkeit haben sollte, den Dungeon zu verlassen, unter der Voraussetzung, dass man noch am Leben ist. Wenn man stirbt, schlägt er vor dass der Spieler alle Items verliert. Auch sollte es seiner Meinung nach noch ein paar Rewards geben, falls diese Extra-Welt mit der 1.9 dazukommt. Diese könnten sein: Indiana Jones, wenn man 30 Dungeons erfolgreich absolviert hat oder Banana Jones, wenn man 30 Mal in einem Dungeon gestorben ist. Auch bei diesem Vorschlag seid ihr natürlich wieder eingeladen Vorschläge zu machen und euch in die entstehende Diskussion einzubringen.

AUTOR: ALEXPLAYS2000

"Red Bull verleiht Flügel"
(Jarves, der Serverpinguin)



Tagebuch, mein Freund und Helfer

Samstag, 02.04.2016

Ich bin neu in dieser wundersamen Welt namens Andora. Die Blätter wiegen sich sanft im Wind, das Wasser, klar und blau, doch plötzlich spüre ich, das ich nicht alleine bin. Langsam drehe ich mich um... was müssen meine scharfen Augen sehen? Eine Kapuzen Gestalt sieht mir in die Augen und sagt mit tiefer Stimme: "Folge mir... alles weitere erzähle ich dir, wenn wir dort sind.", "Wenn wir wo sind?", frage ich mit leiser Stimme. "Ruhe! Sonst bemerkten sie uns doch!", fuhr er mich an. Ich beschloss also, einfach mitzugehen und wenn es knapp wird, versuchen wegzulaufen. Als ungefähr eine Stunde vergangen war, führte er mich in eine kleine, bemooste Höhle. "Wir sind da.", sagte er, und nahm die Kapuze ab. Jetzt erkannte ich ihn. Er war zwei Jahre lang mein bester Freund gewesen. Anschließend haben wir gemeinsam eine Waldwanderung gemacht. Es war bereits dunkel. Ich fiel über eine Baumwurzel, purzelte einen Hügel hinunter und wurde bewusstlos. Als ich am nächsten Tag wieder aufwachte, fand ich mich in einer kleinen Hütte wieder. Ein Förster hatte mich anscheinend gefunden! So ein Glück! "Wissen Sie, wo mein Freund ist?", fragt ich ihn. "Ich habe leider keine Ahnung." antwortete er mit Mitleid in der Stimme. Nun, heute ist der Tag, an dem wir uns endlich wiedersehen! "Willkommen, alter Freund", sagte er zu mir. "Hey! Schön dich wiederzusehen, aber sag' mal... was ist das hier für ein Ort und warum hast du mich hergebracht?", fragte ich. "Wir sind nun Auftragskiller... es tut mir Leid, aber wir haben dich nun schon mittendrin... heißt: Du bist nun auch schon Auftragskiller...", sagte er etwas traurig. "Was?! Aber... was... wieso... ich... das geht doch nicht!", schimpfte ich. "Oh doch... und du hast morgen deinen ersten Auftrag. Wir haben einen Rivalen - Richard Goyle. Du musst ihn töten und wir wissen auch schon, wie du das anstellen kannst.", sagte er mit ernster Stimme. "Na schön, sieht wohl so aus, als würde ich aus der Nummer tatsächlich nicht mehr rauskommen.", sagte ich zu ihm und seufzte. "Perfekt! Murfy erklärt dir gleich den

Plan!", sagte er zufrieden. Ich wurde zusammen mit Murfy in einen dunklen, stickigen Raum gebracht. "Also werde ich dir jetzt alles haargenau erklären, kapiert?", sagte er etwas gelangweilt. "Kapiert.", antwortete ich. "Also... Richard spielt unheimlich gern Golf, also wirst du ihn herausfordern. Wenn er annimmt, gehst du am nächsten Tag mit ihm zum Golfplatz.", erklärte er. "Soweit erstmal klar?" "Ja, alles verstanden.", sagte ich. "Gut... also weiter: Du machst jeden Ball daneben, sonst verliert er die Lust und spielt nicht weiter. Wenn ihr an der fünften Bahn seid, wird einer von unseren Kollegen kommen und den Typen abknallen. Du tust ganz erschrocken und rufst einen Krankenwagen, weil du denkst, er würde noch leben. Wenn der Notarzt da ist, rennst du einfach weg. Du kannst ja nichts mehr tun, und Schwupp! Auftrag erledigt", erklärte er. "Ok, dann gehe ich gleich los!", antwortete ich und rannte los. Nach dreißig Minuten joggen war ich endlich angekommen. Ich klingelte an der Tür und war überrascht, als mir tatsächlich jemand öffnete! Ich erklärte Richard Goyle mein Anliegen und er sagte, er würde mit mir Golf spielen gehen. Also wartete ich ab... Tagebuch, ich melde mich morgen wieder... bin gerade zu aufgeregt!

Sonntag, 03.04.2016

Es ist soweit... die Golfparty beginnt! Richard locht bei der erste Bahn mit nur einem Schlag ein. Ich schlage natürlich drei Meter daneben! Ich muss schließlich verlieren! Als wir bei der fünften Bahn angelegt waren, fiel plötzlich der Schuss. Ich rief in meiner gespielten Panik den Notruf, aber kurz bevor sie ankamen, rannte ich ins Gebüsch. Dort wartete schon mein alter Freund. "Folge mir! Wir gehen zurück ins Versteck... errege keine Aufmerksamkeit und sei möglichst leise!", flüsterte er. Als wir im Versteck angekommen waren, sagte ich jedoch: "Leute... ich kann nicht mehr. Ich ermorde Leute... wozu? Ich werde etwas bestimmtes, was mir sehr am Herzen liegt verstecken und mich dann

ermorden... es tut mir Leid..." "Was? Nein! Bitte... nicht! Wir kennen uns schon so lange und jetzt willst du einfach aufgeben?", rief mein alter Freund. "Ja, ich kann nicht jeden Tag und jede Nacht mit diesem schlechten Gewissen leben Lebt wohl.", sagte ich traurig. Tagebuch, ich werde dich jetzt vergraben, damit mein alter Freund es findet und es verstehen wird... auch dir, lebe wohl! Nun gut... ihr werdet nichts mehr von mir hören... ich werde mich in Kürze

ermorden, kurz, schmerzlos... Ihr habt in dieser Geschichte nie meinen Namen erfahren, doch nun sollt ihr ihn wissen! Ich bin... Mark Anderson.

THE END

AUTORIN: LORAMC NACH EINER INSPIRATION VON DEMONGIRL

Typischer Tag in der Terraconia-Redaktion



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. Sprich uns einfach an.

Texturen in Minecraft

In dieser Ausgabe möchte ich euch einige realistische Ressourcenpakete etwas näher bringen und da ich persönlich finde, dass dieser Bereich etwas mehr Zuwendung erfordert, stelle ich euch diesmal nur zwei Ressourcenpakete vor. Die Texturen sollen möglichst realistisch sein.

Persistence

Dieses Paket fiel mir seit der ersten Nutzung mit seiner hellen Farbgebung und seinen 3D-Effekten auf, Details stehen hier auch definitiv im Vordergrund. Eben jene Details sind in jedem Block zu finden, der Ofen hat kleine Schrauben an seiner Klappe, das TNT ist mit einer kleinen Schwarzpulver-Spur verziert und Pflanzen und Setzlinge sind mit einer natürlichen Verspieltheit gekennzeichnet. Die dreidimensionale Wirkung entsteht durch Lichtreflektionen und Schatten, welche genau dort sind, wo sie sein sollten. Für mich waren einige Blöcke jedoch am Anfang nicht so leicht identifizierbar, mit der Zeit gewöhnt man sich aber daran, dass z. B. der Zaubertisch nicht an den üblichen Materialien erkennbar ist, sondern mit einer Holzvertäfelung geschmückt ist. Für meinen Geschmack fließen Lava und Wasser bei der normalen Tick-Speed (das ist z. B. die Zeit, wie lange es dauert, dass ein Baum wächst) von drei deutlich zu schnell, bei einem Redstonesignal ebenso. Was mir auch noch negativ aufgefallen ist, ist dass Waffen und Werkzeuge sehr schön gestaltet sind, bei der Rüstung hatte der Designer aber scheinbar keine Lust mehr. Es sind nur Schuhe von der Textur her verändert, wobei die Kettenstiefel auch ausgelassen wurden. Brustplatten, Helme und Hosen schienen wohl nicht mehr vonnöten gewesen zu sein. Alles in allem kann ich sagen, dass das Persistence ein mir sehr positiv aufgefallenes Paket ist, welches mich mit seiner Detailgetreue angesprochen hat.



Sphax GrungeBDcraft

Das zweite Paket, welches mir von unserem Satire-Reporter Bluell empfohlen wurde, da er es selbst im Alltag von Terraconia nutzt, ist das „Sphax GrungeBDcraft“. Ich habe es in der Auflösung 256x256 getestet und war zuerst sehr überrascht. Das Grunge erinnert sehr stark an das Sphax PureBDcraft, welches mein Standardpaket ist, daher konnte ich viele Ähnlichkeiten feststellen. Diese Aussage mag aufgrund des gleichen Erstellers recht plausibel klingen, jedoch war ich verwundert, dass das Grunge ein sogenanntes „Photo-Realistic-Pack“ und dennoch so verwandt mit einem „Comic-Style-Pack“ wie dem Pure ist. Mir gefällt besonders gut, wie auf einem einzelnen Block mit Schattierungen und Spiegelungen gespielt wird, das ist auch ein wichtiger Bestandteil des Grunge. Auch ist die Ansicht der Blöcke auf einer Fläche so gestaltet, dass es so wirkt, als wäre jeder Block einzeln texturiert. Dieser Effekt entsteht dadurch, dass z. B. der Steinziegel am Rand des Blockes perfekt an einen anderen Steinziegel angepasst ist. Am meisten begeistert bin ich von dem Aussehen der Baumstämme und der Lava, besonders die Lava hat es mir angetan, da sie im ruhenden Zustand schwarze, ölige Schlieren bildet, im fließenden hingegen rote, leicht pochende. Die Stämme sind sehr detailgetreu und erinnern an echte Bäume. Doch wie bei allen Texturenpacketen gibt es etwas, das mir nicht gefällt. Fangen wir erst einmal bei den Partikeln an, es stört mich regelrecht, dass ich einen wunderschönen, glühenden Lavasee vor mir habe und die Partikel, welche herauspringen, nicht bearbeitet sind, das heißt in Default dargestellt sind. Was mich aber mindestens genauso stört, ist das ebenfalls unbearbeitete Wasser, wo der Ersteller sich bei der Lava Mühe gegeben hat, hat er das Wasser komplett ausgelassen, was ich sehr schade finde. Mein Fazit ist, dass das Paket es allemal wert ist, genutzt zu werden, da es so unglaublich realitätsnah ist. Wer noch ein bisschen Ahnung vom Designen hat, kann gerne mal eine bearbeitete Version seiner selbst mit verbessertem Wasser und Partikel der Zeitung zukommen lassen. Das wird sich definitiv lohnen, sowohl für den besten Ersteller, als auch für die Zeitung!

AUTOR: FISHER_TIGER



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



DerHerr



Thavril



Dustin_K

REDAKTEURE



Skorpion2014



Bluell



Fisher_Tiger



DieVanne



LoraMC



andrea_f95

Gäste

Deflock

Slom90

Earl_of_Ham

Avankziar

Das_Teddy

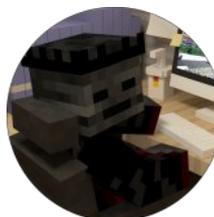
AlexPlays2000

LAYOUT



Panic222

FOTOGRAF



xBournernx

LEKTORAT



owly_maddie