

TERRACONIA MAGAZIN

AUSGABE 12

Stadt: Falun S.4

Interview: Schamane S.13

Bild der Ausgabe S.16



How to: Shop bauen S.17

Code:Cloud-171b S.23

Architekterra #4 S.20

Mall: Spring Alley S.6



Qualität statt
Quantität



Inhaltsverzeichnis

Vorstellungen

Stadtvorstellung: Falun.....	4
Mallvorstellung: Spring Alley.....	6
Eventvorstellung: Die Andere Seite.....	7
Modvorstellung: Flans Mod.....	8
Block der Ausgabe: Holzstamm.....	9
Mob der Ausgabe: Schwein.....	10

Community

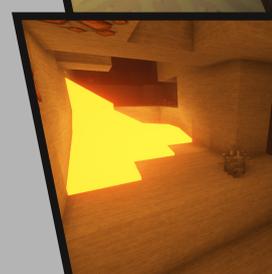
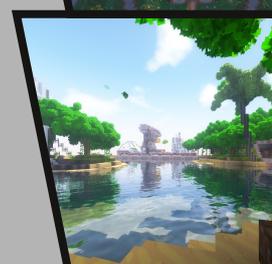
Interview mit Schamane.....	11
Steckbrief: Keighar.....	13
Was machst du gerade? #7.....	13
YouTuber-Ecke mit Mr_MCrafter.....	14
Was ist eine Community?.....	15
Bild der Ausgabe: Venexia.....	16

Gut zu Wissen

How to: Shop bauen.....	17
How to: Kurzgeschichten schreiben.....	18
How to: Customtree bauen.....	19
Architekterra #4.....	20
Bastelstunde mit Schamane: Kamine.....	21

Spaß und Satire

Code:Cloud-171b (Teil4).....	23
Im Interview mit einem Silberfisch.....	27
Kreuzworträtsel #12.....	28



Qualität statt Quantität

Wer sich Mitglied der Redaktion des Terraconia Magazins nennen darf, bekam diesen Satz in den letzten Monaten ziemlich oft zu hören. Sowohl Chefredakteure als auch andere, auf Veränderung getrimmte, Redakteure benutzten diese Schlagworte, um die Wandlung des Terraconia Magazins kurz und bündig zusammenzufassen.

Denn wer glaubt, die Redaktion unseres wertigen Magazins habe sich im Juni ganz einfach einen viel zu langen, dazu noch unbezahlten, Urlaub gegönnt, möge sich mit der hier vorliegenden 12. Ausgabe seiner Täuschung bewusst werden. An allen Fronten wurde an neuen Konzepten, Layouts, Designs und Artikeln gefeilt, die eben diesen Merkspruch umsetzen sollen. Nebst den inhaltlichen und gestalterischen Aspekten haben wir auch einige organisatorische Abläufe verbessert, so ist es z.B. nun mit einem deutlich übersichtlicheren Werbekonzept einfacher, auch in unserem Magazin Kundenkontakt zu pflegen. Des Weiteren legt unsere Zeitung nun auch im Netz, natürlich auf der offiziellen Seite von Terraconia, einen deutlich besseren Auftritt hin. In unserem eigenen Bereich findet ihr die wichtigsten Informationen und die Möglichkeit, weiterhin aktiv an der Gestaltung der Ausgaben teilzunehmen. Denn trotz aller Veränderungen bleibt sich das Terraconia Magazin im Kern treu, bleibt das Community Projekt, als dass es von Anfang an angedacht war. Wer sich nun fragt, was eine Community eigentlich ausmacht, der wird in einem der vielen frischen Artikel fündig. Und die Themenvielfalt eben dieser frischen Ware kann sich mal wieder sehen lassen. So habt ihr also nicht nur jede Menge neuer Angebote rund um unser Magazin und ein neues Kleid, sondern auch qualitativen Inhalt, womit wir unseren Merkspruch ein weiteres Mal erfüllt hätten. So erwarten euch etwa in dieser Ausgabe gleich drei neue How to's von unterschiedlichen Autoren, wobei einer davon ein Gastbeitrag ist. Egal, ob man nun einen Baum oder einen Shop bauen möchte oder sich doch lieber am Schreiben einer Kurzgeschichte erfreut, hier findet jedermann das passende Textchen, denn der Kunde ist bekanntlich König und dem Monarchen gebührt geliefert, was bestellt. Andere erfolgreiche Serien finden ebenfalls ihre Fortsetzung, sowohl die Architekterra als auch die interaktive Geschichte Code:Cloud-171b gehen bereits in die vierte Runde, der Block und der Mob der Ausgabe haben gar schon 10 beziehungsweise 7 Ausgaben auf dem Buckel. Aber auch frische Ideen, wie etwa Schamanes Bastelstunde, finden ihren berechtigten Platz. Die großen Stars und Sternchen am Terraconiahimmel dürfen natürlich auch dieses Mal nicht fehlen, neben Keighar wurde jüngst ein eher verachteter Kumpane, das Silberfischchen, mit Fragen gelöchert. Das ganz normale Fußvolk wird wie immer in "Was machst du gerade?" in den verschiedensten und seltsamsten Lebenssituationen porträtiert.

Legende



Vorstellung



Community



Gut zu Wissen



Spaß und Satire



Schlagzeile

Ihr seht also, keiner kommt in dieser Ausgabe zu kurz. Egal ob frisch oder alt oder gar beides, Artikel gibt es zur Genüge, umhüllt von einem qualitativ hochstehenden Layoutmantel. Doch bevor das Editorial an dieser Stelle noch zu einer, an köstliche Süßigkeiten herstellende, an Großunternehmen erinnernde Werbeorgie verkommt: Viel Vergnügen mit ganz viel Neuem und Altbekanntem.

Euer (qualitätsgeprüftes) Redaktionsteam



Das Terraconia Magazin ist ein von Dustin_K, Thavril und seit neuestem rilomana geleitetes Community-Projekt, welches durch die Arbeit vieler freiwilliger Helfer möglichst regelmäßig für euch erscheinen soll.



Stadtvorstellung: Falun



Die Kleinstadt in der roten Sandwüste zeigt einmal eine andere Seite von Städten, welche es auf Terraconia gibt. Daher habe ich mich dazu entschieden diese zu besuchen. In dem Zuge habe ich von der Stadtgründerin Lavafee, vermutlich besser bekannt als LilithTheFallen, eine kleine private Führung bekommen. Falun gibt es seit Februar 2017 und befindet sich nahe eines Wasserfalls in der roten Sandwüste Andoras. Ursprünglich hatte Lavafee die Idee, die Stadt an einem See in der Wüste zu gründen. Allerdings gab es dort keinen Platz mehr. Zusammen mit Laruva ist sie schließlich durch die rote Wüste gereist, um einen schönen Platz zu finden. Schließlich fanden sie einen schönen Platz, wo heute nun die kleine Stadt steht: nicht weit entfernt von einem kleinen Bach/ Fluss in einem kleinen Talkessel.



Besonders wird die Stadt durch Kleinigkeiten, wie zum Beispiel dem NPC, welcher einen in die PvP-Arena bringt. Diese ist leicht versteckt in einer Höhle, was das Ganze aber zu etwas Außergewöhnlichem macht. Natürlich bietet die Stadt auch noch viel mehr. Am Rande der Stadt befindet sich ein kleiner Marktplatz mit mehreren bunten Ständen. Geht man von dort ein Stückchen weiter am Rande der Stadt entlang, gelangt man zur Kirche der Stadt. Hervorgehoben wird diese aus dem Stadtbild durch den Sandstein, welcher dort verbaut wurde. Besonders schön an dieser ist

die Helligkeit, welche unter anderem durch den Sandstein erzeugt wird. Beim Erbauen der Stadt wurde Lavafee besonders von Laruva unterstützt, welche sehr viele der Gebäude gebaut hat.



Für Anfänger bietet die Stadt vier kleine Grundstücke an, welche auch Hobbit Höhlen genannt werden. Sie befinden sich in einem der kleinen roten Sandberge. Auch sonst gibt es zurzeit noch 7 weitere Grundstücke an der Oberfläche, welche von Mietern bebaut werden können. Das größte Grundstück ist 20x20 Blöcke groß. Der Preis für ein Grundstück berechnet sich durch eine eigene Formel. Damit kostet ein 15x15 großes Grundstück in der Stadt 20 Eskonen. Den Mietern wird unter anderem ein Stadtchannel, Votebonus 2, eine Handelslizenz sowie Perlenschutz, Creeperhelme und Endermanschutz als Stadterweiterungen geboten. In Zukunft soll es darüber hinaus noch diverse andere Mobschutzerweiterungen, kaltes Pflaster und TnT-Freigabe geben.



In einem Gespräch erfahre ich, dass die Stadt langfristig eine Dekostadt werden soll. Dabei sollen die Grundstücke weiterhin existieren, aber es sollen nicht mehr allzu viele dazukommen. Je nachdem soll es aber auch noch weitere Anschauungsgebäude mit kleinen Geheimnissen geben, welche man beim Erkunden der Stadt herausfinden kann. Dabei ist noch zu erwähnen,



Stadtvorstellung: Falun

dass das letzte Projekt von Lavafee vorerst beendet ist. Um die Stadt kurz und knapp in drei Worten zu beschreiben: wüchtig, gemischt und geheimnisvoll. Mein Fazit: Die Stadt ist definitiv einen Besuch wert, um die Geheimnisse der Stadt zu erforschen.



**SHOPDESIGNS
BY ANDREA_F95**





Mallvorstellung: Spring Alley



Shoppern in großzügig gestalteten Shops? Das könnt ihr in Spring Alley! Die Mall eröffnete am 21. Februar 2017. Die Stadt an sich gibt es schon länger, wurde aber später durch ein neues Design optimiert und so zu der Mall, die ihr heute kennt. Seit kurzem verfügt die Mall auch über ein Casino, welches sich im oberen Geschoss im hinteren Bereich befindet. Dieses kooperiert mit TerraBack, wodurch ihr gleichzeitig noch zusätzlich Punkte sammeln könnt.



Auszeichnen tut sich die Mall durch ein helles, angenehmes und modernes Design. Dieses wird besonders durch die verschiedenen Arten von Shops deutlich. Von kleinen Shops mit zwei offenen Seiten bis hin zu Shops, welche komplett offen sind, kann man dort seinen Shop so gestalten, wie man möchte. Besonders dadurch entstehen auch nochmals zusätzlich weitere kreative Ideen, wie ein Shop gebaut werden kann und es kommt zu einer größeren Vielfalt in der Mall. Durch die unterschiedlichen Designarten spricht die Mall bis jetzt viele Spieler an.



Auch Kistenauktionen bleiben in dieser Mall nicht aus: Die Spielermall bietet allen Spielern Terraconias gegen eine kleine Mietgebühr eine Auktionsfläche an. Diese ist sehr zentral gelegen und kann auch für andere Events angemietet werden. Eurer Kreativität werden also keine Grenzen gesetzt!



Spring Alley bietet insgesamt 23 Shops an. Aktuell sind auch wieder einige Shops zu haben. Falls ihr Interesse bekommen habt, könnt ihr einfach Erumeldor oder WizardBlobber ingame oder per Konversation anschreiben.

*"Dies ist ein Anti-Terror Anschlag
des Asozialen Netzwerks!"
(Donald J. Trump)*





Eventvorstellung: Die Andere Seite

Ausweichen, springen, aufpassen, dass man von anderen Spielern nicht in die Lava geschubst wird und das möglichst gleichzeitig und schnell.

Darum geht es beim Event „Die andere Seite“. Zwei Seiten, dazwischen Lava und man muss versuchen, auf die andere Seite zu gelangen, indem man ein sich in der Schwierigkeit steigendes Jump and Run überquert. Verspringt man sich oder wird von einem Mitspieler geschubst, fällt man in Lava und verbrennt dort qualvoll, wird geröstet, gebrutzelt und spawnt wieder am Spawn des Funservers. Dann muss man erneut durch das Eventportal laufen, kommt zu einem Schild, muss sich zu den anderen bereits Gestorbenen stellen und dort darauf warten und zusehen, wie der Spieler, der einen geschubst hat, auch noch gewinnt.

Also passt lieber auf, dass ihr nicht in die Lava fällt! Schafft man es, nach mehrmaligem wechseln zwischen den beiden Seiten, als Letzter zu überleben, wird man mit 100 Eskonen Gewinn belohnt. Insgesamt werden fünf Runden gespielt, wenn die Eventleiter gut gelaunt sind, gibt es manchmal sogar eine Bonusrunde. Bei einem normalen Ablauf und pünktlichem Beginn ist mit einer Gesamtspieldauer von ca. 25 Minuten zu rechnen. Viel Spaß beim Hüpfen!



*„Tragt in die Welt nun ein Licht“
(G20 Demonstrant)*





Modvorstellung: FlansMod

Die Flans Mod. Einige kennen sie wahrscheinlich schon, da sie des Öfteren für Minecraft-Filme oder generell für Videos mit Mods verwendet wird. Mit der Flans Mod könnt ihr euch diverse Fahrzeuge und Waffen in euer Minecraft holen. Es gibt für jedes Land (Japan, Russland, Deutschland, Amerika und Großbritannien) verschiedene Waffen. Jede hat besondere Eigenschaften, wie z.B. eine schnellere Schussrate oder spezielle Visiere.

Doch wie craftet man all diese Dinge? Die Craftingrezepte sind in einzelnen Boxen mit der Landesflagge eingespeichert. Sobald ihr alle nötigen Gegenstände beisammen habt, müsst ihr einfach einen Rechtsklick auf die jeweilige Waffe machen. Dann erhaltet ihr die Waffe und die vercrafteten Gegenstände werden aus eurem Inventar entfernt. Auch gibt es verschiedene Rüstungsstile für die jeweiligen Länder, wie die Wüstenrüstung, Landrüstung und die Schneerüstung.

Wenn ihr wollt, könnt ihr euch für die Flans Mod auch noch sogenannte Erweiterungspakete

herunterladen, die offiziellen Erweiterungspakete sind folgende:

- Simple Parts Pack
- Ye Olde Pack
- World War Two Pack
- Modern Weapons Pack
- Nerf Pack
- Content Pack Bundle (alle Erweiterungspakete zusammengefasst)

Neben diesen Paketen gibt es natürlich auch noch andere Pakete, welche auf der Flans Mod Seite aufgelistet sind. (Link: <https://flansmod.com>)

Wie bereits gesagt gibt es sehr, sehr viele Waffen und Fahrzeuge. Ihr habt also viele Möglichkeiten euch gegenseitig zu bekriegen, zu veräppeln oder einfach auszuprobieren und Spaß zu haben. Auch wenn ihr z.B. eine Stadt gebaut habt, machen Fahrzeuge das ganze realistischer und lassen sie nicht wie eine Geisterstadt wirken.

Viel mehr gibt es zu dieser Mod auch nicht zu sagen, außer: Viel Spaß damit!





Block der Ausgabe: Holzstamm

Block-ID: 17

Meta-Daten:

Eichenholz: 0

Fichtenholz: 1

Birkenholz: 2

Tropenholz: 3

Block-ID: 162

Meta-Daten:

Akazienholz: 0

Schwarzeichenholz: 1

Eines der wohl wichtigsten Materialien in Minecraft ist Holz. Dieses kann durch das Abbauen von Bäumen erhalten werden. Bäume wachsen durch das Anpflanzen von Setzlingen oder werden natürlich in der Welt generiert. Ein Baumstamm hat auf vier Seiten eine Rindentextur und auf der Ober- und Unterseite jeweils eine Textur, die Baumringe darstellt. Da Holz für die Herstellung von Waffen und Werkzeugen wichtig ist, sollte

man sich möglichst früh mit genügend Holz versorgen. Am besten ist es, Holz in der Farmwelt an einer Baumfarm zu bekommen.

Aktuell gibt es sechs verschiedene Arten von Holz: Eichenholz, Fichtenholz, Birkenholz, Tropenholz, Akazienholz und Schwarzeichenholz. Ein Holzstamm kann zu vier Holzbrettern vercraftet werden. In einem Ofen kann ein Holzstamm zu Holzkohle verbrannt oder selber als Brennmaterial verwendet werden. Dies ist aber nicht zu empfehlen, da ein Holzbrett dieselbe Brenndauer wie ein Holzstamm hat, man aber aus einem Holzstamm vier Holzbretter bekommt. Noch etwas effizienter ist die Verwendung von Holzkohle

*„Dummheit ist eine natürliche
Begabung.“
(Krapotke)*





Mob der Ausgabe: Schwein

Spawnegg-ID: 383:90

Schweine sind passive Kreaturen, die in Herden an der Oberfläche spawnen. Sie benötigen dazu mindestens zwei freie Grasblöcke sowie ein Lichtlevel von mindestens neun. Wenn sie von einem Spieler angegriffen werden, versuchen sie zu fliehen. Anlocken kann man sie mit Karotten, Kartoffeln, Roter Bete oder einer Karottenrute in der Hand. Wenn man zwei erwachsene Schweine mit Karotten, Kartoffeln oder Rote Bete füttert, vermehren sie sich. Bis das Ferkel erwachsen ist, dauert es etwa einen Minecraft-Spieltag (also ca. 20 Minuten). Durch das Füttern des Ferkels kann dieser Zeitraum verringert werden. Wird ein ausgewachsenes Schwein getötet, droppt es ein bis drei rohes Schweinefleisch – bei einem Tod durch Feuer ist es gebratenes Schweinefleisch. Wird ein Schwein von einem Blitz getroffen,

verwandelt es sich in einen Zombiepigman.

Ist ein Schwein ausgewachsen, kann es mit Hilfe eines Sattels von einem Spieler geritten werden. Den Sattel bekommt man nur durch den Tod des Schweines wieder. Gelenkt werden kann es hierbei mittels einer Karottenrute. Wer dies gerne in einem Wettstreit austragen will, kann beim gelegentlich stattfindenden Serverevent „Schweinerennen“ teilnehmen.

*„Hier könnte ihre Werbung stehen.“
(AfD Wahlsplakat)*





Im Interview mit Schamane

Reporterin: Danke, dass du dich dazu bereit erklärt hast ein Interview zu machen.

Schamane: Kein Problem, das mache ich gerne.

Reporterin: Dann fangen wir mal an: Wie kamst du auf deinen Ingamenamen?

Schamane: Das war eigentlich eher durch Zufall, ich hatte den Namen bereits in einem anderen Spiel, das ich heute nicht mehr aktiv spiele, aber ich habe den Namen dann übernommen.

Reporterin: Gab es da dennoch eine Veranlassung diesen Namen zu wählen?

Schamane: Gut, die gab es schon. Ich habe mich schon länger für spirituelle Sachen interessiert, allerdings nicht so stark, dass ich behaupten würde, dass es die Ursache dafür war.

Reporterin: Wie kam es dazu, dass du hier Eventarchitekt bist?

Schamane: Erstaunlicherweise habe ich mich nicht selbstständig beworben, sondern MeeriSchatz hatte meine Eis-Quarz-Stadt auf meinem Creative-GS entdeckt und war der Überzeugung, dass ich gut zum Rest des Architektenteams passen würde.

Reporterin: Was sind denn, neben deinen Aufgaben als Architekt, deine aktuellen Projekte hier?

Schamane: Wenn ich mal nicht auf dem Fun-Server etwas baue, bin ich eigentlich zu 90% in meiner Stadt Xijiang und verwalte diese, baue etwas, damit die Stadt wächst. Außerdem werde ich relativ oft gebeten, mir mal etwas anzuschauen und gebe demjenigen dann ein kleines Feedback.

Reporterin: Was ist denn deine Motivation hier zu bauen, Leuten zu helfen etc.?

Schamane: Das ist eine schwierige Frage, ich denke

aber, es hängt von den Spielern hier ab, denn wenn ich für mich alleine bauen wollte, kann ich das auch im Singleplayer tun. Wenn den Spielern gefällt, was ich baue, freut mich das und lässt mich hier sozusagen weiterbauen und weiterspielen.



Reporterin: Hast du denn auch schon mal Rückschläge erlebt, sodass deine Motivation nachgelassen hat?

Schamane: Ja, das gab es auch schon, das war im Herbst letzten Jahres, kurz vor Halloween. Wir hatten mit dem Eventarchitektenteam eine kleine Halloweenwelt geplant, die wurde dann auch angefangen, nur konnte nicht rechtzeitig umgesetzt werden. Der Grund war, dass sowohl Merdio als auch Jane zeitlich sehr eingespannt waren und alleine hat man dann nicht so die Lust, weiterzumachen. Dazu kommt, dass ich zu dem Zeitpunkt auch noch einen privaten Rückschlag hatte. Daher musste auch die Adventskalenderwelt als Community-Projekt gebaut werden.

Reporterin: Gab es dann auch schon Momente, in denen du einfach keine Lust hattest zu spielen, unabhängig von deinen Architektenaufgaben?

Schamane: Ja, oft. Wenn man länger an einer Sache dran ist, gibt es manchmal schon Momente, in denen man diese "Klötzchen" einfach nicht mehr sehen kann und was anderes macht.

Reporterin: Bekanntlichermaßen baust du ja viel,



Im Interview mit Schamane

gibt es da eine bestimmte Inspiration für deine Städte?

Schamane: Inspiration hole ich mir oft von einer Seite im Internet. Dort gibt es sowas wie Fanarts von Landschaften z. B. oder gerade zu Architektur. Da kann man sich teilweise schon echt gut inspirieren lassen. Aber meistens ist es dann so, dass es einfach von alleine kommt.

Reporterin: Was ist eigentlich dein Lieblingsbaustil?

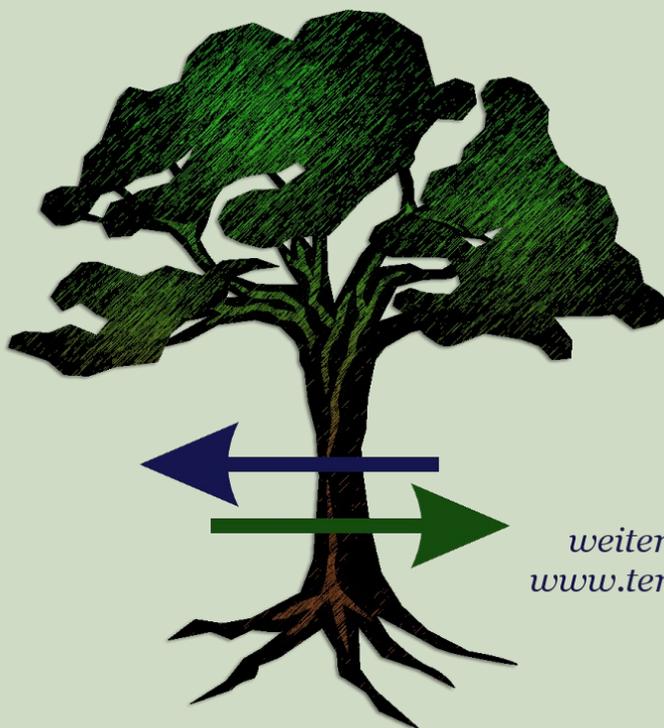
Schamane: Ich habe eigentlich keinen Lieblingsbaustil, da ich von keinem sagen würde, dass ich ihn nicht kann. Ich beherrsche nur einige vielleicht besser als andere, weil ich geübter in

diesen bin. Allerdings probiere ich auch gerne andere Stile aus.

Reporterin: Dann kommen wir auch eigentlich schon zum Ende des Interviews. Hast du denn noch etwas, das du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

Schamane: Ja, das habe ich. Baut mit der Landschaft und nicht gegen sie. Und wenn du etwas planst, dann zieh dein Projekt durch und verbessere es stetig, auch wenn es immer jemanden gibt, der sagt, ihm gefällt die Idee nicht.

Reporterin: Dann bedanke ich mich für das Interview und wünsche dir noch einen schönen Tag!



Terraback

*hol zurück,
was dir gehört*

weitere Informationen unter:
www.terraconia.de/thread/10094





Steckbrief: Keighar & Was machst du gerade?

Ingamename: Keighar

Alter: 46

Geschlecht: Männlich

Tätigkeit: Apotheker

Hobbys: Computerspiele (am liebsten Strategie- und Aufbauspiele), Filme und Serien

Lieblingsmusikrichtung: Pop

Rang: VIP+ (Ich fliege gerne durch meine Stadt)

Bevorzugter Baustil in Minecraft: mittelalterlich

Wohnort auf Terraconia: Dunkelhain im Okana Moor

Wie lange auf dem Server: Seit dem 9.08.2015

Lieblingsitem/-block/-mob: Verzauberter Bogen, Netherziegel, Tote Skelettreiter

Lieblingsquest: Skelette töten ^^

Eigene/Aktuelle Projekte: Im Moment baue ich an einem Schloss für Dunkelhain

Gesamtspielstunden: 1190

Jobs auf Terraconia: Schreiner, Miner, Netherrider

Eigene Worte an die Community:

Das Besondere an Terraconia ist die lebhafteste Community und die vielen engagierten Spieler und Teamler. Weiter so! „Spielt lange und in Frieden!“



Nach unserer Sommerpause geht es nun endlich weiter mit den Kurzinterviews zum Thema "Was machst du gerade?" Viel Spaß mit den Antworten!

Tunnelfrese02 10.06.2017 12.18 Uhr

Bin am Farmen von Holz, um den Schreiner zu steigern

OxDigiP 10.06.2017 12.22 Uhr

Ich tu gerade nicht wirklich viel - frag in einer Stunde nochmal

HikoAsura 10.06.2017 12.27 Uhr

Momentan bin ich dabei Janguru wieder etwas auf Vordermann zu bringen

Servant of Night 10.06.2017 12.41 Uhr

Ich farme gerade auf eine eigene Stadt

simox4210.06.2017 12.45 Uhr

Ich kaufe gerade in der Mall beim Stall ein

BigD15 10.06.2017 12.59 Uhr

Ich farme gerade "Emeraldinhos"

MrsKnuddel 10.06.2017 13.43 Uhr

Ich fliege gerade durch mein Lager

Minnerlas 10.06.2017 13.45 Uhr

Öh, ich stehe rum

Joerendo 10.06.2017 13.50 Uhr

Rumstehen und Netflix gucken

schafi_ch 10.06.2017 13.59 Uhr

Ich baue gerade mein neues Lager

DrPanic 10.06.2017 14.10 Uhr

Ich resette inaktive Städte

Monokitch 10.06.2017 12.33 Uhr

Ich baue gerade an meiner neu gegründeten Stadt, welche eine Art Bergstadt mit Handelsdistrikt werden soll



Mein altes Haus... und was draus geworden



In der heutigen Ausgabe der YouTube-Ecke geht es um dieses Video von Mr_MCrafter:

<https://youtu.be/eyqpdOQvt-o>

Das Video ist die bereits 109. Folge auf Terraconia von diesem YouTuber. Zu Beginn des Videos befindet er sich in seiner Stadt Monesko, begibt sich dann aber recht schnell in die Mall, um sich auf die Suche nach einigen Items zu begeben. Kurz darauf geht er mit den Items wieder nach Monesko zurück, um sie dort zu verbauen. Nach ein paar Minuten des entspannten Bauens geht er in einige Städte, in denen er den Fortschritt betrachten will, unter anderem auch in seine alte Heimatstadt.

Das Video hat eine Länge von etwa 15 Minuten, damit ist es weder zu lang noch zu kurz. Mit entsprechend schnellem Internet ist das Video in einer Qualität bis zu 1080p (HD-Qualität) sichtbar.

Mr_MCrafter bringt inzwischen seit etwa 3 Monaten ein- bis zweimal am Tag ein Terraconia-Video und hat vor kurzem die 100 Folgen geknackt. Neben den Folgen auf diesem Server hat

er auch einige andere Projekte, zum Einen ein bald startendes Projekt mit anderen YouTubern von Terraconia. Nebenbei kommen ab und zu das Projekt DekoCraft sowie diverse Redstone-Tutorials und noch einiges mehr. Mit inzwischen 73 Abonnenten gehört Mr_MCrafter auch nicht mehr zu den kleinsten YouTubern.

Sein Kanal ist hier zu finden:

<https://www.youtube.com/user/mircotuor>

*"In einem gesunden Körper steckt
ein gesunder Geist"
(Stephen Hawking)*



Was ist eine Community?

86.000 Spieler - ein Server - eine Community. Eine Community – Was ist das überhaupt? - Ab wann gehört man zu einer Community? - Was macht eine Community aus? – All das soll im folgenden Beitrag etwas genauer diskutiert werden.

Zunächst erstmal die Definition des Begriffs „Community“, wie sie häufig zu finden ist: Eine Gruppe von Menschen mit Zusammengehörigkeitsgefühl oder gemeinsamen Interessen. Nach dieser Definition kann man uns wohl als Community, oder auch Onlinecommunity bezeichnen. Wir sind eine Gruppe von Spielern (ja, auch wir sind Menschen), haben in irgendeiner Weise, manche mehr, manche weniger, ein Zusammengehörigkeitsgefühl. Wir verfolgen auch gemeinsame Interessen, nämlich die, die den Server zu dem machen, was er ist. Das Serverteam trägt zwar auch einen großen, wichtigen und zweifelsfrei guten Beitrag dazu bei, aber ohne uns wäre Terraconia nicht das, zu was es sich in über drei Jahren Bestehenszeit entwickelt hat.

Nun zur zweiten Frage, ab wann man denn zu einer Community gehört. Dazu habe ich vorab einen kleinen Auszug aus einem Zitat von ReyHimselfer, dem ich zu der Thematik eine Frage gestellt habe: „[...] Andere wiederum sind für sich, ohne die Community, die hat man nie gelesen oder gesehen. Die sind sicher erfolgreich in dem, was sie tun, spielen aber an Wirtschaft und Politik vorbei, kennen also nicht das Konzept und die Möglichkeiten des Servers. [...]“. Geht man nach dieser Aussage, so gehören Leute, die ihr „eigenes“ Ding machen, also nicht wirklich zur Community. Diese sollen sogar „an Wirtschaft und Politik vorbeispielen“ und „das Konzept und die Möglichkeiten des Servers nicht kennen“. Nun steht zur Diskussion, ob dieses Meinungsbild dem Denken der meisten Spieler hier entspricht. Ich persönlich sehe in dieser Aussage Wahres, aber auch Falsches. Dem ersten Teil stimme ich zu, Leute die „abgeschottet“ und „alleine“ für sich, ohne andere Spieler spielen, insofern komplett alleine spielen überhaupt möglich ist, oft unbekannt sind, aber dennoch Erfolg in ihrem Handeln haben können. Das Ende, denke ich, entspricht nicht ganz der Wahrheit. Spieler, die ihr eigenes Ding machen, müssen nicht gleich an Wirtschaft und Politik

vorbeispielen, sie können sich doch auch wirtschaftlich in Form von Shops oder Städtesystemen mit einbringen. Ich persönlich kenne beispielsweise Shopbesitzer, die für sich alleine die meiste Zeit Waren für ihre Läden farmen. Diese Leute machen oft hohen Umsatz, da sie immer Geld erwirtschaften und nicht mit anderen Spielern Projekte auf die Beine stellen. Doch spielen diese Leute wirklich an Wirtschaft und Politik vorbei? Ich denke nicht.

Nun zur letzten Frage, die mir schon einige Zeit durch den Kopf gegangen ist – Was macht eine Community aus? Nach ein paar Überlegungen bin ich zu dem Entschluss gekommen, dass eine gute Community, jedenfalls in meinen Vorstellungen, folgende Eigenschaften haben sollte: Zusammenhalt, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft, Integrationsbereitschaft. Nun ein paar Gedanken zu den einzelnen Aspekten: Jede Community, ob im echten Leben oder im Internet, hat ein mehr oder weniger ausgeprägtes Zusammengehörigkeitsgefühl. Die Mitglieder haben gleiche Eigenschaften, gleiche Interessen oder verfolgen gleiche Ziele. In unserem Falle trifft meiner Meinung nach alles zu. Ich denke, in einer Community sollte auch ein höflicher und freundlicher Umgang gepflegt werden, damit sich alle in der Gemeinschaft wohlfühlen und keine vermeidbaren Konflikte entstehen. Jeder sollte mit seinem Wissen anderen Spielern oder Mitgliedern helfen und versuchen, deren Probleme mit ihm gemeinsam zu lösen. Ein weiterer wichtiger Punkt stellt die Integrationsbereitschaft dar. Ohne Integration wird eine Community nie größer werden können und eventuell sogar mit der Zeit an Mitgliedern verlieren. Wenn keine neuen Leute aufgenommen werden, da der Wille dafür nicht vorhanden ist, ist es logisch, dass Wachstum unmöglich ist.

Das war der 1. Teil meines Beitrags zum Thema „Community“. Ich hoffe, er hat euch gefallen und ihr könnt meine Meinung dazu verstehen. Der 2. Teil, der in der nächsten Ausgabe des Magazins erscheinen wird, beinhaltet Interviews von unterschiedlichen Spielern Terraconias, die von verschiedensten Erlebnissen mit unserer Community berichten. Vielen Dank für das Lesen!



Venexia ist eine Stadt an der Küste Andoras. Venexia bedeutet im Bürgerlichem Italienisch Venedig, und genau so sieht die Stadt auch aus: Eine Stadt auf dem Wasser. Mit schönen verzierten Gebäuden und viel Geschichte. Mitten in der Stadt erstreckt sich die Basilika in die Höhe, das Highlight der Stadt. Mit verzierten Fassaden steht die Basilika auf einer großen freien Fläche, umgeben von Bäumen und Hecken. Ein wirklich prachtvolles Bauwerk!





How to: Shop bauen

Ihr wollt einen neuen Shop eröffnen oder euren bestehenden Shop verbessern? In diesem Text wird es darum gehen, wie ihr euren Shop einladend und übersichtlich gestalten könnt. Es gibt einige Punkte zu beachten, damit sich euer Shop auch ansprechend für neue und bestehende Kunden auswirkt.

Ein Shop braucht immer einen guten ersten Eindruck. Mit einer schönen Shop-Front mit Details, Banner usw. spricht man viel mehr Spieler an, als mit einer flachen und langweiligen Wand. Für eine Shop-Vorderseite eignen sich am besten Materialien, die sich von den Shops in der Umgebung abheben, um etwas mehr aufzufallen. Bei sehr bunten Shops empfiehlt sich farbiger Ton statt farbiger Wolle, da Ton eine hochwertigere Optik hat.

Ein großer Eingang wirkt sich auch positiv aus, da man sich psychologisch gesehen lieber an Orten befindet, wo viel Platz ist und man dadurch mehr potentielle Käufer anlockt. Der Eingang sollte auch gut hervorgehoben sein. Ein Banner über dem Eingang oder an der Vorderseite des Shops mit dem Shopnamen macht sich auch immer gut, besonders als Wiedererkennungsmerkmal.



Als Nächstes kümmern wir uns um das Innenleben des Shops. Will man den Shop auf einer oder zwei Etagen aufbauen? Wenn ja, wohin kommt die Treppe? Treppen sollte man am besten nicht zu sehr verstecken damit noch Leute in die obere Etage kommen, allerdings sollte man auf Leitern, Ranken usw. am besten verzichten, da sie meistens zu unauffällig und die meisten Spieler einfach zu faul sind eine Leiter o. Ä. zu benutzen. Auch eine gute Übersicht hat hohe Priorität. Ein zu

enger Shop wirkt sehr unübersichtlich und ist auch nicht wirklich angenehm. Man sollte möglichst offen bauen und enge Gänge so gut es geht verhindern.



In unserem Fall hat der Shop nur eine Etage und einen sehr simplen Aufbau. Truhen setzt man am besten mit normalen Truhen und Redstonetruhen nebeneinander. An den drei Wänden sind die Truhen angebracht mit Schild und vor allem Rahmen. Rahmen sind fast schon Pflicht, um eine Übersicht im Shop zu erhalten, da die meisten Leute keine Lust haben sich die ganzen Schilder durchzulesen. In der Mitte könnte man auch noch Kisten platzieren, jedoch würde das den ganzen Shop weniger offen und einladend wirken lassen.

Am Ende bringt man am besten noch einige Details mit ein. Blumentöpfe eignen sich sehr als kleine Verschönerungen um z. B. eine leere Ecke aufzuhübschen. Dem Boden kann man auch noch ein kleines Muster verpassen, wie im Bild z. B. zu sehen ist. Jedoch kann man das mit vielen anderen Blöcken noch professioneller machen. Die Wände, Decke usw. lassen sich auch mit Mustern aus z. B. Stufen, Treppen, Zäunen, Knöpfen usw. verschönern und gestalten. Bei moderneren Shops gilt aber oft: Weniger ist mehr! Jedoch sollte man dann auch nicht zu klobig bauen.





How to: Kurzgeschichten schreiben

Du hast Lust, eine Geschichte zu schreiben, weißt aber nicht wie oder hast keine Idee, wie du anfangen sollst? Mit diesem Guide versuche ich dir zu helfen. Es ist am besten, nicht direkt loszuschreiben, sondern dir erst einmal Gedanken oder Notizen zu machen, worüber du schreiben möchtest. Überlege zuerst, in welchem Genre du schreiben möchtest oder in welche Richtung du beim Schreiben gehen möchtest. Falls du dich nicht festlegen möchtest, über welches Genre du schreiben willst, kannst du etwas in deinem Umfeld suchen, das dich inspiriert und zu einer Idee bringt. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dich inspirieren zu lassen. Du kannst dich zum Beispiel durch Geschichten, die dir deine Freunde oder jemand aus deiner Familie erzählt hat, inspirieren lassen oder auch über eigene Erlebnisse oder Abenteuer schreiben. Halte deine Augen und Ohren immer offen und beobachte, was in deinem Umfeld passiert. Du kannst aber auch andere Bücher oder Kurzgeschichten lesen oder dir Filme anschauen, die dich auf eine Idee bringen könnten. Achte aber dabei darauf, dass du keine Ideen kopierst, weil du diese Idee dann nicht als „deine“ bezeichnen kannst.

Nachdem du deine Grundidee hast, solltest du dir Gedanken über die Charaktere machen. Beschreibe die Charaktere in deiner Geschichte so, dass der Leser sich ein eigenes Bild machen kann, wie dieser Charakter aussieht.

Falls dir das etwas schwer fällt, weil du selber kein Bild von dem Charakter im Kopf hast, zeichne sie. Dadurch fällt es dir leichter, die Charaktere in deiner Geschichte zu beschreiben, indem du dir das Bild anschaust und es dann beschreibst. Du solltest auch die Umgebung, also die Orte, an dem die Geschichte stattfindet, gut beschreiben. Verwende in deiner Geschichte viele Adjektive, damit man sich die Charaktere und Orte besser vorstellen kann.

Der nächste Schritt ist es, deine Geschichte zu schreiben. Versuche beim Schreiben alles Mögliche genau zu beschreiben, wie zum Beispiel

wie etwas schmeckt oder riecht. Wenn du fertig mit dem Schreiben deiner Geschichte bist, leg sie zur Seite und lies sie am nächsten Tag nochmal durch oder gib sie jemandem, der sie liest und dir Verbesserungsvorschläge gibt. Wichtig ist, dass jemand dein Werk korrekturliest und Grammatik- und Rechtschreibfehler verbessert. Zum Schluss sind hier noch ein paar Tipps fürs Schreiben: Versuche lange Reden deiner Charaktere zu vermeiden, weil sie meist langweilig sind. Versuche nicht, viele Fremdwörter zu benutzen, weil es oft nervig ist, einen Text zu lesen, wenn man ihn nicht versteht. Versuch beim Erstellen der Personen, die in deiner Geschichte spielen, darauf zu achten, dass die Namen sich nicht ähneln, weil das oft den Leser verwirrt. Nimm dir ein Buch und ein Stift in die Hand und viel Spaß beim Schreiben deiner eigenen Geschichte.





How to: CustomTree bauen

Jeder kennt sie. Die Bäume aus Minecraft. Man findet sie in der Farmwelt, in Origo oder zum Beispiel auch in vielen Städten. Die meisten von ihnen sehen jedoch sehr unecht aus und sind teils auch nicht wirklich schön. Das geht doch schöner und realer, oder?

Natürlich! Und wie ihr eure eigenen Bäume, welche deutlich schöner als die durch Setzlinge gewonnen "Blockmonster" sind, selbst baut, erfahrt ihr nun. Als erstes müsst ihr wissen, was für einen Baum ihr möchtet. Zum Beispiel: Tannen, Bäume mit längeren und hängenden Ästen, längliche Bäume mit kurzen Ästen oder vielleicht sogar Kirschblütenbäume. Es gibt noch viele mehr. In unserem Beispiel bauen wir einen normalen Laubbaum, mit längeren und hängenden Ästen. Zuerst wählen wir unser Holz. Hierbei habt ihr freie Auswahl. Wir nehmen heute Fichtenholzstämmen. Nun wählen wir unser Laub. Achtet jedoch darauf, dass Holz und Laub zusammenpassen. Zum Beispiel passen Tropenholzstämmen nicht unbedingt zu Fichtennadeln. Für unseren Laubbaum nehmen wir nun Birken und Eichenlaub.

Wir beginnen mit dem Hauptstamm. Wir ziehen einen 8 Blöcke hohen Stamm gerade nach oben. Unser Hauptstamm steht. Nun setzen wir am 7. Block des Stammes, 4 Fichtenholzstämmen in alle Himmelsrichtung, sodass das Stamminnere nach außen zeigt. Nun können wir unsere Äste bauen, indem wir das Fichtenholz vom 8. Block aus, in alle Richtungen ziehen. Keinesfalls gerade, sondern schön verwinkelt. Wohin Rinde und Stamminnere zeigen ist hierbei egal. Jedoch sollten die Äste nicht länger als ca. 7-12 Blöcke sein. Wichtig ist auch, dass die Äste ein wenig nach oben gehen (1-2 Blöcke) und danach wieder absinken (2-3 Blöcke). Somit bekommen sie die hängende Wirkung. Nun können wir noch kleine Äste, von den ca. 4 Hauptästen wegziehen. In der Mitte bauen wir noch einen kleinen Ast, der sich etwa 3 Blöcke nach oben streckt.

Sind wir hiermit fertig, können wir den Stamm gestalten. Am Boden ziehen wir etwa 3 oder 4

Mal, etwa 2-4 Blöcke hohe "Ministämme" nach oben. Diese berühren den Stamm entweder mit einer ganzen Seite oder nur mit einer Ecke. Dadurch sieht es so aus, als sei der Stamm unten dicker. Steht unser Baum nun an einem Hang, können wir noch ein paar Wurzeln den Hang herunter wachsen lassen. Genauso durcheinander wie die Äste, jedoch nicht zu lang. Steht unser Baum auf einer flachen Stelle, so können wir noch einzelne Holzstämmen daneben setzen (Nur 1 Block hoch). Somit sind wir mit unserem "Grundgerüst" fertig.

Nun müssen wir nur noch Laub durcheinander (Eiche und Birke mischen) an unsere Äste setzen, und wir haben einen tollen Baum. Wer möchte, kann auch noch einzelne Laubblöcke auf den Boden setzen und/oder an den Enden der Äste, Laub herunterhängen lassen.





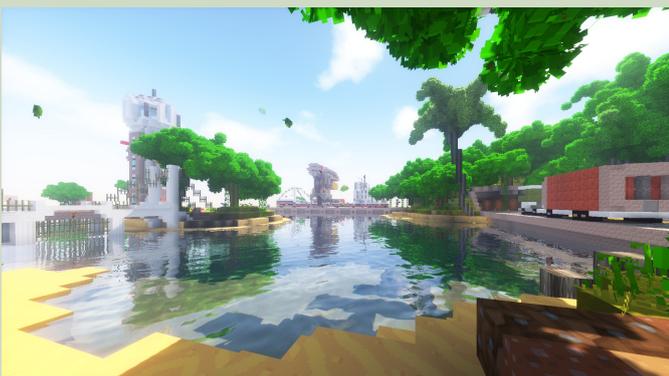
Herzlich willkommen zur vierten Ausgabe der Architekterra.

Heute zeige ich euch ein kleines Versteck im Süden Andoras, denn aus dem Dschungel schaut eine geheime Militärbasis hervor. Die Flotte der Militärbasis scheint vorbereitet zu sein: Am Hafen liegt ein Schlachtschiff vor Anker, sogar mit funktionstüchtigen Waffen. Nebenbei steht im Flugzeughangar ein Kampffjet, natürlich voll aufgetankt! Mehrere Fahrzeuge bzw. Laster, die über die Straßen der Basis fahren, lassen sie belebt aussehen. Zudem werden Container auf ein Containerschiff im Hafen geladen, so wird die Basis mit Lebensmitteln und Waffen versorgt. Ein weiteres kleines Boot lenkt die Großen aus dem Hafen heraus, wie in einem richtigen Hafen!

Der Ort für die Basis wurde gut gewählt, auf einer Südseeinsel weit weg vom Festland. Auch die Vermischung von der Umgebung und den Gebäuden ist sehr gut gelungen. Anstatt viel zu terraformen, wurde die Basis einfach an die Umgebung angepasst und die Hangars sowie Tunnel wurden in und durch den Berg gebaut.

Man bemerkt schnell die Liebe zum Detail, wenn auch die Basis nicht ganz perfekt ist: Denn an der einen oder anderen Stelle wird natürlich noch gebaut, denn die Basis ist noch nicht ganz fertig. Demnächst soll ein weiteres großes Gebiet zur Basis angeschlossen werden, diesmal weiter im Landesinneren. Übrigens sind von der Stadtfläche noch ungefähr 70 % nicht bebaut. Um die Stadt sind noch zwei weitere Städte, die dazu gehören.

Ich bin gespannt, was als Nächstes kommt und ich freue mich schon darauf, die neuen Gebäude zu begutachten.



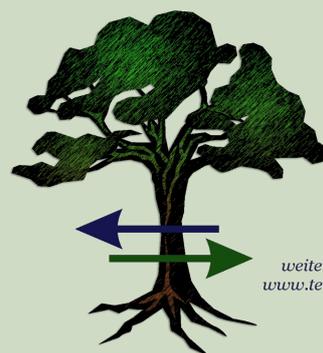
Autor & Fotograf: conkucki

Tipp der Ausgabe

Mit einfachen Mitteln könnt ihr einen Boden, Weg oder gar eine Wand verbessern. Anstatt eine einfache Wand aus nur einer Block Sorte zu bauen, nehmt ihr ähnliche Blöcke und verziert die Wand. Genauso könnt ihr das bei einem Weg machen, einfach neben dem Weg in die Erde ein paar Blätter, etwas Kies oder grobe Erde rein hauen und der Weg sieht nicht mehr so langweilig wie vorher aus.



"Teile der Antwort könnten die Bevölkerung verunsichern (baba43 zum Terraconia 2.0)"



Terraback
hol zurück,
was dir gehört

weitere Informationen unter:
www.terraconia.de/thread/10094





Bastelstunde mit Schamane: Kamine

Hallo liebe/r Leser/in und herzlich willkommen zu der ersten Ausgabe von Schamanes Bastelstunde!

Zuerst werde ich die Idee und den Sinn hinter dieser „Bastelstunde“ kurz erklären. Dieses Format soll nicht darauf abzielen, aus jedem im Handumdrehen einen Meisterarchitekten der digitalen Bauklötzchen zu machen. Ein solches Vorhaben wäre in einem angemessenen Umfang auch nahezu unmöglich bzw. nicht wirklich sinnvoll, da man seinen eigenen Stil entwickeln und nicht nach einem vorgegebenen Plan bauen sollte. Dazu gehört auch, dass man Fehler macht und aus diesen lernt. Doch bevor ich abschweife, zurück zum eigentlichen Thema:

In diesem Format möchte ich Dir einige Ideen, Tricks und Kniffe zeigen und wie man durch diese sein Bauprojekt etwas schöner, detailreicher oder lebhafter gestalten kann. Dies können konkret diverse Objekte in verschiedener Art und Form sein, über verschiedene Baustile, Raumkonzepte, bis zu speziellen Blöcken und deren Potenzial in Minecraft. Diese kannst Du gerne direkt übernehmen oder sie können dir als Inspirationsquelle für eigene Ideen dienen. Dieses Format soll regelmäßig in der Terraconia-Zeitung erscheinen, allerdings kann ich noch nichts garantieren. Doch nun genug gequatscht! In der ersten Ausgabe soll es um Kamine gehen. Wieso Kamin? Es gibt in kalten Jahreszeiten nichts Schöneres, als abends am warmen Kamin zu sitzen und die knisternden, knackenden Flammen mit müden Augen anzustarren. Ein molliges Gefühl von Geborgenheit und Behaglichkeit kommt auf. So viel zur Schwärmerei, ja ich weiß, es ist Sommer.

Die Grundüberlegung bei Einrichtungsgegenständen: Wo und vor allem in welcher Zeit befinde ich mich? Wohne ich in meiner Holzhütte im Mittelalter oder in meinem Luxusappartement der Neuzeit? Diese Überlegungen sind die Grundinformationen unserer Ideen, aus denen wir alles weitere entwickeln.

Autor & Fotograf: Schamane

Zum Kamin gehört in der Regel eines der vier Elemente, Feuer. Wollen wir dieses offen haben, hinter Gitter, Glas, kaum sichtbar? Welchen Sinn und Zweck soll dieses Feuer erfüllen? Wärme spenden, Essen erwärmen, Metall erhitzen, einfach nur schick aussehen?

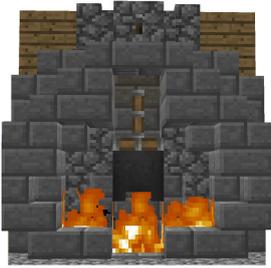
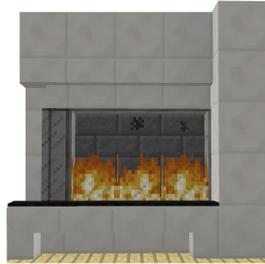
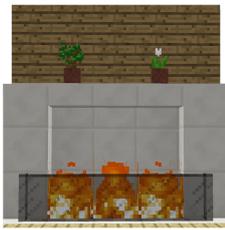
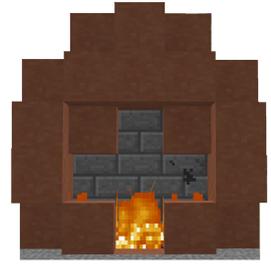
Die folgende Abbildung (nächste Seite) stellt insgesamt 12 verschiedene Arten von Kaminen dar, die alle auf ihre eigene Art und Weise einzigartig sind. So befinden sich in der zweiten Reihe hauptsächlich Kamine, die gut zu einer modernen Einrichtung passen. Es gibt aber auch ausgefallene Varianten wie die Feuerstelle mit Kessel, der sich mit einem Hebel nach oben und unten verschieben lässt. Diese würde vor allem gut in eine Taverne passen. Oder das letzte Objekt, ein Schmiedeofen mit zwei großen Blasebalgsystemen links und rechts, um eine hohe Temperatur zu erzeugen. In diesem Fall habe ich mich also nicht nur auf häusliche „Wohnkamine“ beschränkt. Kamine können jederzeit im Spiel in der Creative-Welt des Funservers (/creative) mit dem Befehl /rg tp Schamane aus nächster Nähe betrachtet werden. Der Bereich ist mit grüner Wolle markiert und sollte nicht allzu schwer zu finden zu sein.

Nun sind wir auch schon am Ende angelangt. Ich danke Dir fürs Lesen, hoffe, dass dir das Format gefällt und freue mich jederzeit auf Rückmeldungen jeder Art.

*„Und tschüss, wann ich wieder komm' ist ungewiss“
(Deutsche Bahn)*



Bastelstunde mit Schamane: Kamine



*“Wer morgens total zerknittert aufsteht, hat am Tag die besten Entfaltungsmöglichkeiten.”
 (“Der frühe Vogel”)*



Liebe Leserinnen und Leser!

Der letzte Teil unserer kleinen Geschichte hat wohl nicht nur bei unserem Hauptprotagonisten einige Fragen offen gelassen, sondern auch bei euch. So fiel die Abstimmung äußerst knapp aus, mit lediglich zwei Stimmen Unterschied vermochte sich aber schlussendlich der Ruf nach "Nachfragen und Vertrauen" durchsetzen. Ob dies die richtige Entscheidung war, erfährt einmal mehr nur, wer unten folgende Geschichte aufmerksam durchliest. Danach folgt dann die letzte Entscheidung eurerseits, bis dann in der nächsten Ausgabe, mit dem fünften und letzten Teil, das große Finale dieses Abenteuers folgt. Ohne weitere Umschweife im Vorwort des Autors also: Viel Vergnügen.

4. Code:Clindelence

Abermals musterte ich Chronos, diese äußerst seltsame und offenbar doch verdammt mächtige Person vor mir. Obwohl mir mit seinen Erklärungen zur Cloud auf einen Schlag vieles hätte klar werden sollen, konnte ich mich doch nicht wirklich damit abfinden. Das Ganze klang trotz allem irgendwie zu einfach, Chronos wirkte zu unbekümmert und entspannt, als dass ich ihm diese Geschichte von Verrat und Boshaftigkeit seines ehemaligen Arbeitskollegen hätte abkaufen können. Mir blieb kaum etwas anderes übrig, als nachzuhaken. Schließlich hatte mein Gegenüber mich offenbar zu jeder Zeit meines Aufenthalts in seinem Tetrana unter Kontrolle, eine Flucht oder gar ein Angriff wäre wohl erfolglos und erst noch mit nicht abschätzbaren Folgen ausgegangen. Zumindest für mich nicht abschätzbar, konnte doch Chronos meine Gedanken lesen, was mir gerade in diesem Moment wieder bewusst wurde. "Du hast also ernsthaft über einen Angriff nachgedacht?", fragte mich Chronos mit großer Verwunderung. Stille. "Und ich dachte immer, mein geschätzter Kollege schließt nur intelligente Individuen an die Cloud an." Chronos lachte lauthals los, grölte fast, er war offenbar sehr zufrieden mit seinem kleinen Witz, auf meine

Kosten. Ich lachte nicht mit, saß unbeeindruckt auf der Rückbank und wartete geduldig, bis Chronos ausgelacht, sich wieder beruhigt hatte.

"Genau das ist der Punkt!", antwortete ich selbstsicher und deutlich. So klar offenbar, dass Chronos für einen kurzen Moment zusammenzuckte und seinen Kopf fragend in meine Richtung wandte. "Wie jetzt?", erwiderte er beinahe schon verdutzt. Und sieh mal einer an, der große Chronos, der Gedankenleser, war von einer einfachen Feststellung plötzlich überfordert.

"Das hab ich gehört, Bursche! Normalerweise beschimpft man seinen freundlichen Gastgeber nicht!"

"Wie dem auch sei, Chronos. Die Tatsache, dass Ihr durchtriebener Arbeitskollege offenbar nur intelligente Wesen an die Maschine anschließt, wie Sie eben sagten, lässt doch aufgrund des verwendeten Plurals den Schluss zu, dass ich offenbar nebst Ihnen nicht der Einzige bin, der mit der Cloud verschmelzen sollte."

Immer noch ein wenig überrascht und ungläubig starrte mich Chronos an, drehte sanft seinen Stuhl, mal nach links, mal nach rechts, schüttelte den Kopf in alle Richtungen, schien sich offenbar eine passende Antwort zu überlegen. Als er einige Augenblicke später immer noch keinen Ton von sich gegeben hatte, entschied ich nachzuhaken, ihn weiter in Verlegenheit zu bringen. Offenbar lief die ganze Geschichte nicht wirklich so, wie sie sich Chronos geistig zurechtgelegt hatte. Anstatt mir unbehelligt mit Zigarre und Anzug gegenüber sitzend, eine mehr oder weniger frohe Botschaft verkünden zu können, stellt sein Gast, also ich, Fragen, auf die er sich ganz offensichtlich nicht vorbereitet hatte. Er hatte mich kurz gesagt maßlos unterschätzt, Klyve, Cloud-171b oder wer ich auch immer sein mochte. An Selbstvertrauen schien es mir trotz allem nicht zu mangeln und das bekam nun auch Chronos langsam zu spüren.

"Mein Name bezeichnet mich als Teil Nummer 171 der Cloud, also müssen neben Ihnen und mir noch mindestens 169 weitere intelligente Wesen angeschlossen worden sein, nicht wahr?"

Chronos schüttelte düster den Kopf: "In all Ihrer



Intelligenz haben Sie den Buchstaben hinter der 171 vergessen. Dem lateinischen Alphabet zufolge gibt es pro Nummer 26 verschiedene Buchstaben.“
“4446 schon?”

“Da kann ja wer Kopfrechnen.“ Chronos, offenbar seine Coolness wieder zurückgewinnend, verzog die Mundwinkel, während er mir, offenbar in leiser Anerkennung, zunickte. “Was passiert wohl, wenn 4446 der klügsten Geschöpfe dem Planeten gestohlen werden?” Er ließ die Frage bewusst unbeantwortet, wussten wir doch beide genau, welch Chaos und Gefahr dies wohl für die echte Welt bedeuten würde. Es vergingen einige Minuten, schweigend, still. Wir waren uns nun beide des gewaltigen Problems bewusst.

Ich durchbrach schließlich die Stille, die in mir in der vergangenen Zeit viel zu oft über den Weg gelaufen war, mit einem ebenso simplen wie fragend anmutenden “Was jetzt?”. Das Schweigen drohte beinahe wieder überhandzunehmen, als Chronos stirnrunzelnd und mit finsterner Miene zu mir hoch blickte: “Klyve. Du kennst die Antwort auf diese Frage genauso gut wie ich. Wer einmal gefangen, für immer vergangen.”

“Wer bin ich eigentlich, ich verstehe die Aussage hinter deinem kleinen Gedichtchen beim besten Willen nicht.”

“Ich war schon immer der Klügere von uns beiden, Mutter würde mir sicher Recht geben...” Mir fiel es wie Schuppen von den Augen. Chronos war mein Bruder. “Ja, ganz recht, Klyve. Nicht mehr und nicht weniger als dein Bruder.”, erwiderte er kalt und trocken. Einem anfänglich guten Gefühl, in dieser trostlosen Welt eine Person, die mir näher war als gedacht, zu finden, folgte als gleich die Wut.

“Chronos, mein Bruder oder wie auch immer. Warum hast du das nicht schon früher gesagt, anstatt hier einen auf cool zu machen?” Chronos wackelte und drehte seinen Stuhl, nahm einen Zug an seinem, nun beinahe schon komplett abgebrannten, Glimmstängel, blies einige kringelförmige Rauchschwaden gen Himmel. “Ich hielt diese Information nicht für wichtig.” Anstatt mich auf weitere Spiele seinerseits einzulassen,

beschloss ich nun endlich Klarheit zu schaffen: “Chronos, Bruder oder wer auch immer du sein magst. Wie kommen wir hier raus? Wie können wir die Cloud aufhalten?”

Chronos’ Blick schien sich wiederum zu verdüstern, doch mir war, als schwang auch ein Hauch von Melancholie in seinen Gesichtszügen, Traurigkeit, die nichts Gutes bedeuten konnte.

“Also lassen wir die Spielchen. Die Realität ist leider zu grausam, als dass ich sie dir verschweigen könnte. Du bist sicher klug genug, um zu wissen, dass es keinen Ausweg gibt.” Wir schwiegen uns an, alle Hoffnung schien verblasen, in Luft aufgelöst.

“Aber du hast diese Welt gebaut, du hast mit Bestimmtheit irgendwelche Hintertüren und Schwachstellen eingebaut, die im Notfall hilfreich sein könnten.”

“Ja, aber nicht für einen derartigen Notfall, in dem wir uns gerade befinden. Eine Verschmelzung von virtueller Welt und Realität war überhaupt nie vorgesehen. Ich wusste nicht einmal, dass die verwendete Maschine für einen solchen Prozess genug Energie aufbringen konnte, mein werter Kollege hat daran wohl ein wenig herumgespielt.”

Das nun folgende Schweigen war alles andere als unvorhersehbar. Abermals durchbrach ich es mit einer Frage, auf die ich eigentlich keine wirklich relevante Antwort mehr zu erwarten hatte: “Wo fahren wir eigentlich hin?”

Chronos seufzte: “Du versuchst dich vom Unumgänglichen abzulenken, nicht wahr? Das wird nicht funktionieren, Klyve, du musst dem Tod in die Augen sehen, das ist das Ende. Obwohl ein Spiel, ist kein Respawn möglich, keine Checkpoints, keine Extraleben, nur ein normales Leben in einer unwirklichen Welt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis uns die Cloud oder ihr Oberherr finden, bis dahin sollten wir nach Central City, der Hauptstadt dieses virtuellen Landes, fahren und unser Leben gebührend ausklingen lassen. So ein lächerliches Gläschen Champagner würde mit Bestimmtheit auch dir ganz gut tun.” Mit diesen Worten zog er ein dickes Bündel blauer Banknoten aus seiner Hosentasche und schwang sie



demonstrativ vor meinen Augen umher. Meine Ratlosigkeit wich alsbald Zorn, nachdem ich die Worte meines Bruders begriffen hatte. Ein Mann, der es geschafft hatte, eine komplett neue Realität zu erschaffen, hatte keinen Mut, einen Ausweg, eine Lösung für ein Problem zu suchen, wofür keiner außer er besser geeignet wäre. Meine Erinnerungen machten weiterhin keine Anstalten, sich zu zeigen, ich fühlte mich nach wie vor wie ein komplett neuer Mensch, als hätte jemand eine Reset-Taste gedrückt, alles ausradiert bis auf meinen klaren Geist. Und langsam begriff ich auch wieso. Denken fiel mir überaus leicht, von meiner anfänglichen Entscheidungslosigkeit war kaum mehr etwas übrig. Ich war im Verlaufe dieser Odyssee, dieser Ergründung meines eigenen Ichs und der Lösung des, ohne Hilfe nicht lösbaren, Rätsels der Cloud immer selbstsicherer geworden. Plötzlich fiel es mir wie Schuppen von den Augen. Ich hatte zwar keine Erinnerung an mein früheres, offenbar richtiges Leben, jedoch konnte ich mich bis ins Detail an den Zeitraum meines Aufenthaltes in der Schweben von Zahlen und Ziffern entsinnen, mich an die gesagten Worte von Chronos auf Tetrana erinnern. Die Lösung war plötzlich greifbar.

Ich schrie, einen wirklich rechtfertigenden Grund für diesen urplötzlichen Gefühlsausbruch gab es offensichtlich nicht, dennoch brach es aus mir heraus, wie eine gigantische Flutwelle, einen Damm von Ruhe und Ratlosigkeit, pure geistige Energie gebündelt in einer Idee: "Chronos! Die Cloud ist verwundbar, ich..." Er unterbrach mich abrupt. "Es wird nicht funktionieren, Klyve." An seine Fähigkeit, meine Gedanken simultan mitzulesen, hatte ich mich erwartungsgemäß noch nicht gewöhnt. Du stellst dir die Cloud als menschliches Wesen, als blaue Silhouette, die greifbar und verwundbar ist, vor. Doch das ist ein Irrtum. Du kannst dich noch an die Ziffern und Zahlen erinnern, die dir am Anfang deines Aufenthaltes hier massenweise um den Kopf geschwirrt sind. Diese ganzen Gebilde waren allesamt Bestandteile der Cloud. Die Silhouette sollte nur Vertrauen schaffen und dich nach

Tetrana locken. Bei dir ist offenbar ein Fehler unterlaufen und du wurdest nicht von Anfang an nach Tetrana teleportiert, sondern direkt in die Cloud." Er hielt einen kurzen Moment inne, ehe er wieder das Wort ergriff: "Ich weiß, was du jetzt denkst, Klyve, aber ich habe damit nichts zu tun. Das war wohl reiner Zufall. Ich habe viel weniger Macht über die Cloud, als du denkst, genauso wenig kenne ich die Maschine, die habe nicht ich alleine entwickelt. Trotzdem kenne ich Tetrana als mein persönliches Werk in- und auswendig, nicht die Erscheinung der virtuellen Realität, denn die wird den Nutzereinstellungen entsprechend zufallsgeneriert, aber das Programm dahinter. Ich besitze in dieser Welt, wenn du so willst, übernatürliche Eigenschaften. Doch das ändert nichts an unserer Situation."

Seine Worte wirkten für einige Momente besänftigend, doch nicht sehr lange und so brach es als gleich wieder aus mir heraus: "Aber ich habe die Ketten gelöst, mit meiner bloßen Willenskraft, ich habe einen Teil der Cloud besiegt, mit meinem Geist, ich habe mich ihrer Kontrolle entzogen!"

"Ein Trick, Klyve, nichts weiter als ein Trick. Sie wollte dich von Anfang an nach Tetrana entsenden, doch du warst zu widerborstig. Da hat sie dich wohl erwischt."

Ich hatte genug gehört. Ich schnellte von der Rückbank hoch und beförderte mit einem eleganten Fußtritt das schwarze Kästchen, das unsere Kommunikation vor der Cloud verheimlichen sollte, von seinem Podest.

Ein dumpfer Knall. Eine Implosion. Das Auto löste sich auf, wie alles andere, Bäume, Straße, Gras, Himmel, Erde, Luft, Rauch, Skyline, jedes einzelne Atom der Scheinwelt schien sich in genau eine Zahl zu verwandeln. Mir wurde nun klar, was Chronos meinte, Tetrana war die Cloud, alles hier war die Cloud.

Nach wenigen Sekunden standen Chronos und ich auf derselben Plattform, im gleichen Zahlen-Tunnel, wie zu Beginn meiner Reise. Nur das Portal war verschwunden, auch die Cloud schien in der Szenerie zu fehlen, doch uns war wohl beiden bewusst, dass dies nicht lange so bleiben würde.



“Du hast ihn gefunden. So vorhersehbar. Eure Intelligenz ist erbärmlich. Warum weigert ihr euch bloß, in meiner Herrlichkeit aufzugehen, euch mit mir zu verbinden und euren Geist gemeinsam mit hunderten...” Eine mir bisher unbekannte Stimme unterbrach den unverkennbaren Tonfall der Cloud: “Es reicht! Na sieh mal einer an, Chronos und Klyve brüderlich vereint, in der realen, wie in der virtuellen Welt.” Ziffern aus allen Richtungen flogen auf die Plattform und begannen langsam eine rötliche Silhouette zu bilden, die als gleich zu schimmern begann. Neben mir schwebte ein eher loser Zahlenhaufen. Es schien sich dabei um meinen Bruder zu handeln. Demzufolge musste auch ich in diesem Moment diese Gestalt haben. Programmcode, nichts als Programmcode, als wäre das menschliche Leben nichts weiter als ein Häufchen unbedeutender Zahlen.

“Ich spare mir die Energie und lasse mein Werk zur Abwechslung nicht visualisieren, habt ihr meine Konstruktion doch mit Sicherheit schon durchschaut.”, fuhr der Mann vor uns weiter. Sein rötlicher Schimmer schien einige Details zu verwischen, dennoch zeichneten sich deutliche Gesichtszüge ab: Eine kleine, hochsitzende Nase, umringt von einigen tiefen Falten, war wohl sein auffälligstes Merkmal. Er trug einen Spitzbart, eine Brille und war von eher markanter Statur, keine Schultern, die den halben Horizont zu verdecken mochten, aber dennoch eine beachtliche Muskelmasse. Dennoch machte er keinen besonders mächtigen Eindruck auf mich, wie er es wohl gewollt hätte, sondern er war vielmehr ein Wissenschaftler, völlig durch den Wind und unberechenbar. “Hey Brine.” Chronos schien die gerade eben dargebotene Aufführung wohl auch nicht sonderlich zu beeindrucken. Brine, wie der Arbeitskollege meines Bruders offenbar hieß, schien sich ab dieser Begrüßung nicht sonderlich zu erfreuen, machte vielmehr Anstalten, einen Wutausbruch zurückzuhalten. “Ich, in meiner absoluten Weisheit, habe Ihnen doch von Anfang an geraten, nur einen oder besser gar keinen der Brüder hierherzuholen, mein Gebieter.” “Du in deiner absoluten Weisheit.”, öffte Brine seine eigene Schöpfung abschätzig nach. Den unnatürlichen Tonfall der Cloud traf er nicht in

Autor: INSTU111

geringster Weise. “Du siehst ja meine absolute Weisheit, dass die zwei sich nur selber schaden, hat doch der ach so kluge Klyve uns gerade ihren Aufenthaltsort verraten, mit einem lächerlichen Fußtritt hat er sein Schicksal und das seines Bruders ein für alle Mal besiegelt.” “Den Tod?” “Wo denkst du hin, Cloud, natürlich nicht. Welch eine Bestrafung wäre der Tod für den großen und allmächtigen Chronos. Nein, nein, das reicht bei weitem nicht. Ich habe doch meinen kleinen persönlichen Tartarus nicht umsonst programmiert. Qualen sollen sie erleiden, alle beide.” Als sich langsam aus Ziffern und Zahlen Ketten zu bilden begannen, die uns wohl beide, ähnlich meiner früheren Reise in diesen Gefilden, hätten transportfertig machen sollen, wusste ich, dass es keinen anderen Ausweg mehr gab. Ich musste unverzüglich handeln. Jetzt oder nie!

Code:Cloussiv

Ich hätte es schon lange tun sollen. Reinhauen, dass sich die Balken biegen. Festgefahrene Dinge gilt es manchmal mit Gewalt zu lösen. Angreifen ohne Rücksicht!

Code:Clindelence

Ich muss meine Erinnerung durchforschen. Sie muss sich irgendwo befinden. Ich werde die Lösung nur in meinem eigenen Geist finden. Suchen mit Geduld!

Code:Claltertiv

Ich kann mich noch an den Würfel, an die Hauptzentrale erinnern, zu der mich die Cloud bringen wollte. Ich bin mir sicher, dass ich die Cloud von dort aus unschädlich machen kann. Handeln mit Bestimmtheit!

Was soll Cloud tun? Entscheide dich für einen der Codes und stimme dafür ab! Die Mehrheit entscheidet, wie es weitergeht! Ideen für die Geschichte? Springe zum passenden Forumsbeitrag und diskutiere mit anderen Lesern und dem Autor.

Code:Cloud:Ende:Shutdown Page



Im Interview mit einem Silberfisch

rilomana: Huhu, Ehm... erst einmal vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, dich interviewen zu lassen. Ich hoffe mal, es stört nicht, dass ich zwei Blöcke über dir stehe. Aber ich hab es halt nicht so mit Monstern...

Silberfischchen: Gerne, ich habe leider kaum Gesellschaft, also ist es auch für mich schön, dieses Interview machen zu dürfen. Das mit den Blöcken ist schon okay, ich bin es gewohnt.

rilomana: Mh, okay, dann fangen wir mal an. Soweit ich weiß, kommt ihr ja aus Steinen, sobald dieser abgebaut wird und greift den Spieler an. Warum eigentlich?

Silberfischchen: Nun ja, wir betrachten unsere Steine als Zuhause. Wenn jemand dein Zuhause zerstört, würdest du es doch auch verteidigen, oder nicht?

rilomana: Und wieso betrachtet ihr gerade einen Stein als euer Zuhause?

Silberfischchen: Naja, Silberfischchen entstehen aus diesen Steinen. Im Laufe der Jahre bildet sich aus so einem Stein ein Silberfischchen. Frag mich bitte nicht, wie genau das funktioniert. Wir bleiben dann eben dort, wo wir geboren wurden.

rilomana: Und warum greift ihr immer in Gruppen an?

Silberfischchen: Wir haben einen stark ausgeprägten Gruppeninstinkt. Das bedeutet, wenn jemand von uns angegriffen wird, greifen alle Silberfischchen, die das mitbekommen, ebenfalls an und verteidigen das erste Silberfischchen.

rilomana: Und was passiert, wenn ein Silberfischchen bei dem Kampf stirbt?

Silberfischchen: Nun, zuerst versuchen wir, uns an dem Spieler zu rächen. Wenn das gelingt oder der

Spieler wegläuft, werden die gefallenen Silberfischchen beerdigt. Wenn alle Silberfischchen sterben... dann ist es so.

rilomana: Und wie beerdigt ihr sie?

Silberfischchen: Wir bauen einige Steine ab und machen Pulver aus ihm. Das Silberfischchen wird anschließend damit bedeckt und seine Seele kann in den Himmel aufsteigen.

rilomana: Wie kann denn eine Seele mitten unter der Erde in den Himmel aufsteigen?

Silberfischchen: Das ist eine Seele, die kann vieles. Wie sie das macht, weiß ich nicht.

rilomana: Warum lebt ihr eigentlich nur in Festungen und extremen Bergen?

Silberfischchen: Ganz einfach, mehr Schutz vor Spielern.

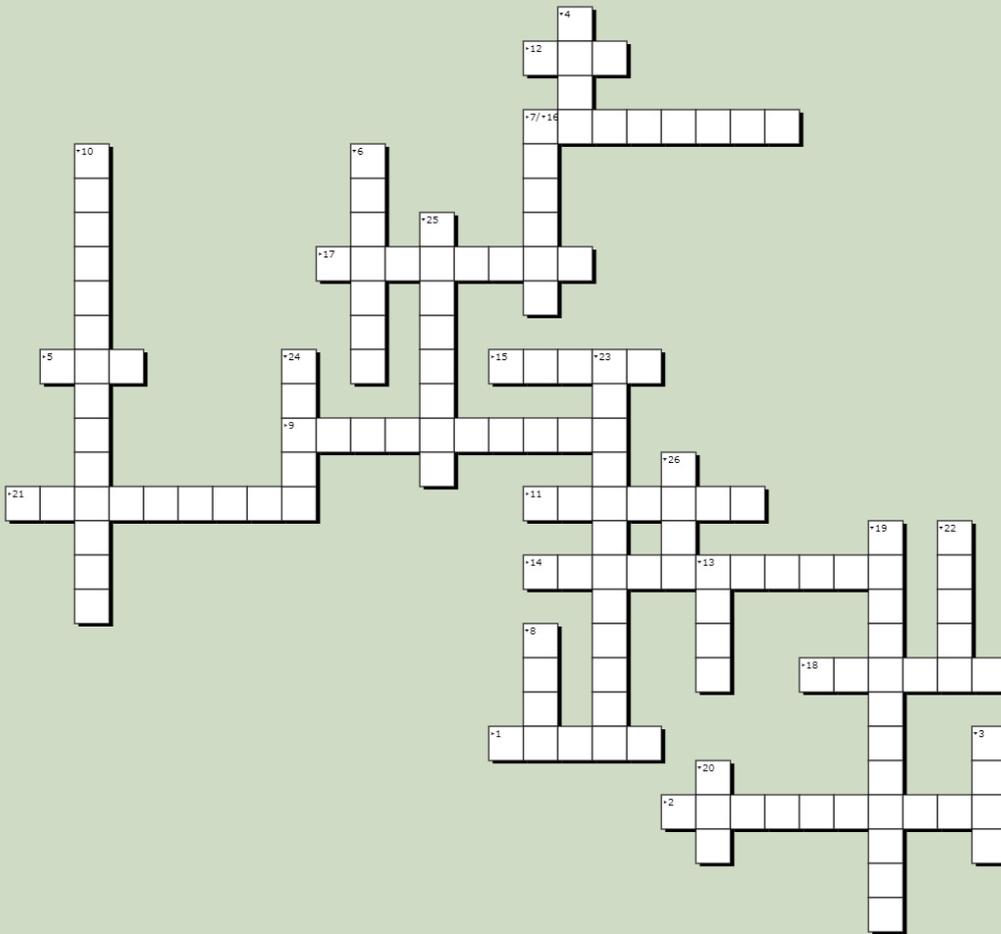
rilomana: Mh, okay, das klingt einleuchtend. Ich habe gehört, ihr greift auch Schneemänner an. Warum das eigentlich?

Silberfischchen: Nun ja... Das ist eigentlich nur ein Verwechslungsfehler... Silberfischchen sehen nicht besonders gut und Schneemänner sehen Spielern ziemlich ähnlich.

rilomana: Achso, okay. Ein Silberfischchen vergräbt sich ja wieder, wenn der Spieler etwas weiter weg ist. Woher kommt das?

Silberfischchen: Wie eben gesagt, sehen wir nicht gut. Wenn der Spieler sich ein paar Blöcke entfernt hat, verlieren wir ihn aus den Augen und verstecken uns wieder.

rilomana: Das war auf jeden Fall sehr interessant. Von mir aus sind wir am Ende. Ich bedanke mich für das Interview. Auf Wiedersehen.



1. Wie heißt der NPC, der Grundsteine verkauft?
2. Der neueste Administrator?
3. Wieviel Geld kannst du per Job maximal an einem Tag verdienen? (Als Zahl)
4. In welcher Sprache ist Minecraft programmiert?
5. Wie hieß Keramik vor der 1.12? (Deutsch)
6. Wie heißt das Standard-Texturenpaket in Minecraft?
7. Wie heißt die zum 3. Geburtstag Terraconias verteilte Kopfbedeckung? Terraconias ...
8. Was können Eisengolems beim Tod neben Eisenbarren noch fallen lassen? (Deutsch)
9. Ab welcher Stadtstufe kann Handelslizenz erworben werden?
10. Welches Item können Hexen beim Tod dropen, welches auch im Nether zu finden ist? (Englisch)
11. Welche Spielermall heißt wie eine Hansestadt Deutschlands?
12. Mit welchem Befehl lassen sich die maximale Anzahl der Erfahrungspunkte in Flaschen abfüllen? /bottle ...
13. Welcher Block kommt am häufigsten in einer zufällig generierten Minecraft-Welt vor? (Deutsch)
14. Wie lautet der Name des Ingame-Fortschritts, wenn man Eisenerz im Ofen geschmolzen hat? (Deutsch)
15. Welcher Mob kann als einziger vom Spieler verfärbt werden? (Singular)
16. Welcher Block im "Redstone Kapitel kam mit der 1.12 neu hinzu? (Deutsch), BeobachterWelche Zutat man um einen Trank werfbar zu machen? (Deutsch), SchwarzpulverWelcher Block in Minecraft heißt auch Ascheboden?
17. Mit welchen Social Media Plattformen wirbt Terraconia auf der Webseite? YouTube und ...
18. In welchem Unterforum empfiehlt es sich, Anleitungen und Tutorials preiszugeben?
19. Welcher von Meerischatz ungeliebter Kosenamen hat es sogar in die alte Mail geschafft?
20. Wie heißt der Knecht des Bauern Hanno aus Origo?
21. Welche Art von Truhe lässt sich auch ohne Baurechte auf einem Grundstück von jedem öffnen? (Deutsch)
22. Mit welchem Zeichen, das namentlich auch in der Geometrie wieder auftaucht, lässt sich im Stadtchannel schreiben?
23. Welche Art von Farmen sind auf Terraconia verboten? (Plural)
24. Woran sterben Papageien, wovon rattowitsch nicht genug bekommen kann? (Plural)
25. Welcher Block ist in der Tab-Leiste zu sehen, wenn das Minecraft-Spiel geladen ist? (Deutsch)
26. Was ist die X-Koordinate der Farmweltmitte? (Als Wort)

Erstellt mit XWords - dem kostenlosen Online-Kreuzworträtsel-Generator
<https://www.xwords-generator.de/de>

Online lösen?
<https://www.xwords-generator.de/de/solve/22f64>

*"Wenn ich übers Wasser gehen würde, würden meine Kritiker sagen: 'Nicht Mal schwimmen kann er.'"
(Jesus)*

Mitwirkende in Ausgabe 12



andrea_f95



BenCraft_



Bluell



conkucki



Dustin_K



EliasH



_Heaven_Dragon_



INSTU111



LoraMC



MrMusical



Mulmiger



owly_maddie



rilomana



Skorpion2014



Thavril



WhoAmI0501

Gäste:



Marcowolf



MohammedVI



Schamane



Das Terraconia Magazin ist ein von Dustin_K, Thavril und seit neuestem rilomana geleitetes Community-Projekt, welches durch die Arbeit vieler freiwilliger Helfer möglichst regelmäßig für euch erscheinen soll.