

Terraconia Magazin

Ausgabe 19/20

Stadtvorstellung: Guiane

100.000 Mitglieder

Interview: LBW19



GB: Her mit dem Weg, weg mit dem Warp

Architekterra: Yasbur

Im Interview mit einem Creeper

GB: Reise ins Nichts



Maxi-Spezial



Inhaltsverzeichnis

Vorstellungen

Stadtvorstellung: Riverbend.....	4
Stadtvorstellung: Guiane.....	6
Mallvorstellung: Centro.....	8
Eventvorstellung: Eishockey.....	9
Eventvorstellung: Schwimmbad in Reken.....	10
Modvorstellung: Bibliocraft Mod.....	11
Modvorstellung: Twilight Mod.....	12
Block der Ausgabe: Schleimblock und Smaragderz...	13
Mob der Ausgabe: Eiswanderer und Creeper.....	14
Resourcepack der Ausgabe: ZigZag und Excalibur..	15

Community

Interview mit LBW19.....	17
Interview mit Lensche3112.....	19
TerraSelfie: 100.000 Spieler.....	22
Steckbrief: LBW19 & RaPiDz.....	23
Was machst du gerade? #19.....	24
Bild der Ausgabe: Keksblubbi und Rosenheim.....	25
GB: Her mit dem Weg, weg mit den Warps.....	26
Kurzgeschichte: Der Mann in Schwarz II.....	27
GB: Die Herstellung eines Diamantschwertes	29
GB: Jokokristall's Meinung über Publisher.....	31
Geschichte: Ariane.....	32
GB: Reise ins Nichts.....	34

Gut zu Wissen

Architekterra #11 & 12.....	35
-----------------------------	----

Spaß und Satire

Im Interview mit einem Creeper.....	37
Wetterbericht	38
Bilder die Geschichten erzählen.....	39



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.

Wir leben noch! Und pünktlich nach 7 Monaten dürfen wir euch nun unsere 19te Ausgabe präsentieren.

Dank Dustin_K können wir uns nun endlich mit einer neuen Ausgabe zurück melden.

Da in den letzten Monaten bereits 2 Ausgaben auf der Strecke geblieben sind, haben wir euch alle Artikel, die noch passten, zusammengefasst und einiges Neues hinzugefügt. Dementsprechend könnt ihr heute teilweise sogar 2 Artikel eurer Lieblingsthemen lesen. Zusätzlich führen wir nun eine neue Kategorie ein: "Reallife". Hier geben wir euch bsp. Serien- und Filmreviews, aber auch Dinge wie, 'Bilder die Geschichten erzählen'. Wir hoffen, dass auch diese Kategorie in der Zukunft oft gelesen wird und wir euch eine Freude damit machen können.

Selbstverständlich bleiben auch unsere alten Artikel weiterhin bestehen. Die sind so alt, dass sie Bestandsschutz haben und man sie nicht einfach feuern kann...

Also findet ihr auch Interviews, Ressourcepack - und Modvorstellung, das Bild der Ausgabe uvm. in dieser Ausgabe.

Damit: Setzt die Lesebrillen auf, holt die Geburtstagskuchen raus, und macht es euch gemütlich. Viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Und wer noch keinen Geburtstagskuchen hat, sollte schnellstens Sebastian am Spawn aufsuchen und einen kleinen Plausch halten!

Legende



Vorstellung



Community



Gut zu Wissen



Spaß und Satire



Schlagzeile





Stadtvorstellung: Riverbend

Schon vor einiger Zeit bin ich auf das kleine Dörfchen Riverbend im schönen Andora gestoßen. Mit der Zeit ist Riverbend um einiges gewachsen und hat nun die Stadtstufe Kleinstadt. Die eigentliche Stadt wurde schon etwas weiter zurück in der Vergangenheit gegründet. Talenia86 hat diese Stadt gegründet, beziehungsweise das Stückchen Land übernommen und somit entstand am 13.04.2018 Riverbend.



Zunächst war diese Stelle vielleicht nicht der Traumort, aber dieser Ort wurde durch die Stadtgründung und den Baustil zur Traumstadt. Inspiriert durch den Bungalow von den Großeltern an der Nordsee, entstand das Stadtbild, welches modern, zeitgenössisch und familiär ist. Dabei wurden besonders günstigere Materialien für den Bau verwendet. Dadurch können sich auch Neulinge, welche auf einem frei bebaubaren Grundstück wohnen, gut mit ihren ersten Baumaterialien in das Stadtbild einfügen.

Wie immer gibt es natürlich auch einen Stadtrundgang. Dieser startet dieses Mal unter dem Sonnensegel am Spawn. Direkt gerade aus befindet sich das eigentliche Spawngebäude mit Bibliothek und einem Café. Außerdem befindet sich im Keller eine große Spendentafel. Gleichzeitig ist dieser Keller wohl auch die Schatzkammer Riverbends: Denn für

jede 1000 gespendeten Eskonen wird dort ein Goldblock aufgestellt. Bis jetzt wurde die Stadt mit schon über 50.000 Eskonen von vielen verschiedenen Spendern unterstützt. Ich drehe mich nach links um und entdecke den Leuchtturm. Auf diesem gibt es eine Aussichtsplattform, wo man einen schönen Ausblick auf die Stadt und die Landschaft hat und begehbares Leuchtfeuer, welches nachts über die Stadt hinweg leuchtet. Weiter geht es links über die Brücke über den Fluss. Direkt neben der Brücke, etwas versteckt, befindet sich die Monsterarena, wo die Mobs natürlich gespawnt werden.

In der Zukunft soll diese auch noch weiter ausgebaut werden. Richtung flussabwärts laufe ich vorbei an Reihenhäusern zum Saloon mit Stall. Hier gibt es die Möglichkeit, eine Kleinigkeit zu trinken oder etwas zu essen. Direkt nebenan befindet sich eine U-Bahn Station, um sicher nach einem Abend nach Hause zu kommen. Ich drehe nun um und gehe zurück flussaufwärts, bis zur zweiten Brücke. Nun biege ich rechts in den nächsten Weg ein und gelange zur Almhütte. Hier wird es bald Apartments geben. Zurück bis zur Kreuzung gelaufen, geht jetzt es weiter vorbei an ein paar weiteren Grundstücken und dem kleinen Grundstück/Wohnort der Stadt Eigentümerin. Einmal um die Ecke ab-





Stadtvorstellung: Riverbend

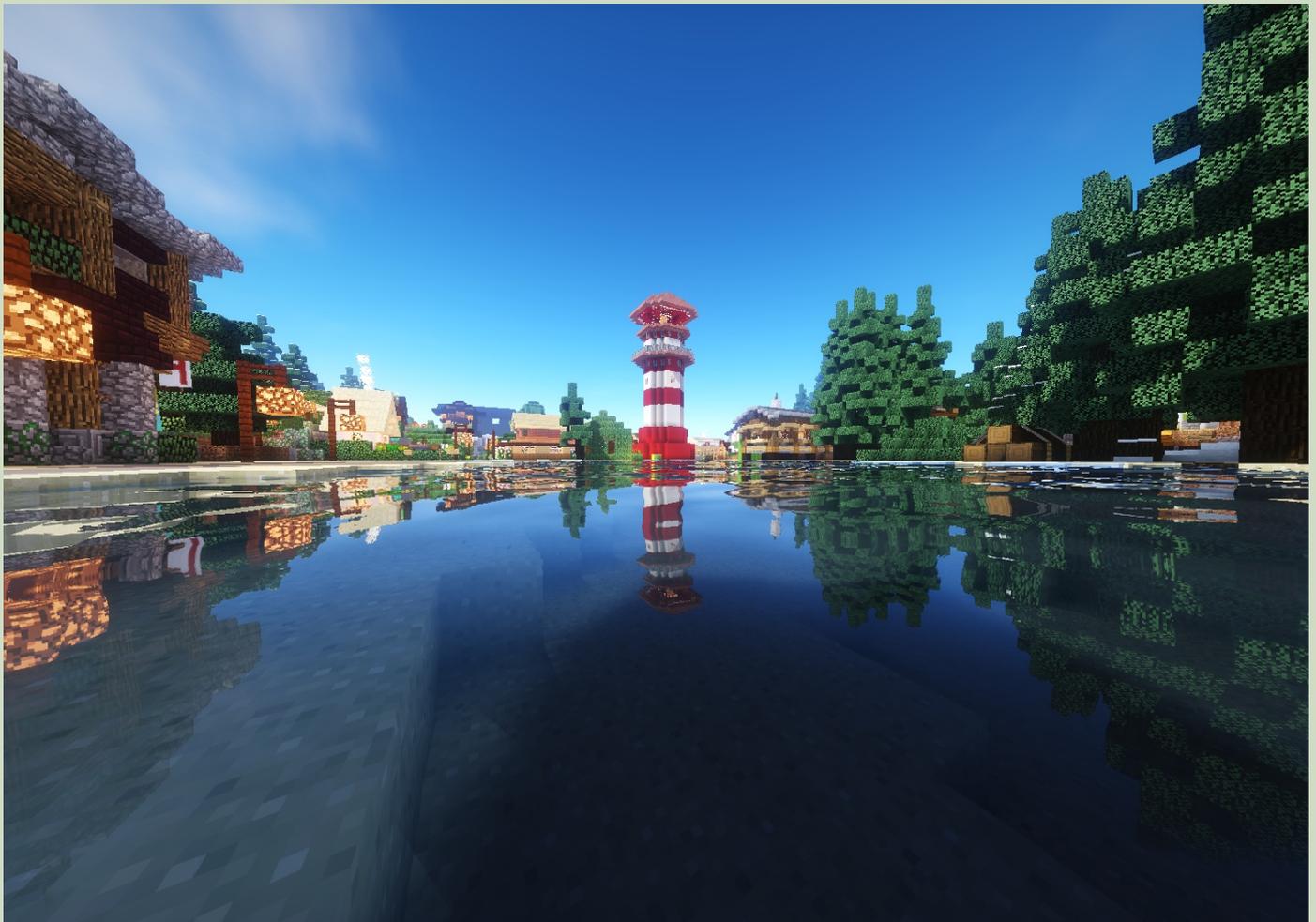
gebogen, sieht man geradeaus wieder den Spawn. Auf der rechten Seite befindet sich schließlich der Grüngarten e.V. mit verschiedenen themenorientierten Kleingärten. Für diesen wird in Zukunft noch ein zweiter Kleingartenverein Wettbewerb geplant. Ein bisschen weiter den Fluss hinauf, befindet sich noch die Nahrungsfarm bzw. das Riverbernder Argarinstitut, wo sich jeder Mieter mit Nahrung versorgen kann.

Du hast Interesse an der Stadt bekommen? Kein Problem! Die Stadt ist im stetigen Wachsen und das positiv eingestellte und motivierte Stadtteam, bestehend aus Talenia und Nerre, ist stets auf der Suche nach netten Mietern. Alle Mieter sind aktiv in der Stadt und sind oft im Teamspeak bei lockeren und netten Runden zu treffen. Derzeit gibt es 14 Grundstücke. Dabei gibt es verschiedene Typen: Reihenhäuser mit Garage, Bungalow/Ferienhaus, Anfänger Wohnhöhlen und größere

Grundstücke, welche frei bebaubar sind. Die Größe der Grundstücke geht von 11x11x11 bis 30x30x20 Blöcken und kosten zwischen 5 bis 30 Eskonen pro Tag.

*“Ne, den Darfschein habe ich und nur ich darf den Darfschein weitergeben!”
(Miniquietsche)*

Abschließend kann ich sagen, dass die Atmosphäre in der Stadt sehr herzlich ist. Durch die verschiedenen Grundstückstypen wirkt die Stadt etwas kunterbunt. Außerdem trifft man fast immer jemanden in der Stadt, was die Stadt aktiv und lebendig macht. Mein Fazit: Jeder, der die Stadt noch nicht kennt, sollte mal vorbeischaun und die Stadt ein wenig erkunden.





Guiane wird von Ansgi und DoktorKobra geleitet. Die Kombination von Platz, Bergen und Wasser, welche gut zu ihrem Stadtkonzept passen, hat die beiden am 29.10.2017 dazu bewegt, ihre Stadt in Lotvedras Dschungel auf Andora zu gründen. Die Kleinstadt ist zurzeit 300x300 Blöcke groß und verfügt über Stadterweiterungen wie zum Beispiel Votebonus 2, Handelslizenz oder Wetterstation. In Zukunft soll es noch ein Museum und einen großen Stadtpark geben. Außerdem sammeln die beiden noch weitere Ideen, um ihre Stadt weiter zu entwickeln.

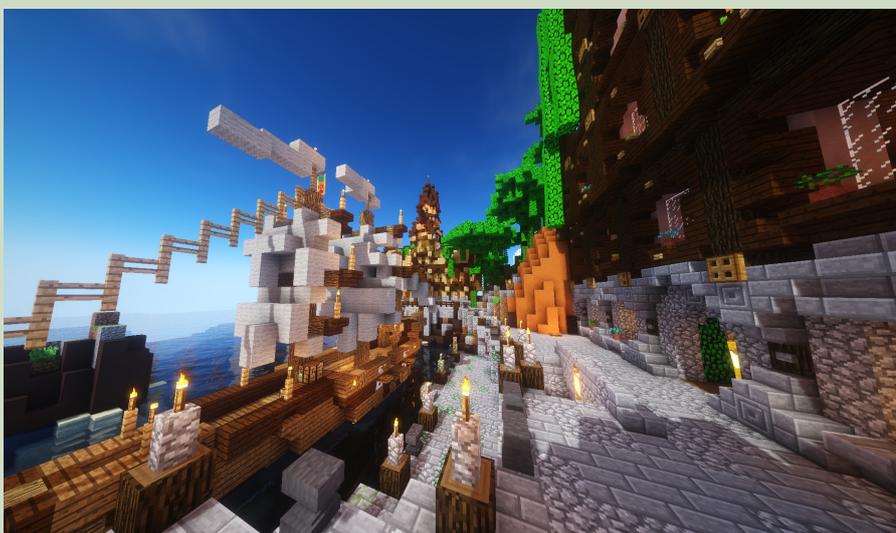
Alle 12 Grundstücke in der Kleinstadt sind ca. 15x15x15 Blöcke groß und kosten zwischen 20 und 30 Eskonen pro Tag. Die Grundstücke befinden sich meistens im Berg und haben eine schöne Außenfront, wodurch sie bereits sehr wohnlich wirken.

Mein Stadtrundgang beginnt wie immer am Spawn der Stadt. Hier bekomme ich bereits einige Informationen von den Bewohnern Jack und Calico. Jack bringt einen zur kleinen eigenen Stadtmall, dem Shopperlebnis der Stadt. Calico dagegen erzählt mir ein wenig über die Stadtgeschichte, aber lässt sie euch doch sel-



ber die Geschichte vortragen. Der Spawn verfügt ebenfalls über ein paar weitere Räume, wie zum Beispiel einen Besprechungsraum oder ein Stadtplanungsbüro. Aber für mich geht es jetzt weiter nach draußen, um die Stadt ein wenig zu erkunden. Draußen an der frischen Luft befindet sich noch eine große Landkarte der Stadt. Auch hier wird noch einmal die Fläche, über welche sich die Stadt erstreckt, deutlich. Ein Stückchen weiter vorne links geht es eine Treppe hinunter zu weiteren Gebäuden, Grundstücken und Sehenswürdigkeiten. Der Baustil wirkt wie eine Mischung aus Piratenstadt, modern mit einem Hauch von Mittelalter. Inspirieren lassen haben sich die beiden Statthalter in Adventon.

Es geht schließlich viele Treppen runter, vorbei an der XP-Farm und weiter entlang zum großen Schiff. Auf diesem befindet sich die kleine Mall der Stadt, die ein großes Sortiment an Items anbietet. Direkt daneben befinden sich die Baumhäuser bzw. das Baumhaus der Stadt. Es besteht aus vielen einzelnen Wohnebenen in einem großen Baum, mit Zugang durch den Baumstamm. Von den einzelnen Plattformen hat man einen schönen Ausblick auf das Meer und die Natur. Unten im kleinen Küs-





Stadtvorstellung: Guiane

tenbereich gibt es noch ein Gasthaus sowie einen kleinen Hafen. Nun geht es wieder ein Stückchen zurück hinauf auf den Berg. Allerdings nur bis zur Hälfte und dann entlang der Ebene um den Berg herum. Der Panoramaweg führt einen schließlich an einen weiteren etwas größeren Hafenbereich. Von dort sieht man leicht in der Ferne noch ein kleines Häuschen, welches sich auf einer sehr küstennahen Insel befindet und idyllisch aussieht.



Mit diesem Blick endet meine kleine Entdeckungstour und ich steige auf das Schiff im Hafenbecken und bin gespannt wohin mich mein nächstes Reiseziel führt.

*"Ich bleibe auf meinem hohen Ross!"
(Wladimir Putin)*





Mallvorstellung: Centro



Centro ist eine Mall der ganz besonderen Art. Neben den normalen Shops besitzt Centro zusätzlich noch einen Megastore, in dem ihr alle Items käuflich erwerben könnt. Dennoch ist das Mallteam, bestehend aus Erumeldor und DerDoctorWho immer darum bemüht die Preise des Megastores höher zu halten, als die der umliegenden Shops. Durch diese Bemühen sollen Kunden sich auch die Shops ansehen und nicht alles im unten gelegenen Megastore kaufen. Die Mall ist in 4 Etagen aufgeteilt, in denen sich 23 Shops befinden. Ganz unten findet man den Megastore, in dessen Mitte auch der Warp- Punkt liegt. In den beiden oberen Etagen finden sich 22 Shops in den Größen von 15x11x15 Blöcken und 25x11x25 Blöcken wieder. Von der obersten Etage aus gibt es 4 Wege, die in eine Plattform in der Mitte führen. Auf dieser befindet sich ein einzigartiger Premiumshop, der mit 17x11x17 zu den größeren Shops gehört. Aufgrund der außergewöhnlichen und zentralen Lage ist er mit 300 Eskonen im Monat jedoch etwas teurer, als die restlichen Shops. Die anderen Shops variieren, je nach Größe zwischen 200 und 250 Eskonen.



Momentan gibt es 14 aktive Mieter, die euch ihre Waren zum Verkauf anbieten.

Centro hat bereits eine lange Geschichte hinter sich. Früher war die Mall unter dem Namen "Spring- Alley" bekannt, welche am 21. Februar 2018 eröffnet wurde, bis Erumeldor vor einigen Monat beschloss den Megastore hinzuzufügen. Jedoch hatte die Stadt vor "Spring-Alley" sogar noch einen anderen Namen: Calella. Am 26.08.2018 wurde diese Änderung der Community zur Verfügung gestellt. In diesem Zuge wurde auch eine kleine, von rilomana gestaltete Gruselachterbahn hinzugefügt: The Tale of a Creeper!

Nach Aussagen eines Statthalter sind sogar noch mehr Besonderheiten geplant, ihr dürft also gespannt bleiben! Doch auch zum jetzigen Zeitpunkt könnt ihr in den oberen Etagen bereits einen Bannershop für Buchstabenbanner und ein kleines Café besuchen.





Eventvorstellung: Eishockey in Reken

Dieses Event kennt noch nicht jeder. Warum? Gute Frage. Diese kann ich nicht beantworten, aber diese Lücke kann ich mit Infos aus erster Hand füllen. Ich habe mich mit XamLets-Play getroffen und habe mir das Ganze mal angesehen, erklären lassen und getestet.

Das Ganze ist ein einfach aufgebautes Prinzip mit einem hohen Spaßfaktor, Teamwork und Konkurrenzdenken. Ein Minecart wird mit einem Schläger (Schwert mit Rückstoß) versucht über das Eis in das gegnerische Tor zu schlagen. Die Schläger, sowie die Trikots in passenden Farben (Lederrüstung ohne Helm) werden von XamLetsPlay ausgegeben. Gespielt wird in Teams mit je 3 Spielern. So bleibt die Übersicht für Teilnehmer, Schiedsrichter und Zuschauer erhalten. Es werden 15 Minuten gespielt. Diese Zeit wird in 3 Mal 5 Minuten aufgeteilt. Klar, wer die meisten Tore hat, hat gewonnen. Die Zuschauer können von den Seiten, sowie von oben das gesamte Spiel verfolgen. Also ein beinahe Rundumblick, denn von unten würde man nur



Eis sehen und das ist ja nicht so interessant. Das Wichtigste habe ich fast vergessen: Die Termine für das Event werden im Forum veröffentlicht. Achtet auch Ingame auf den Handelsschat.





Eventvorstellung: Schwimmbad in Reken

Achtung! Ein eiserner Aufpasser sieht nach dem Rechten!

Vorsicht! Badeschlappen sollten außerhalb des Beckens getragen werden! Fußpilzgefahr!!!

Wettschwimmen

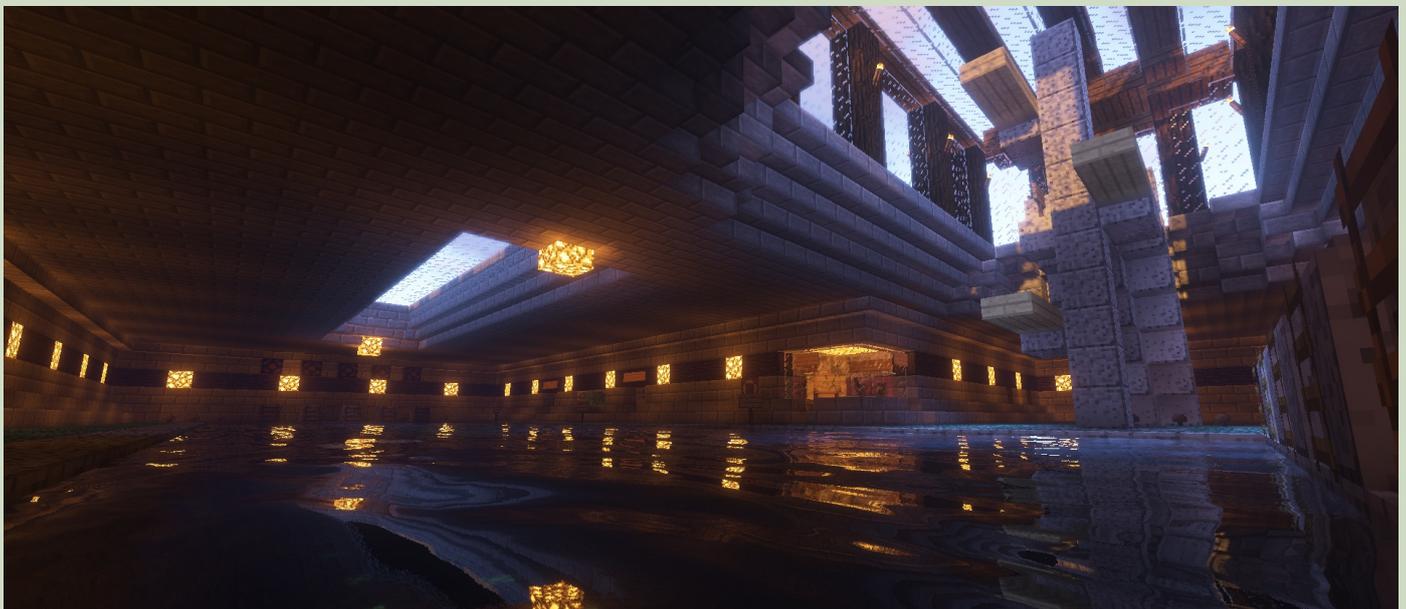
Beim Wettschwimmen haben alle Teilnehmer die gleichen Chancen und Gegebenheiten. Einige Voraussetzungen gibt es selbstverständlich. Davon abgesehen, dass, wie im realen Leben auch, in diesem Schwimmbad keine Kleidung erlaubt ist (Rüstungen also bitte in der Umkleidekabine lassen), hat das Wettschwimmen noch einige knifflige Punkte. Ziel ist es nicht, das Ende des Beckens als erstes zu erreichen, sondern als Erster auf dem Startblock der gegenüberliegenden Seite zu stehen, bis die Lampe angeht. Um das Erlebnis noch realistischer zu gestalten, ist es möglich, im Becken zu sterben. Ja, hier ist PvP an. Dennoch ist das unter Wasser drücken beim Wettschwimmen nicht erlaubt. Es geht ja darum, wer schneller ist und nicht, wer den anderen gut unter Wasser drücken kann. Geschwommen wird immer 1vs1 im k.o.-Verfahren.



Unterwasserkampf

Wer nichts für den Schwimmsport übrig hat, kann sich dennoch im Wasser beweisen. Hier ist PvP im Becken wichtig. Jeder Teilnehmer bekommt ein Schwert aus Holz. Wer mit dem Schwert umgehen kann und Spaß daran hat, dem wird das gefallen. Denn bei dem Unterwasserkampf kann jeder auf den Gegenspieler einschlagen, wie er will - Hauptsache, das Schwert splittert nicht. Wichtigste Regel: Wer stirbt, verliert. Das ganze Event wird über ein Punkteverfahren gezählt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Alle Termine und die jeweiligen Gewinne werden im Forum veröffentlicht.





Modvorstellung: Bibliocraft und Twilight Forest Mod

Ihr wollt euer Haus realistischer aussehen lassen oder es einfach dekorieren?

Dann ist die Bibliocraft Mod genau die richtige Mod für euch!

Es gibt Uhren, Teller, Stühle und vieles mehr. Auch gibt es Dinge wie Keksgläser oder Lampen. Alles mögliche, was ihr im realen Leben bei Ikea oder sonstigen Läden bekommen könntet, kriegt ihr in Minecraft mit der Bibliocraft Mod.

Damit ihr bei den ganzen Möbeln und den Crafting Rezepten nicht durcheinander kommt: Hier das: <https://www.bibliocraftmod.com/wiki/>

Nun wollen wir doch mal genauer auf ein paar der Möbel eingehen:

Es gibt schon Rüstungsständer, wieso also nicht auch Ständer für Schwerter? Man craftet sie aus Stein- und Wolle. Die Wolle entscheidet nachher über die Farbe des Ständers. Verwendet ihr rote Wolle ist der Schwertständer also logischerweise rot. Jedenfalls das Zeichen in der Mitte. Allerdings hat die Mod auch noch eigene Rüstungsständer. Wenn ihr also diese lieber mögt als die normalen Rüstungsständer, könnt ihr auch diese verwenden.

Regale für Tränke:

Dieses Möbelstück ist besonders nützlich für die Brau-Fans unter euch. Jetzt müsst ihr eure Tränke nicht immer in Truhen verstauen, sondern könnt sie einfach ins Regal stellen. Das ist nicht nur anschaulich, sondern auch sehr praktisch. Ob man die Tränke ordnet oder nicht ist natürlich jedem selbst überlassen.

Gehen wir noch auf ein letztes Möbelstück genau-

er ein:

Die Lampe. Ihr habt es satt, überall Glowstone, Redstone Lampen oder Fackeln aufzuhängen und wollt lieber richtige Lampen? Gut. Hier habt ihr sie. Für Höhlentouren ist sie nicht so gut geeignet, es sei denn ihr wollt später in der Höhle wohnen oder den ganzen Monstern ein kleines Geschenk hinterlassen.

Viel Spaß beim Einrichten oder Dekorieren eures Hauses.



Twilight Forest Mod

Mit der Twilight Forest Mod, könnt ihr eine ganz neue Dimension erkunden!

In diese Dimension hineinzugelangen ist auch gar nicht so schwer. Dafür müsst ihr nur ein 4 Block großes Loch schaufeln und es mit Wasser befüllen. Dann außen herum Blumen platzieren und einen Diamanten reinwerfen.

Nicht erschrecken, denn nachdem ihr den Diamanten hineingeworfen habt 'aktiviert' ein Blitz das Portal.

In der neuen Dimension angekommen, sollten euch schon die ersten Unterschiede zur normalen Welt auffallen.

Beispielsweise gibt es andere Bäume und andere Mobs, doch lasst uns zuerst einen Blick auf die



Modvorstellung: Bibliocraft und Twilight Forest Mod

neuen Rüstungen und Waffen werfen.

Es gibt die Naga Rüstung, die Ironwood Ausrüstung, Steeleaf Ausrüstung, Fiery Ausrüstung, Knightly Ausrüstung, Arctic Ausrüstung und die Yeti Ausrüstung. Wenn ihr alle haben wollt, habt ihr also sehr viel zu tun. Auf ein paar werden wir nun genauer eingehen, da uns dies auch direkt zu ein paar neuen Mobs und Dungeons bringt.

In einer Art Arena, welche sich irgendwo im Wald befindet, könnt ihr gegen die Naga kämpfen. Die Naga ist der erste Boss der Twilight Forest Mod und sieht aus wie eine große, grüne Schlange mit einem menschenähnlichen Gesicht. Im Kampf ist sie ziemlich schnell und wenn ihr genug Schaden macht, verliert sie nach und nach 'Segmente ihres Körpers'. Jeweniger sie hat, desto schneller wird sie. Also Vorsicht!

Sobald ihr sie besiegt habt, wird sie 6-12 Naga Scales dropen, welche ihr verwenden könnt, um die Naga Rüstung oder die Naga Trophäe herzustellen.

Im Schnee Biom der Dimension, befindet sich eine kleine, unscheinbare Höhle, in welcher sich Yetis befinden. Doch auch der Alpha Yeti ist in dieser Höhle... Er ist sehr viel größer als die anderen Yetis und an seinem Kopf befinden sich sechs große, blaue Hörner. Gegenüber Spielern ist er durchgehend aggressiv. Der Alpha Yeti hat zwei Arten, euch anzugreifen. Die Erste ist, mit Eisblöcken nach euch zu werfen. Wenn ihr in der Nähe eines aufkommenden Eisblocks seid, bekommt ihr Schaden und werdet langsamer. Schafft ihr es aber, den Yeti von nahem anzugreifen, während er Eisblöcke wirft, geht er zur zweiten Variante über. In dieser springt er für ca. 20 Sekunden auf und ab und stößt dabei alle Spieler, die sich ihm nähern, weg.

Auch fallen dadurch Eisblöcke von der Decke, doch ihr könnt ihnen ausweichen. Denn dort wo Schneeflocken herunterfallen, wird ein Eisblock auf dem Boden landen.

Nachdem ihr den Alpha Yeti besiegt habt, droppt er Fell und Eisbomben.

Kommen wir zu einem recht großen Dungeon... Dem Dark Tower. Bevor ihr zum Dark Tower könnt, müsst ihr erstmal ein paar der Bosse töten. Doch wenn ihr erstmal da seid, gibt es viel zu looten, viele Mobs zu bekämpfen und vor allem: Viel zu sehen. Ein Tipp: Verlauft euch nicht ;)

Euer Ziel im Dark Tower sollte es jedoch sein, ganz nach oben zu einem weiteren Boss zu kommen. Zum sogenannten Ur-ghost. Aber es ist nicht so einfach wie ihr eventuell denkt...irgendwo im Turm befinden sich vier Schlüssel und ihr müsst jeden einzelnen finden.

Kommen wir nun zum Ur-Ghost.

Der Ur-Ghost ist ein riesiger Geist mit langen, blutverschmierten Tentakeln. Er wird Feuerbälle auf euch schießen, Minions herbeirufen und am Gipfel des Turms bleiben, bis ihr ihn besiegt habt. Wenn ihr ihn schließlich getötet habt, spawnt eine kleine Schatztruhe mit wertvollen Schätzen darin.

Mit dieser Mod wird euch so schnell nicht langweilig. Es gibt sehr viel zu tun - also auf geht's!



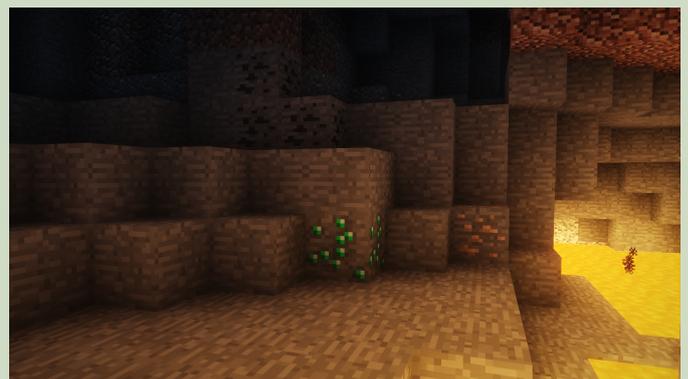


Block der Ausgabe: Schleimblock und Smaragderz



Der Schleimblock ist ein transparenter Block. Wenn auf diesem ein Spieler oder eine Kreatur springt oder fällt, wird Diese in Abhängigkeit zu ihrer Fallhöhe zurückgeworfen. Dabei verringert sich die Höhe immer um ca. 60%. Beim normalen Springen auf einem Schleimblock wird ein Spieler aber nicht höher springen. Dies kann man zur Verkürzung der Landeprozedur nutzen, wenn der Spieler beim Aufprall die Sprungtaste drückt. Wenn ein Spieler allerdings mit gedrückter Schleichen-Taste landet, wird er nicht zurückgeworfen und bekommt Fallschaden. Wenn ein Spieler oder ein Objekt, wie Loren oder fallender Kies, auf einem Schleimblock sich befinden zittern diese leicht und ein Spieler kann sich nur noch langsam über diesen bewegen (langsamer als über Seelensand). Um einen Schleimblock zu verstecken, kann ein Teppich über diesen gelegt werden. Dieser verändert die Eigenschaften des Schleimblocks nicht. Ein Schleimblock leitet Redstone-Signale weiter. Um die Wurfweiter eines Schleimblockes zu erhöhen, kann dieser mit einem Kolben bewegt werden, dadurch werden die Objekte, die sich auf dem Schleimblock befinden, in die Höhe geschleudert. Schleimblöcke kleben mit anderen Blöcken zusammen, wenn sie mit einem Kolben oder klebrigen Kolben bewegt werden. Hierbei können maximal 12 Blöcke gemeinsam bewegt werden. Befinden sich mehr als 12 Blöcke in dem Konstrukt bewegt es sich gar nicht mehr. Zur Herstellung von einem Schleimblock werden 9 Schleimbälle benötigt. Diese können jederzeit auch wieder aus dem Schleimblock zurückgewonnen werden.

Das Smaragderz gehört zusammen mit Steinkohle, Redstone-, Eisen-, Gold-, Diamant-, Netherquarz- und Lapislazulierz in die Kategorie der Erze. Wie bei allen anderen Erzen, außer Gold und Eisen, wird kein Erzblock, sondern direkt ein Smaragd gedroppt. Um das Smaragderz als Block zu erhalten, muss dieses mit einer Spitzhacke abgebaut werden, die mit Behutsamkeit verzaubert ist. Bei der Generierung kommen Smaragderze, anders als alle anderen Erze, nicht in Adern, sondern nur als einzelner Block vor. Dadurch ist es besonders schwierig, diese zu finden. Hinzu kommt, dass Smaragderze nur im Untergrund von Bergbiomen vorkommen können. In diesen wird es in den Schichten 4 – 31 gleichmäßig verteilt generiert. Die aus dem Erz gewonnenen Smaragde, können bei Dorfbewohnern gegen andere Items eingetauscht werden. Meistens ist es allerdings sinnvoller, das Smaragderz mit einer Behutsamkeitsspitzhacke abzubauen, da Smaragderze gerne als Dekorationselement verwendet werden und daher mehr Geld einbringen als ein einfacher Smaragd.



*"Dummheit ist eine natürliche
Begabung"
(Krapotke)*



Mob der Ausgabe: Eiswanderer und Creeper

Eiswanderer

Ein Eiswanderer ist ein aggressives Monster, welches in der verschneiten Tundra, der Eiszapfentundra und den verschneiten Bergen spawnet. Es ist eine Variante der Skelette und besitzt genau wie diese 20 Lebenspunkte. Vom Verhalten her agieren sie ähnlich wie Skelette und verschießen mit ihrem Bogen Pfeile der Langsamkeit. Ebenfalls können sie auf Spinnen reiten, brennen bei Tageslicht und können mit Rüstungsteilen spawnen. Diese tauschen sie gegen bessere Rüstungen oder Schwerter, die auf dem Boden liegen aus.

Bei ihrem Tod dropen sie null bis zwei Pfeile, null bis zwei Knochen und fünf Erfahrung. Tritt der Tod durch einen Spieler ein, besteht die Chance, dass sie einen Pfeil der Langsamkeit dropen. In seltenen Fällen können auch die ausgerüsteten Items, wie Bogen und Rüstungsteilen gedroppt werden. Wenn sie die ausgerüsteten Items vom Boden aufgesammelt haben, dropen sie diese immer.



Creeper

In unserem sehr spannenden Gespräch haben wir einige weitere Untersuchungen zu diesen doch recht aggressiven Kreaturen angestellt, die wir gerne mit euch teilen wollen.

Der Name Creeper kommt aus dem Englischen to creep (sich anschleichen), da sich Creeper meistens lautlos einem Spieler nähern. Ist der Creeper dabei nahe genug an dem Spieler dran, beginnt er zu zischen, bläht sich auf und explodiert dann. Hierbei werden alle um ihn herumstehenden Wesen verletzt oder sogar getötet und oft auch die Landschaft in Mitleidenschaft gezogen. Ist der Creeper zu diesem Zeitpunkt im Wasser, werden keine Blöcke durch die Explosion zerstört. Befindet sich kein Spieler in der Nähe eines Creepers so zieht dieser leise und ziellos durch die Gegend. Anders als andere aggressive Monster verbrennen Creeper nicht bei Tageslicht und können auch keine Rüstung oder Waffen tragen und aufnehmen.

Gelingt es einem Spieler, den Creeper zu töten, bevor dieser explodiert, besteht die Chance, dass er bis zu zwei Schwarzpulver dropen kann. Wird ein Creeper nicht durch einen Spieler, sondern durch den Pfeil eines Skelettes getötet, so droppt dieser immer eine Schallplatte. Bei dem Tod eines Creepers durch einen geladenen Creeper droppt immer ein Creeperkopf.

Früher sollte das Creeper-Modell eigentlich ein Schwein werden, da dies aber etwas verunglückt ist, sind daraus die Creeper entstanden. Creeper sind Hundefreunde und haben große Angst vor Ozelots und Katzen.





Resourcepack der Ausgabe: ZigZag

In dieser Ausgabe möchten wir euch das ZigZag Texture Pack vorstellen. ZigZag gibt es seit der Minecraft Version 1.8 bis zur jetzigen 1.12 und ist fürs Bauen, aber eher weniger für PvP geeignet. Der Spruch "A Cute-tastic Ressourcepack for Minecraft" erklärt das Aussehen eigentlich schon, denn bei ZigZag sehen selbst die Creeper niedlich aus, bevor sie dich wegsprengen. Die Mobs haben meist große Augen und schauen dich solange mit ihren Blicken an, bis du sie dann doch nicht töten willst, was theoretisch auch gar nicht geht, denn selbst die Schwerter sind abgerundet, damit sich auch niemand verletzt. Das Aussehen der Blöcke ist recht schlicht gehalten, auch wenn die Auflösung bei 128x128 Pixeln liegt, ähnelt es einer Cartoon Welt. Wer also eher ein schlichtes Resourcepack braucht und die Niedlichkeit sucht, ist mit diesem ganz gut versorgt. Es ist kompatibel mit sämtlichen Shadern.

Gegen das Texture Pack spricht jedoch das Aussehen der Banner, welches nicht einmal Ansatzweise dem Standardmuster des Defaults entspricht.





Resourcepack der Ausgabe: Excalibur



mal eine Auflösung von 16x16 Pixel, was aber gerade für Spieler mit nicht ganz so guten Computern oder Laptops ein Segen sein kann. Aber am Besten macht ihr euch eure eigene Meinung und falls euch die Bilder dafür nicht reichen, findet ihr hier das Texture Pack: https://www.planetminecraft.com/texture_pack/110-excalibur/

In der heutigen Ausgabe präsentieren wir euch das Excalibur Texture Pack. Dieses gibt es nur für die Version 1.11 und 1.12 und wurde von dem Spieler Maffhew erstellt, welcher es erstellte, da er der Meinung war, dass es zwar viele mittelalterliche oder für Roleplay geeignete Texture Packs gab, aber keines seinen Geschmack treffen würde. Was uns dies verrät, ist schonmal, dass es sich hervorragend für mittelalterliche Baukünste eignet und eher weniger für moderne Großstädte. Zudem wirkt es teilweise recht düster, wobei ein Shader dafür eine gute Abhilfe sein kann. Es hat gerade





Reporter: Schön, dass du Zeit gefunden hast LBW19, dann fangen wir mal mit der Standardfrage an, wie heißt Du und wie alt bist Du?

LBW: Mein Name ist LBW, mehr müsst ihr nicht wissen und ich bin alt genug um Freibier zu trinken.

Reporter: Was sind denn so deine Interessen, außer Spieler ärgern?

LBW: Natürlich interessiere ich mich sehr für meinen Unikram *Schleimspur weg wisch* aber auch für Fußball, sowohl im Stadion als auch im Fernsehen, aber natürlich auch mal analog gegen den Ball treten.

Reporter: Was machst Du beruflich?

LBW: Eine Studierende studiert natürlich an der Uni.

Reporter: Okay, dann kommen wir mal weg von diesem "Reallife" und zurück zum einzig wahren, Minecraft.

Wie und warum hast Du angefangen Minecraft zu spielen?

LBW: Mein kleiner Bruder hat mit Minecraft angefangen, dann kam RPW* und hat gesagt "schau mal hier wie toll".

Reporter: Schlimm, immer diese Mütter die einem zum Minecraft spielen überreden...

Wo bzw. wie hast Du das Bauen gelernt?

LBW: Bauen gelernt? Ungefähr so: "Oh ne das sieht doof aus" *alles abreißen* "Oh so ist besser" und ganz wichtig " Oh cool gebaut, das kann ich bei mir da und da einsetzen".

Reporter: Also die "solange neu bauen, bis es passt" Methode. Wie kamst Du auf deinen Namen?

LBW: Den hab ich von RPW zum Geburtstag bekommen.

Reporter: Wie bekommst du das Reallife und Minecraft spielen unter einen Hut und was ist dir wichtiger?

LBW: RL.exe wird regelmäßig ausgeführt und während des MoT farmens ist da immer noch Zeit.

Reporter: Wie und wann kamst Du auf Terra?

LBW: RPW ist schuld, dass ich am 4. Juni 2015 auf den Server kam.

Reporter: Wieviele Spielstunden hast Du ungefähr?

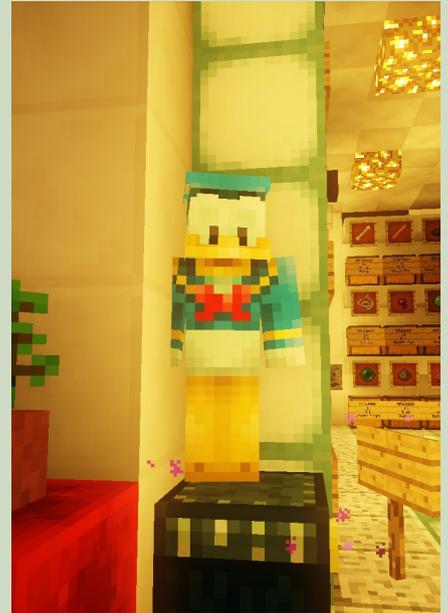
LBW: Sowas schaue ich lieber nicht nach...

Reporter: Was macht dir auf Terra viel und was eher weniger Spaß?

LBW: Minerquesten sind nicht ganz so spaßig, genauso wie Farmweltresets doof sind, da hat man einmal die Farmwelt fertig eingerichtet, zack, kommt der Reset und alles ist weg. Spaß machen alle Quests, wo man Viecher töten darf und natürlich richtig beim Riddler antworten.

Reporter: Was machst Du so den ganzen Tag auf Terra?

LBW: Meine Hauptaufgabe besteht darin, MoT farmend, AFK im Entenstore zu stehen. Zusätzlich bin ich dafür da im Chat den einen oder anderen mehr oder weniger sinnvollen Kommentar nieder





Im Interview mit LBW19

zu schreiben und auch ist ganz wichtig, dass ich RPW gute Vorlagen zum Spieler ärgern auflege.

Reporter: Gibt es etwas auf Terra, auf das Du richtig stolz bist?

LBW: Die Errichtung der ersten wirklichen Alternative zur Origomall.

Reporter: Echt, die musst du mir mal später zeigen, kenne nur den Entenstore. Aber zurück zu der wohl wichtigsten Frage, wo ist der Riddler heute?

LBW: Das ist nicht mein Job, da müsst ihr Xam fragen.

Reporter: Der hat gerade Ferien, da macht er das nicht. Worin investierst du dein Geld?

LBW: Mal hier mal da ein paar Eskonen ausgeben und wenn das Konto leer ist einfach `"/msg RPW3000 Ich brauch mal Geld"` machen und schon ist wieder was da.

Reporter: Was würdest Du machen, wenn Du unendlich viele Eskonen hättest?

LBW: Ich würde rilomana_ das Blub-Patent abkaufen und jedem außer rilomana_ die Lizenz für Blub erteilen.

Reporter: Dann kommen wir auch schon zu den letzten Fragen, ist Terraconia mehr als nur ein Minecraft-Server für dich?

LBW: Das auf jeden Fall, denn irgendwie muss ich mit RPW ja in Kontakt bleiben.

Reporter: Gibt es denn noch irgendetwas, was du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

LBW: RL.exe ist auch manchmal ein sehr angenehmes Programm, vor allem die Grafik ist toll.

*RPW ist eine Spielerin auf Terraconia und die Mutter von LBW





Im Interview mit **Lensche3112**

Reporter: Hi, erst einmal danke, dass du dir die Zeit nimmst, das Interview mit uns zu machen. Möchtest du uns verraten, wie du richtig heißt, wie alt du bist und wo du wohnst?

Lensche3112: Ich heiße Anna-Lena, bin jetzt 21 und wohne im Saarland.

Reporter: Jetzt kommen wir zu einer ganz schweren Frage. Bist du männlich, weiblich oder anderes?

Lensche3112: Ich glaube, bzw. ich hoffe, ich bin weiblich.

Reporter: Gibt es bestimmte Dinge, für die du dich interessiert bzw. was sind denn so deine Hobbys?

Lensche3112: Joa, Zocken eben, ansonsten aktuell Bogenschießen, Snowboarden und bouldern bzw. klettern.
Sonst fahre ich aktuell viel durch die Gegend, um irgendwelche Leute zu besuchen.

Reporter: Als was arbeitest du denn bzw. was studierst du oder machst du eine Ausbildung?

Lensche3112: Offiziell studiere ich Informatik, bin aber seit einigen Monaten schon nicht mehr an der Uni und suche jetzt eine Ausbildungsstelle für nächstes Jahr, da die Uni etwas doof ist.

Reporter: Wenn du eine Sache auf der Welt verändern dürftest, welche wäre das?

Lensche3112: Ich würde den Sommer abschaffen.

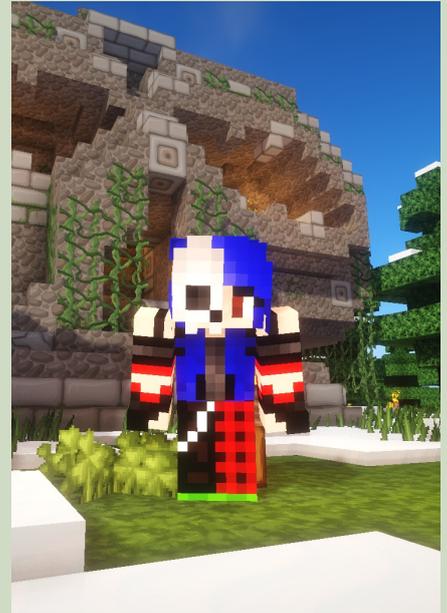
Reporter: Wenn du ein Lebensmittel wärst, welches wäre das?

Lensche3112: Schokolade, da der Sommer abgeschafft ist, kann ich ja auch nicht mehr schmelzen.

Reporter: Wie oft schaust du denn täglich so auf dein Handy?

Lensche3112: Gefühlt alle 2 Minuten.

Reporter: Jetzt haben wir eine Frage, die wahrscheinlich für alle Leser sehr interessant ist: Wo wohnst du, wo versteckst du deinen Ersatzschlüssel und wann fährst du immer in den Urlaub?



Lensche3112: Wie gesagt, ich wohne im Saarland, das ist ja nicht so groß, also dürfte man mich da finden. Wo der Ersatzschlüssel ist, weiß ich gerade gar nicht und im Urlaub findet man mich alle 2-3 Wochenenden, da bin ich dann 4 Tage weg.

Reporter: Also falls du irgendwann mal wieder nach Hause kommst und etwas fehlt... Wir waren es nicht.

Lensche3112: So lange mein PC noch da ist, ist alles gut. Alles andere könnt ihr haben.

Reporter: Wofür würdest du mitten in der Nacht aufstehen?

Lensche3112: Ja, ich schlafe aktuell nachts nicht, aber ansonsten für meinen Freund und Schokolade.

Reporter: Beschreibe dich doch bitte mal in 3 Worten.

Lensche3112: pessimistisch, etwas perfektionistisch und ich hasse Menschen

Reporter: Wie stellst du dir deine Traumwelt vor?



Im Interview mit Lensche3112

Lensche3112: Schnee, Winter und Schokolade.

Reporter: Bist du eher ein Frühaufsteher oder ein Morgenmuffel? Wenn dein Schlafrhythmus mal vorhanden sein sollte.

Lensche3112: Dann bin ich auf jeden Fall ein Morgenmuffel.

Reporter: Stell dir vor, die ganze Menschheit würde hören, was du jetzt sagst: Was würdest du ihnen sagen wollen?

Lensche3112: Nichts. Ich hasse es, vor vielen Menschen zu reden. Also nein, einfach nein.

Reporter: Wie, warum und wann hast du denn angefangen, Minecraft zu spielen?

Lensche3112: Ich habe angefangen im Herbst 2015 auf der PS4 im Splitscreen mit meinem damaligen Freund.

Reporter: Wie kamst du denn auf deinen Ingamenamen?

Lensche3112: Meine Oma hat mich früher immer Lenchen genannt. Daraus habe ich dann Lensche gemacht. Die 3112 ist mein Geburtstag: 31.12.

Reporter: PvP oder Bauen?

Lensche3112: Bauen, ich bin ein PvP-Noob.

Reporter: Wie hast du eigentlich Terra gefunden?

Lensche3112: Durch irgendeine Serverliste. Ich weiß es nicht mehr genau, aber mir war es irgendwann zu langweilig, nur an der PS4 zu zocken, deswegen hab ich mir einen PC-Account geholt und einen Server gesucht. Ich glaube ich habe auch einfach "Minecraft-Server" bei Google eingegeben. Terra war tatsächlich der erste Server auf den ich gejoint bin.

Reporter: Wann war das denn?

Interviewer: rilomana & XamLetsPlay & Interviewte: Lensche3112

Lensche3112: Am 11. Mai 2016.

Reporter: Wieviele Spielstunden hast du aktuell etwa?

Lensche3112: Knapp 2000 müssten es jetzt sein.

Reporter: Was war das erste, was du hier gemacht hast?

Lensche3112: Ich habe im Chat nach einem Grundstück gefragt und wurde direkt von einer sehr netten Spielerin angeschrieben und habe ein GS in ihrer Stadt gemietet. Diese hatte mir dann Origo gezeigt, das war dann auch das erste, was ich vom Server gesehen habe.

Reporter: Was sind so deine aktuellen Projekte?

Lensche3112: Ich bin gerade dabei, Davantria aufzuräumen, weil mir die Stadt nicht mehr so gefällt und ansonsten bin ich momentan dabei High Castle aus Game of Thrones nachzubauen.

Reporter: Hattest du zwischenzeitlich mal Pausen und wenn ja warum?

Lensche3112: Ja, Ende 2016 für ca. 2 Monate, weil es mein damaliger Freund nicht so toll fand, dass ich so viel gezockt habe.

Reporter: Erzähle uns doch mal von positiven Momenten hier.

Lensche3112: Eigentlich so alles, was ich so erlebt habe. Besonders, wenn man etwas macht und dann einfach ein Danke zurück bekommt, ist das ganz toll.

Reporter: Was macht dir denn hier viel Spaß und was eher weniger?

Lensche3112: Viel Spaß macht mir nach wie vor die Teamarbeit und weniger Spaß das ganze Terraforming.



Im Interview mit Lensche3112

Reporter: Wenn wir schon einmal bei der Teamarbeit sind, was sind so deine aktuellen Aufgabenbereiche hier?

Lensche3112: Hauptsächlich habe ich da die inaktiven Städte, die Mall, normale Stadtresets und Creative-Grundstücke. Ansonsten habe ich noch das Beschwerdemanagement und die Eventteamleitung.

Reporter: Machen dir deine Aufgaben Spaß?

Lensche3112: Also an sich macht mir das immer Spaß, aber es gibt halt auch mal so Tage, wo man einfach keine Lust darauf hat. Das Beschwerdemanagement kann aber doch schon ziemlich an die Nerven gehen, je nachdem mit welchen Spielern man da so zu tun hat.

Reporter: Welche Entscheidung in deiner Terralaufbahn würdest du ihm Nachhinein rückgängig machen wollen?

Lensche3112: Dass ich meine erste Supporterwerbung zurückgezogen habe.

Reporter: Welche Situation/ Sache/ Erlebnis, was du auf Terra gemacht hast, macht dich im Nachhinein stolz?

Lensche3112: Also richtig stolz macht mich gar nichts, aber es hat halt alles einen gewissen Wert, was man erreicht hat. Ansonsten halt, wenn man für die Community etwas macht, was gewürdigt wird und man halt eine Rückmeldung bekommt.

Reporter: Jetzt kommt eine ganz wichtige Frage: Weißt du wo der Riddler ist?

Lensche3112: Eh, dann sitzt er jetzt in der Mühle. (Anmerkung der Reporter: Er war im Kran)

Reporter: Aber nun kommt die allerwichtigste Frage: Was hältst du denn vom Terraconia- Magazin?

Lensche3112: Im Allgemeinen finde ich es ganz cool, aber ich muss zugeben, dass ich nicht alles lese, sondern eben nur das, was mich interessiert.

Reporter: Worin investierst du so dein Geld?

Lensche3112: Momentan in Quarz für Venexia und eins meiner Projekte. Ansonsten bin ich momentan sehr sparsam.

Reporter: Was hältst du von der aktuellen Wirtschaft?

Lensche3112: Ich bin so gar nicht zufrieden damit, weil die meisten Items inzwischen gar nichts mehr sind oder nicht mehr den Wert haben, den sie mal hatten oder haben sollten. Es gibt halt immer irgendwelche Spieler, die den Markt damit überfluten. Auch Städte bekommt man meistens nur noch für max. 50% des Wertes weg.

Reporter: Was würdest du tun, wenn du unendlich viele Eskonen hättest?

Lensche3112: Ich würde wahrscheinlich sehr viel spenden.

Reporter: Was hältst du von Sklavenhandel und Sklavenarbeit auf Terra und wieviele Sklaven hast du so?

Lensche3112: Ich glaube, ich bin momentan eher der Sklave, wenn überhaupt, habe ich Kurzzeitsklaven, die mir in meiner Stadt irgendwas terraformen.

Reporter: Bist du manchmal unzufrieden mit dir oder deinen Werken?

Lensche3112: Immer. Ich mag grundsätzlich nichts, das irgendwie von mir kommt.

Reporter: Ist Terraconia für dich mehr als nur ein Minecraft- Server und wenn ja warum?

Lensche3112: Definitiv. Einfach aus dem Grund,



Im Interview mit Lenseche3112 & TerraSelfie

dass ich in meiner Zeit hier sehr, sehr viel gelernt habe, gerade im Umgang mit mir selbst und anderen. Ich habe hier halt auch wirkliche Freunde gefunden und vorallem gibt es hier Leute, die immer für mich da sind.

Reporter: Was hältst du von der Community?

Lenseche3112: An sich mag ich die Community total gerne, vorallem weil man auch merkt dass wir viele Spieler haben, die schon Jahre dabei sind. Klar hat man immer wieder Ausnahmen, aber im Großen und Ganzen haben wir eine echt geniale Community, worüber ich auch echt froh bin.

Reporter: Was, findest du, könnte man an Terra verbessern oder ändern?

Lenseche3112: Naja, die Wirtschaft eben und mir gefällt das Terraconia 2.0 ziemlich gut. Von da würde ich mir einige Dinge wünschen.

Reporter: Hast du noch etwas, das du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

Lenseche3112: Dass sie total cool ist und so bleiben soll wie sie ist.

Reporter: Das war es soweit auch, dann noch einmal danke, dass du dir die Zeit genommen hast.

Lenseche3112: Joa, nichts zu danken.



TerraSelfie

Jeden Monat werden Dutzend neue Minecraft Screenshots und Selfies auf Terraconia in einem bestimmten Thema hochgeladen. Hier werde ich ab sofort jeden Monat den besten Screenshot vorstellen - es kann auch euer Screenshot werden! Also gebt euch Mühe und macht schön viele Screens.

Da dies die erste und die Jubiläumsausgabe ist, gehen wir mal etwas weiter zurück als nur "einen Monat". Am 16. Juli 2018 hat Terraconia die 100.000 Spieler Marke geknackt - auch wenn die meisten davon inaktiv sind oder Doppelaccounts waren, ist es trotzdem eine schöne Zahl. Auch wenn dies nun schon länger her ist, wollen wir auch hiervon einige Bilder veröffentlichen, da sich zu diesem Anlass viele Spieler versammelt haben und an verschiedenen Tagen auf dem Fun-Server ein paar Gruppenselfies geschossen haben.



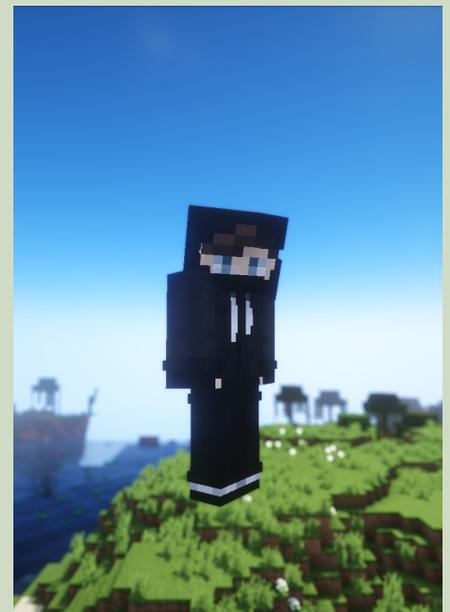


Steckbrief: LBW19 & RaPiDz

Ingamenname: LBW19
Spitzname (falls vorhanden): Studierende
Alter: alt genug für Freibier
Geschlecht: Männlich
Tätigkeit: Student
Hobbys: Fußball, Terra
Lieblingsmusikrichtung: /
Rang: Chef vom Entenstore
Bevorzugter Baustil in Minecraft: Entenhausen
Wohnort auf Terraconia: Freibier
Wie lange auf dem Server: 4/6/15
Lieblingsitem/-block/-mob: Fleisch/Meine Enderkiste im Entenstore/Kuh
Lieblingsquest:Eigene/Aktuelle Projekte: hauptsache blutig
Gesamtspielstunden: schau ich lieber nicht nach
Jobs auf Terraconia: Jäger(20), Miner(20), Buddler(13), Schreiner (3)
Eigene Worte an die Community: RL.exe ist auch manchmal ein sehr angenehmes Programm, vor allem die Grafik ist toll.



Ingamenname: RaPiDz
Spitzname (falls vorhanden): Niclas
Alter: 17
Geschlecht: Männlich
Tätigkeit: Schüler
Hobbys: Fußball, Longboarden, ins Gym gehen, Gaming (CoD, Minecraft)
Lieblingsmusikrichtung: EDM, Trap, Chill,
Lieblingsmusiker: Alan Walker, Hardwell
Rang: Stammspieler, VIP+/Sponsor, Supporter
Bevorzugter Baustil in Minecraft: Medieval Steampunk
Wohnort auf Terraconia: Lordwacht
Wie lange auf dem Server: seit dem 3. November 2015
Lieblingsitem/-block/-mob: Drachenei / Beacon / Enderdrache
Lieblingsquest: Töte 20 Skelette
Eigene/Aktuelle Projekte: Lordwacht, Freizeitpark (Eftelonia)
Gesamtspielstunden: ~ 2400
Jobs auf Terraconia: Jäger & Netherrider
Eigene Worte an die Community: Rrraaaa!





Wir haben es endlich geschafft, eine neue Ausgabe ist erschienen! Lange hat dies gedauert und in der Zeit hat die Community viel gemacht und erreicht. Lange wurde auch nicht gefragt, was die Community denn gerade macht. Daher hier eine neue Runde von "Was machst du gerade?"!

GurkenmaskenDude 28.12.2018 21.15 Uhr

Ich farme nach langer Zeit wieder in der Farmwelt.

RaPiDz 28.12.2018 21.44 Uhr

Ich bringe gerade meine Beacon ins Lager.

MissPandaly 28.12.2018 21.15 Uhr

Ich baue gerade an einer neuen Stadt.

BergmannNico 28.12.2018 21.57 Uhr

Ich farme aktuell für Wollaria Wolle und liebe es viel Kundenkontakt zu haben.

Chains of Pain 28.12.2018 21.20Uhr

Ich bin gerade dabei, das Layout zu machen.

DoctorHenry 28.12.2018 22.15 Uhr

Ich bin gerade dabei mit Who Farmland wieder zu erneuern und natürlich an meinem eigenen Projekt, Orion, weiterzubauen.

Entchen 28.12.2018 21.23 Uhr

Ich stehe gerade auf dem Weihnachtsmarkt.

DrPanic 28.12.2018 22.25 Uhr

Im Moment erledige ich noch ein paar Weihnachtsquests.

Merdio 28.12.2018 21.25 Uhr

Ich mache gerade die Winterquests.

Keighar 28.12.2018 22.32 Uhr

Ich suche den nächsten NPC im 24. Türchen für die Quest.

Evotan 28.12.2018 21.32 Uhr

Meine Shops betreiben und mein Grundstück verschönern.



Bild der Ausgabe: Kekslubbi und Rosenheim



Auf den beiden Bildern zu sehen ist die (aktuell noch unter diesem Namen bekannte) Stadt Kekslubbi von Lavaherz, deathsshine und rilomana. Die Stadt beinhaltet neben dem Parkgelände und dem See ein Eventmuseum, welches mit Items aus den Events der letzten Jahre prall gefüllt ist: "Normale Museen waren gestern!". Explizit zu sehen ist auf dem Bild der per Hand geterraförmte Außenbereich und das Haus, in dem sich das eigentliche Museum verbirgt.



Das heutige Bild der Ausgabe wurde in Rosenheim gemacht und zeigt die Kleinstadt bei Sonnenuntergang. Rechts ist das große Rathaus zu sehen, welches sich seinen Platz in der dicht bebauten Stadt erkämpft. Auch die Straßenbahnen schlängeln sich zu diesen Zeiten noch durch die Häuserreihen über den Straßen entlang, während die Sonne sich hinter den Häuserwänden versteckt und die Dunkelheit in der Stadt einleitet, welche jedoch in der Nacht in der Umgebung der hellste Punkt ist.



GB: Her mit dem Weg, weg mit den Warps

Es gibt Spieler, die ein sehr realitätsgetreues Spielen mögen, dazu gehören unter anderem Roleplayer und Städtebauer.

Terraconia bietet uns viele Vereinfachungen, die entgegen der erwünschten Realitätsnähe am Server vorhanden sind, darunter die Warp-Funktion. „/stadt tp“ und Schwupps sind wir am anderen Ende der Map. Das ist jedoch sehr unrealistisch und fade. Allerdings es hat für viele Spieler einen einfach praktischen Nutzen, das darf man nicht vergessen. Trotzdem ist dies für Realitätsfreaks ein Albtraum - Problem Nummer Eins.

Bevor nun die Idee, die aus dem Titel herausgelesen werden kann, vorgestellt wird, möchte ich ein zweites Problem erfassen. Mit der Idee werden beide erfasst und hoffentlich gelöst: der Zusammenhalt zwischen Nachbarstädten der Map. In vielen Städten ist am Stadtrand Schluss, dort erwartet dich entweder gefährliche Wildnis oder die dicke Mauer zur Nachbarstadt.

Wo sind die Lebensadern der Welt hin, wo sind liebevolle Straßen durch die Welt?

Wo sind Kanäle für Boote, wo sind Häfen?

Wo sind Flugrouten für Elytras, wo sind die Flughäfen?

Lasst uns etwas probieren, jeder ist eingeladen an diesem Experiment teilzunehmen:

Ab sofort sind Warps tabu!

Erlaubt sind nur noch Hauptwarps wie /esconia und /farm.

Stattdessen wird zu Fuß gereist oder mit dem Boot gefahren oder mit der Elytra geflogen, dass das ein komplett neues Spielerlebnis erzeugt, ist sicher! Die Map wird wieder mit Leben geflutet und es wird sicherer

sein mit Freunden gemeinsam zu reisen, um Banditen aus dem Weg zu gehen – stärkt das Gemeinschaftsgefühl der Spieler!

Das Terrain wird endlich wichtig, steht da ein Berg, nehme ich nicht den Warp hinauf, sondern suche oder baue einen Weg – führt zur Bildung von Hauptstraßen und Hotspots!

Außerdem werden Küstenstädte und sehr gut gelegene Städte bevorzugt – führt zur Metropolenbildung!

Wie man sicherlich merkt, ergeben sich plötzlich realitätsnahe Szenarien und Roleplayideen. Natürlich ist das ganze freiwillig und niemand muss auf die Warps auf Dauer verzichten. Allerdings könnte es für einige Spieler ein netter Denkanreiz für eigene Communityprojekte auf dieser Basis sein und das sollten Ideen auch sein, Schlüsselgedanken für das Gehirn, welches daraus etwas basteln mag.





Der Typ im schwarzen Anzug (Teil 2)

“Ich habe es mir nicht eingebildet. Da hat sich etwas bewegt”, flüstert Henry sich selbst zu. Er schleicht langsam und vorsichtig zu dem Gebüsch und ruft: “Erwischt”. Im nächsten Moment ist er selbst erschrocken über sein selbstsicheres Auftreten, trotz seiner Angst. Hätte er doch mal nur auf sein Unterbewusstsein gehört. Denn aus dem Gebüsch kommt nun etwas Rauch und Henry ahnt nichts Gutes. “Du suchst nach uns. Das habe ich zumindest gehört. Was willst Du von uns?”, fragt eine tiefe, rauchige Stimme. “Nein. Ich suche nicht nach Euch. Also nicht direkt. Eigentlich suche ich Steine, um das Portal zu bauen.”, meint Henry und bemerkt ein Zittern in seiner Stimme. Er glaubt zu wissen mit wem er dort spricht. Aber kann das wirklich sein? Kann das der große Drache sein, den noch keiner gesehen hat? Aber warum spricht dieser von “uns”? Gibt es mehrere von denen? “Du bist Henry. Du bist auf der Suche nach Obsidian. Dies wird Dir für das Portal zu uns aber nicht reichen. Dir fehlt der nötige Glaube um zu uns zu finden. Was willst Du bei uns? Warum studierst Du nicht Manipulation, wie es Dir aufgetragen und vorbestimmt war?”. Oh je, so viele Fragen und Henry weiß nicht, was er antworten soll. Er scheint bereits alles über ihn zu wissen und auch seine Gedanken zu kennen. “Ja, die kennen wir. ”, sagt die Stimme, immer noch ohne Gesicht. “Wenn Ihr bereits alles wisst, dann zeigt euch bitte. ”, sagt er zu der Stimme. Aber ob das so eine gute Idee war? Ein Grummeln und Rumoren durchdringt die Stille. Die Äste knarren und Blätter fallen zu Boden. Aus dem Gebüsch kommt wirklich der große Drache. Seine schwarzen Schuppen glänzen und die lila Augen leuchten. Henry ist erfreut und ängstlich zugleich. “Hab keine Angst vor uns, Henry. Du bist ein guter und junger Enderman. Nicht Du musst nach uns suchen. Es sind diese fremden Wesen, vor denen Du Dich fürchten musst. Sie kommen wie aus dem Nichts, dringen in unsere Welt ein und töten uns. Und warum? Ihr werdet für Eure Perlen von ihnen umgebracht und wir werden wegen unserer Schuppen und unseres Atems gejagt und getötet. Du hast aber falsche Informationen, was das Portal angeht”, sagt der Drache. Henry



setzt sich auf einen umgestürzten Baum. “Flasche Informationen? Was meint Ihr?” - “Das Portal benötigst Du nicht. Du findest auch so zu uns. Du musst nur fest an uns glauben, dann wirst Du zu uns gebracht. ”. Henry überlegt und einige Zeit herrscht Stille. Nur das leise Schnaufen des Drachen durchdringt die Stille. “Das verstehe ich nicht. Ich dachte, dass das Portal einen zu Euch führt, großer Drache.” Der Drache lacht und bekommt Tränen in die Augen. “Ja, das stimmt. Aber das ist nur für diese Fremden. Du kannst Dich teleportieren. Einfach an den Ort oder die Person denken und dann bist Du da. Das lernst Du in der ersten Woche des Studiums.” Henry springt auf: “Aber ich möchte nicht studieren. Ich bin nun so weit gekommen, auch ohne Studium” - “ Wenn das so ist, und dies Dein Wunsch, dann bieten wir Dir etwas an. Du gehst zu Deinen Eltern und erklärst ihnen alles. Danach kommst Du direkt zu uns und arbeitest für uns. Dann wirst Du alles verstehen.”

Henry denkt ganz doll an seine Eltern und ist direkt bei ihnen. Ganz in Ruhe erklärt er ihnen alles und verspricht, auf sich aufzupassen und alles für den großen Drachen zu machen. Er denkt wieder an den Drachen und landet direkt im Ende, bei ihm. Dort sind noch viele andere junge Enderman. Alle sind sehr nett und erklären ihm alles ganz genau.

Einige Tage später hört er ein Geräusch. Dieses Geräusch verheißt nichts Gutes. Denn es kündigt die Ankunft von den Fremden an. Es wird Ernst. Henry bereitet sich auf den Kampf vor. Er beschützt den großen Drachen und wird dies wohl noch ewig machen.



Der Typ im schwarzen Anzug (Teil 2)

Das Finale kann beginnen. Ein fremdes Wesen kommt vorbei. Bei ihm sind noch Andere. "Was sollen wir tun?", fragt ein junger Enderman, der noch nicht lange bei dem großen Drachen unter Vertrag ist. "Keine Angst. Wir werden das schon schaffen. Du musst sie angreifen, sobald sie Dich ansehen. Wenn Du ihre Blicke spürst, dann renn direkt auf sie zu", schreit Henry ihm zu. Das Adrenalin steigt und sie können kaum an einer Stelle stehen bleiben.

Henry sieht zum ersten Mal, wie der große Drache von den fremden Wesen gerufen wird. Aber es scheint, als hätte er in der Schule doch nicht aufgepasst. Was machen sie da, fragt er sich. Sie stellen Enderkristalle auf die vier Langseiten des Endbrunnenrandes und Blitze ziehen auf. Nach kurzer Zeit beginnen die vier Kristalle nach oben zu strahlen und aktivieren nacheinander jeden einzelnen Enderkristall auf den Obsidiansäulen. Wie sollen die Enderman nur daran kommen? Die fremden Wesen verteilen sich auf einmal und ziehen ihre Waffen. Jetzt bekommt auch Henry

Angst. Ein Wesen rennt auf ihn zu. In der Zeit schießen die Anderen mit Pfeilen. Aber worauf? Da sieht Henry es erst. Der große Drache ist da und versucht sich gegen die Fremden zu wehren. Er schießt mit Drachenatem auf die Fremden, aber sie haben Schilde bei sich und kleine, leere Flaschen. Keiner von ihnen wird getroffen. Henry eilt dem Drachen zur Hilfe, aber er wird immer wieder von einem der Wesen mit Schwertern attackiert. Er kann den großen Drachen einfach nicht erreichen und ist so verzweifelt, dass er zu schreien beginnt. Da stellt sich ihm ein weiterer Fremder in den Weg und schlägt mit seinem Schwert immer wieder zu. Henry wird schwer verletzt. Er will noch den Rückzug antreten, aber es ist zu spät. Er macht seinen letzten Schrei und stirbt. Auch der große Drache wird von den fremden Wesen getötet. Der Krieg ist vorbei.





GB: Erkundung #1: Die Herstellung eines Diamantschwertes - Schmied Rainer

Es ist eine hohe Kunst, eine Kunst, die nur einige auf den Kontinenten Esconia und Andora beherrschen. Es muss gelehrt und geübt werden, um es zu perfektionieren, eine Perfektion, die jedoch auch aus der Liebe zum Handwerk heraus geht.

Nichtsdestotrotz haben wir es geschafft, einen solchen passionierten Menschen zu finden. Er heißt Rainer, hat schon in frühen Jahren seine Begeisterung für das Schmieden gefunden und hat aus seinem Hobby einen Beruf gemacht, den Schmied.

Wir treffen ihn im Lotvedras Dschungel, nahe den Bediwu Wüsten in Andora.

Doch bevor er uns seine Kunst präsentiert, müssen wir einige Aufgaben für ihn erfüllen. Aufgaben, die uns das Verständnis für seine Kunst näher bringen sollen.

So lautet seine erste Aufgabe, den perfekten Baum zur Herstellung des Griffes zu finden, denn auch wenn die Klinge das Wichtigste am Schwert zu sein scheint, funktioniert nichts ohne den perfekten Griff. Das Schwert soll als Verlängerung des Armes dienen und den Träger nicht behindern, so Rainer. Wir wollten ihn fragen, ob er uns vielleicht weitere Informationen zum gesuchten Holz geben könnte, doch bevor wir dies tun konnten, drehte er sich um und ging in sein kleines Häuschen.

So machten wir uns, ohne viele Dinge zu wissen, auf in den Dschungel und suchten den perfekten Baum, doch das war nicht so leicht zwischen den tausenden von gleich aussehenden Bäumen.

Wir hörten das Meer und wussten, wir müssten uns so langsam für einen Baum entscheiden, denn ab dem Strand würde es keine mehr geben. So entschied sich jemand in unserer Gruppe für einen kleinen zierlichen Baum knapp vorm Strand. Mühevoll fällten wir den Baum und brachten ein mittleres Holzstück zum wortkargen Schmied.

Dieser nahm es, beäugte es und fing an, die fehlenden Eigenschaften aufzuzählen: es sei zu feucht - nicht einmal gebräuchlich für seinen Kamin - und es sei vom falschen Baum, sichtbar an den Ringen, denn es ist zu jung.

Letztendlich gab er uns einen entscheidenden



Tipp, wir sollten doch mal in der nahegelegenen Wüste nach einem Baum gucken. Er sei von außen sehr brüchig, doch innen habe er das perfekte Holz. Eine Stunde verging bei der Wanderung durch die Bediwu Wüste und wir sahen in der Ferne den wohl marodesten und einzigen Baum weit und breit, doch wir hörten auf Rainers Tipp und fällten ihn.

Als wir dies taten, sahen wir auch endlich was Rainer damit meinte. Im Inneren hatte der Baum eine solch schöne Maserung, es war leicht feucht und nicht zu trocken, genau richtig, genau wie es von einem Griff eines richtigen Schwertes erwartet wird.

Wir brachten dieses prachtvolle Stück Holz zu Rainer, der es nach einer kurzen Begutachtung in sein Häuschen brachte und ein kleines Lächeln aufsetzte, was soviel bedeutete wie: Gute Arbeit!

Ohne dass viel Zeit verging, gab er uns schon die nächste Aufgabe, die Letzte, bevor wir uns endlich seine Kunst angucken dürften und damit ein perfektes Schwert erschaffen dürften.

In der Nähe des Yeshniz See im Lotvedras Dschungel sei eine Höhle, diese beinhaltet Steine die perfekt für das Schleifen des zukünftigen Schwertes seien. Auch hier, ohne mehr

Infos, schickte er uns los und gab uns mit auf den Weg, dass er in der Zwischenzeit die restlichen Materialien besorge, darunter die Diamanten für die Klinge.

Wir machten uns daher auf den Weg zum See. Wir sahen glücklicherweise auch schon direkt eine Höhle, die den Eigenschaften entsprach.



GB: Erkundung #1: Die Herstellung eines Diamantswertes - Schmied Rainer

Anscheinend schienen wir ein solch großes Glück zu haben, dass wir auch direkt den wohl passenden Stein zum Schleifen fanden.

Doch unser Glück sollte uns schon bald verlassen, denn es fing an zu regnen, in einem Dschungel vorstellbar stark und vor allem gefährlich. Doch wir mussten Rainer noch rechtzeitig erreichen, so bastelten wir aus einem alten Stück Holz eine Platte, die wir auf unsere Köpfe gebunden hatten um uns vor der Nässe zu schützen. Zudem bauten wir uns Unterstützung für unsere Schuhe, die gleich aussahen, wie Moorschuhe, um durch den jetzt aufgeweichten und schlammigen Boden voran zu kommen.

Kurz vor dem Häuschen, unserem Ziel, hörte der Regen auf. Wir gingen durchnässt hinein und sahen schon Rainer vor dem Tisch sitzend, mit drei Diamanten vor sich.

Wir gaben ihm die gefundenen Steine und auch diesmal bestätigte er mit einem kleinen Lächeln.

Nun konnte es endlich mit der Herstellung des Schwertes losgehen. Rainer bat uns, am Tisch Platz zu nehmen. Er fragte uns, welche der drei Diamanten er doch verwenden sollte, für uns sahen alle drei gleich aus und daher fragten wir nach, was der Unterschied der jeweiligen Diamanten sei.

Auch wenn alle drei gleich aussehen, könnten deren Eigenschaften aufgrund verschiedener geologischer Vorkommen nicht verschiedener sein.

Der linke Diamant komme aus Esconia, genauer aus dem Dragon Gebirge. Ein sehr unüberschaubares, von sehr hohen Gipfeln geprägtes Gebiet, wo nur eiserne Zwerge Minen erschaffen können und daher ist die größte Eigenschaft dieses Diamanten seine Haltbarkeit, die bei jeder Temperatur seine volle Leistung zeigt.

Der Diamant in der Mitte komme aus dem Galandelgebirge in Andora, ein Gebiet, wärmer als das Dragon Gebirge, und einfacher zugänglich, doch trotzdem hat dieser Diamant eine nahezu einzigartige Eigenschaft. Er fängt an zu leuchten, sobald Gegner in der Nähe sind. Dieser Edelstein eignet sich aufgrund seiner Leichtigkeit perfekt für ein

schnelles Gemetzel.

Der dritte und damit letzte Diamant kommt auch aus Andora, jedoch nicht aus einem Gebirge, sondern direkt aus der Bediwu Wüste. Es ist selten, dass man so einen Diamanten sieht, daher entschieden wir uns auch für diesen, vor allem nachdem Schmied Rainer uns die Eigenschaften aufgelistet hatte. Dieser Diamant kann in seiner fertigen Form als Schwert durch ein sehr magisches Verfahren verzaubert werden. So kann er die Fähigkeiten besitzen, seine Feinde bei einem Schlag anzuzünden oder er kann seine Haltbarkeit magisch verstärken!

Wir nahmen also diesen Diamanten und gingen hinüber zur weiteren Verarbeitung. Der Diamant wurde im Feuer mit Eisen aus den Tantara Gebirgen in Esconia verfeinert, damit später auch eine Bindung zwischen dem Griff und der Klinge besteht. Im weiteren Verfahren schlug der Schmied die Klinge auf dem Amboss zurecht, daraufhin schloß er die Klinge mit unserem mitgebrachten Schleifstein scharf. Es war heiß, es ging schmutzig zu, doch letzten Endes sollte es sich lohnen.

Zum Schluss gab es noch ein festes Band, rein aus Pferdeschwanzhaaren der Tandori Pferde. Es war vollbracht! Ein komplett fertiggestelltes Schwert, eine meisterliche Handarbeit, wir nahmen dieses Schwert voller Stolz mit und waren von da an, ausgerüstet mit diesem Kunstwerk, ein Stück sicherer unterwegs.

Ein riesen Dank an den Schmied Rainer dem wir mit einem Goldklumpen aus den Flüssen vom Okana Moor beschenkten.

Als nächstes machten wir uns auf den Weg zum Schwerttraining, persönlich empfohlen von Rainer, der uns mit einem Lächeln und seinen weisen Worten verabschiedete und die Richtung zum Königs, dem König des Schwertkampfes, zeigte.

So sollte es sein und wir hatten schon unser nächstes Thema für unseren Bericht.

Euer Erkunderteam, im Auftrag der Hoheit Maxims.



Das Gute an Publishern

Publisher können den Spieleentwicklern sehr helfen, indem sie das jeweilige Projekt finanzieren, das Marketing übernehmen und dank Massenproduktionen Geld für die Retail-Version des Spiels (= Disk-Version) sparen. Somit können solche Spiele, die eigentlich nie groß rausgekommen wären, richtig bekannt werden, wenn der Publisher überhaupt an den Konzepten der Entwickler interessiert ist.

Doch nicht alle Titel benötigen Publisher. Bestes Beispiel: Minecraft. Das vor kurzem vom Xbox- und Windows-Hersteller Microsoft aufgekaufte Spiel, hat seit über vier Jahren einen großen Hype, denn Minecraft ist anders als andere Spiele: im Vergleich zu großen, heutigen AAA-Games hat Minecraft eine schlechte Grafik, keine Story (Hauptspiel!), unrealistische Physik usw., was aber den Reiz an dem Klassiker ausmacht. Spiele von Publishern sind in der Regel hoch professionell und teuer, „Indie“-Games sind dafür eher mit Liebe gemacht, doch da kann man ja nicht alle über einen Kamm scheren.

Das Schlechte an Publishern

Publisher haben bei den meisten Gamern keinen guten Ruf. Verständlich, denn sie sind natürlich die Ursache für schlechte DLC-Politik, Microtransactions und schlechte Spiele. „Wer viel investiert hat, muss auch viel wieder einnehmen. Die Cashcow muss gemolken werden“. EA, Konami, Ubisoft... All diese müssen tagtäglich mit diesen Aussagen leben. All diese haben bereits Fehler in der Unternehmenshistorie gemacht, die Schuld sind dafür, dass alle Publisher so denken. Publisher müssen gute Zahlen an die Investoren abliefern, denn diese Firmen sind nun einmal gewinnorientiert. Das ist ja schön und gut, doch muss das immer so auf die Spieler abgewälzt werden? Ich weiß, die Unternehmen müssen auch ihre

„Brötchen“ verdienen, doch muss das denn in Form von Monetarisierungsmitteln wie In-Game-Echtgeld-Währung und schlechter DLCs sein? Man merkt einfach, ob ein Spiel für die Spieler oder für das Geld gemacht worden ist.

Publisher machen auch oft den Fehler, dass Spiele zu früh einen Release-Termin bekommen. Der Druck für die Entwickler steigt damit dramatisch an, das Produkt soll bis dahin fertig sein. Wenn dann das Game aber am Ende unfertig scheint oder auch ist, wie bei der ersten veröffentlichten Skateboard-Simulation Tony Hawk's Pro Skater 5, die mehr verbuggt ist als AC: Unity bei Release, müssen dann die Fehler durch Patches oder Updates ausgemerzt werden, sonst wird das Spiel am Ende ein großer finanzieller Verlust.

Publisher treten dann auch oft an die Entwickler heran, ob sie denn nicht ein Lizenz-Spiel machen könnten, wie es auch zum Beispiel bei DICE und EA geschehen ist. EA möchte einen Star Wars-Shooter, DICE wollte erst gar nicht, dann haben sie sich unentschieden, nun ist ja Star Wars: Battlefront auf dem Markt.

Die Publisher sollten manchmal den Entwicklern mehr Freiraum lassen, und auch mehr Zeit. Denn ein gutes Spiel mit mehr Entwicklungszeit, worauf die Fans länger warten müssen, ist besser als ein schlechtes Spiel, um die Fans schnell wieder an den PC und die Konsolen zu locken und dann ein unkreatives und verbuggtes Spiel für zum vollen Preis zu spielen.



Wind heulte in meinen Ohren. Regen traf mich ins Gesicht. Ich flog auf einem Drachen und nur knapp hinter mir waren die Schergen des Königs. Ihre Fratzen wirkten im Licht der Blitze noch bedrohlicher als sonst. Sie besaßen ein Dauergrinsen, das die mit Nadeln gespickten Kiefer zeigte. Ihre Fledermausflügel ließen sie mit beängstigender Geschwindigkeit näher kommen. „Komm schon, Xandur“, ermutigte ich den Drachen. Gequält schaute er zu mir auf, beschleunigte aber dennoch. „Gleich haben wir's geschafft. Die Schergen können nicht durch die Barriere zur Erde“, erklärte ich ihm. Das trieb ihn an und er wurde noch schneller. Ein Blick hinter mir bestätigte, dass auch die Schergen an Geschwindigkeit dazu gewannen. Kurz vor uns sah ich schon die Barriere. Sie flimmerte. Die Schergen brüllten. Bald hätten sie uns eingeholt. „Xandur!!“ schrie ich. Ein Scherge streckte seine Pranke nach mir aus. Irgendwie wurde Xandur noch schneller und wir rasten durch die Barriere. Erleichtert schaute ich in den beginnenden Sonnenaufgang. „Wir haben's geschafft!!“, rief ich. Plötzlich fielen wir. Der Drache war zu müde. Die Flucht hatte zu viel Energie gekostet. „Xandur... wach auf... Xandur!!“ Ich hatte keine andere Wahl und schüttete das Wasser für die Reise über seinen Kopf. Er erschrak, fing aber sofort an mit den starken Flügeln zu schlagen. „Wir sollten landen“, hörte ich seine Stimme in meinem Kopf. Ich gab ihm Recht und er landete auf einer Lichtung. Erschöpft fiel der Drache in sich zusammen. Nur mit Glück schaffte ich es, nicht zerquetscht zu werden. Bevor ich die Augen schloss, entzündete ich noch ein Feuer. Als ich aufwachte, stand die Sonne schon am höchsten Punkt. Xandur war weg. Erst jetzt sah ich mich auf der Lichtung um. Sie war sehr geschützt. Es raschelte. Wachsam zog ich mein Schwert aus meinem Gürtel. Jemand trat auf die Lichtung, es war Xandur, allerdings in menschlicher Gestalt. Er hatte schwarze verwuschelte Haare und war sehr groß. Die Augen stachen grün hervor. Nur seine spitzen

Eckzähne bewiesen, dass er eigentlich ein Drache war. „Ich habe mich umgesehen: Wir sind in Deutschland gelandet. Da wir wie 17-jährige aussehen, müssen wir zur Schule. Ich habe uns schon angemeldet. Ab Morgen müssen wir dahin“, erklärte er. Ich nickte. „Welchen Tag haben wir heute? Und wie viel Uhr ist es?“, fragte ich verlegen. Der Junge lachte: „Wir haben Sonntag, zum Glück und es ist in etwa 14 Uhr.“ „Wir müssen dir was zum Anziehen kaufen, Schwerter sind hier nicht gerne gesehen“, grinste er. Nach einer ausgiebigen Shoppingtour, traten wir wieder auf die Lichtung. Hinter einem großen Stein zog ich meinen Umhang aus und zog mir ein rotes Tanktop und eine weiße kurze Hose an. Mein Schwert verwandelte sich, bis es nur ein Griff war, welchen ich mir in neonpinke Turnschuhe steckte. Meine langen schwarzen Haare band ich zu einem Zopf. Nachdem wir uns ausgeruht hatten, machte Xandur sich auf den Weg Essen zu holen. Die Zeit nutze ich und strich durch den Wald, der an der Lichtung grenzte. In einem nahegelegenen Bach betrachtete ich mein Spiegelbild. Wie auch mein Drache, besaß ich grüne Augen, allerdings hatte ich spitz zulaufende Ohren. Am nächsten Tag liefen wir zum Lozus-Gymnasium. Es war voll. Überall standen Schüler und unterhielten sich. Xandur keuchte, seine Ohren waren besser, als menschliche und konnte den Lärm nur schwer ertragen. Ein kleines rothaariges Mädchen trat zu uns. „Seid ihr die Neuen?“, fragte sie. Ihre Stimme war hoch aber nicht unangenehm. „Ja, ich bin Ariana, das ist Xandur“, antwortete ich für den Drachen. Dankbar sah er mich an. „Cool, ich bin Mika und soll euch herumführen. Kommt, ich zeige euch eure Klassenzimmer.“ Sie drehte sich um. Eilig liefen wir ihr hinterher. Mika war eine quirlige Person und wir freundeten uns an. Etwa eine Woche lief alles gut, dann schrie etwas in einer Unterrichtsstunde. So schnell es ging rasten wir in das Untergeschoss. Dort erwartete uns der König höchstpersönlich. Überall lag Blut und die



Schergen verspeisten gerade den Hausmeister. „Endlich habe ich dich gefunden, Wächterin Ariana.“ Er grinste schelmisch...

Es war ein furchtbarer Anblick. „Ich habe dich lange gesucht, aber ich habe es geschafft. Du hattest wirklich Glück... Doch es hat nicht gereicht.“ Er zuckte mit den Schultern. Mittlerweile hatten die Schergen ihre Mahlzeit beendet und reihten sich neben dem König. Die Fratzen hatten das Grinsen nicht verloren und das Blut tropfte von ihren Kinnen. „Was willst du? Du hast schon die Königin getötet und den Wächterorden so gut wie ausgelöscht!“, flüsterte ich mit einem feindseligen Unterton. „Ganz einfach, gib mir einfach deinen kleinen Drachenfreund und ich lasse dich in Ruhe“, lachte er. „Hör lieber auf mich. Du kannst nicht gewinnen!“, seine Stimme triefte vor Hämie und Triumph. „Dann habe ich wohl Pech. Ich werde Euch Xandur niemals freiwillig ausliefern! Ihr habt Euch schon die Drachen der anderen Wächter geholt! Was nützt Euch noch ein Weiterer?“, fragte ich mit einem Zittern. Der König seufzte: „Habt Ihr es nicht verstanden, Wächterin Ariana? Ich brauche Euren Freund nicht dringend, es geht ums Prinzip, euch Wächtern alles zu nehmen.“ Er grinste schon wieder. Mein Körper zitterte vor Wut. Wie konnte er es wagen, einen Orden zu vernichten, der älter war als sein Königreich? Verzweifelt suchte ich nach einem Weg aus dieser Lage, fand aber keinen. „Tick-tack, wenn du mir deinen Freund nicht innerhalb von 15 Sekunden ausgeliefert hast, wirst du kämpfen müssen...“ Sein Lachen war unheimlich. Es fiel mir wie Schuppen von den Augen: Seine Überheblichkeit war eine Schwäche. Telepathisch nahm ich mit Xandur Kontakt auf. „Wir können uns hier raus kämpfen. Aber wir müssen schnell sein. Schneller als die Schergen...“

Seine Stimme antwortete in meinem Kopf: „Dann lass uns die zuerst aus dem Weg räumen...“

„Nein, wir brauchen den Überraschungseffekt für den König...“, überlegte ich.

„Dann fege ich die Schergen mit meinem Schweif aus dem Raum und wir stürzen uns auf ihn“.

„Gut“, stimmte ich zu. „Wenn er bis 3 runter gezählt hat...“ Wir machten uns bereit. Mittlerweile war der König bei 6 angekommen. „Nicht mehr lange“, sagte der Mann. „5... 4... 3...“ Als das Signal fiel, verwandelte sich Xandur in den Drachen und wischte die Schergen aus dem Raum, während ich mich mit meinem Schwert auf den König stürzte. Xandur half mir und biss dem überwältigten König in die Beine. Doch der Überraschungsmoment weilte nicht lange, als sich plötzlich eine schwarze Energiekugel auf mich richtete und alles um mich herum dunkel wurde. Das Letzte was ich hörte, waren Xandurs Angstschreie.

Ich wachte in einem roten, mit Samt bezogenen Bett auf. Mühsam setzte ich mich auf. Etwas klirrte an meinem Bein. Jemand hatte mich mit einer schweren Kette am Bett festgemacht. Schmerzvoll schlug ich die Decke weg, alles tat mir weh. Ein langes Schlafgewand streifte an meinen Beinen. Doch das war mir egal. Mein Kopf pochte... Bilder von dem gestrigen Tag tauchten auf, dann von schmerz erfüllten Schreien. Erst dachte ich, es wären meine. Nein, es waren die von Xandur. Noch mehr Bilder. Man hatte ihn gefoltert, vor meinen Augen. Tränen liefen mir über die Wangen. Energielos brach ich zusammen, weinte vor mich hin und lies mich von Kummer und Sorge um meinen Drachen auffressen. Ich konnte mich nicht erinnern wie lange ich geweint hatte, als plötzlich ein junges Mädchen in mein Zimmer kam. Ihre grünen Haare ließen darauf schließen, dass sie eine Waldnymphe war und gefangen worden war. Die Türen fielen hinter ihr zu und sie lief zu meiner zusammengekrümmten Gestalt. Immer noch schluchzte ich vor mich hin. „Wein nicht, ich habe eine Nachricht von deinem Freund. Es



Ariane & GB: Reise ins Nichts

geht ihm gut, mehr oder weniger und er möchte, dass du dir keine Sorgen machst, sondern dir einen Fluchtplan überlegst“, flüsterte sie. „Danke“, meine Stimme klang rau, war vom Weinen ganz müde. Ein kleines Lächeln erschien auf ihrem Gesicht. „Ich bin übrigens Lydia, deine Zofe“, stellte sie sich vor. Auf einmal sah ich Licht am Ende des Tunnels in all der Finsternis.

Wind streift über das kantige Gras. Es raschelt. Jemand kommt auf die Lichtung. Der Kopf gleicht einem Quadrat. Über ihm schwebt ein Name: Alex. Eine weitere Person tritt auf die Lichtung. ‚Steve‘ schwebt über seinem Kopf. Spitzhacken tauchen in ihren Händen auf. Gemeinsam legen sie eine Mine an. Block um Block bauen sie ab. Sie beginnen eine Unterhaltung. Plötzlich schießt ein Pfeil auf Alex zu. Steve zückt ein Eisenschwert und tötet das Skelett. Alex bedankt sich. Als sie schon recht weit unten sind, stößt Steve auf bemooste Steinziegel. Er baut einen Block ab. Ein Silberfisch spawnt und greift ihn an. Schnell erledigen sie das Vieh. Die zwei schauen sich an. „Kann es sein? Ist dies das Endportal?“, fragt Alex erstaunt. Nachdem weitere zehn Blöcke und zehn Silberfische erledigt sind, stehen sie vor dem sagenumwobenen Portal. Die Lava fließt darunter, heiß und leuchtend gibt sie dem Raum etwas Magisches. „Es fehlen noch zwölf Enderaugen“, murmelt Steve. „Dann lass uns farmen!“, ruft Alex begeistert. Strahlend rennt sie aus der Mine. Draußen beginnt gerade die Abenddämmerung. „Wenn wir Glück haben, finden wir ein paar Endermänner.“ Nachdem Alex acht und Steve die restlichen vier Enderperlen gefarmt haben, craften sie diese zu Enderaugen. Zuletzt rüsten sie sich mit deren besten Bögen und Diamant-Equipment aus.



Vorsichtig setzen sie die Enderaugen in das Portal ein. „Mir ist ein wenig mulmig“, sagt Alex. Bevor Steve sie beruhigen kann, springt das Mädchen durch das Portal ins Nichts. Auch Steve kommt hinterher.

Sie landen auf gelbem Endstein. Überall sind Endermänner. Ein Brüllen. Dann stürzt sich ein Drache auf sie. Im letzten Moment können sie ausweichen. Mutig schießt Alex einen Pfeil auf die Bestie. Doch es scheint ihr nichts auszumachen. „Dort oben, siehst du? Auf den Türmen sind Kristalle. Da muss der Drache sich heilen.“, bemerkt Steve. „Wir müssen sie abschießen!“, ruft Steve über das Brüllen hinweg. „Gut!“, antwortet Alex und lässt schon Pfeile auf drei Kristalle schnellen. Auch Steve bringt die Kristalle zum Explodieren. Bald sind alle Kristalle weg. Mit einem Kampfschrei fliegen die Pfeile auf den Drachen. Als dieser im Sturzflug auf sie losgeht, schlägt Steve ein letztes Mal auf das Ungetüm. Der Körper fliegt in die Höhe und Erfahrungspunkte fallen auf sie herab. Erleichtert schauen die Sieger sich an. „Wir haben’s geschafft!“, freut Alex sich. „Jaa...“, keucht Steve. Erschöpft springen sie durch das Portal.

„Alex... Alex... Alex!“ Erschrocken fällt Alex aus dem Bett. Steve schaut sie an. „Es gibt Frühstück.“



Welches Gebäude versteckt sich denn dort in der Dwengol Ebene? Obwohl "verstecken" vielleicht die falsche Wortwahl war, denn diese Festung hat es in sich. Diese Festung ist wahrscheinlich 120 Blöcke breit, 100 Blöcke lang, 50 Blöcke hoch und wurde zum größten Teil aus schwarzem Ton gebaut. Daher sieht die Festung eher dunkel und nicht wirklich einladend aus. Doch genau deswegen passt es perfekt in die Umgebung, die Dwengol Ebene ist ein verfluchter Ort, versehen mit Lavaseen, Flüssen und Obsidianbergen.

Neben den gefährlichen Lavaseen und Lavaflüssen gibt es jedoch noch weitaus gefährlichere Kreaturen in der Umgebung, wie fliegende Ghasts, eine Lohe, einen Wither und den Enderdrachen! Zu dem ganzen Unheil kommt dann noch, dass WizardBlobber in der Festung gefangen gehalten wird. Befestigt mit riesigen eisigen Ketten, die sie am Boden halten sollen. Warum? Weil die



Monster es satt haben von WizardBlobber getötet zu werden. Daher haben sie WizardBlobber in der Festung eingesperrt.

Die Stadt wurde ebenfalls von WizardBlobber gebaut und steht noch nicht alt zu lange, eine Sache, die Wizard geplant hat, ist eine Lohenfarm in die Festung hineinzubauen und sie für alle zugänglich zu machen. Wir bleiben gespannt.

Tipp der Ausgabe

Du baust eine mittelalterliche Stadt und möchtest keine Seelaternen, Fackeln oder Glowstone verwenden? Dann baue doch ein Feuer und benutze es als Lichtquelle. Sie spenden nicht nur ausreichend Licht, sondern sehen auch noch mega gemütlich und mittelalterlich aus. In der Festung von Wizardblobber wurde zum Beispiel Feuer benutzt, um es bedrohlicher wirken zu lassen. In Rinjani's Städten (wie z.B. Tolima) wurde Feuer als Hauptlichtquelle verwendet, Fackeln findet man dort selten.

Feuer können flackern, sich im Wind bewegen, knistern und andere Geräusche von sich geben. Ein Feuer ist die perfekte Lösung, um das letzte Stück Atmosphäre zu einer mittelalterlichen Stadt zu geben.



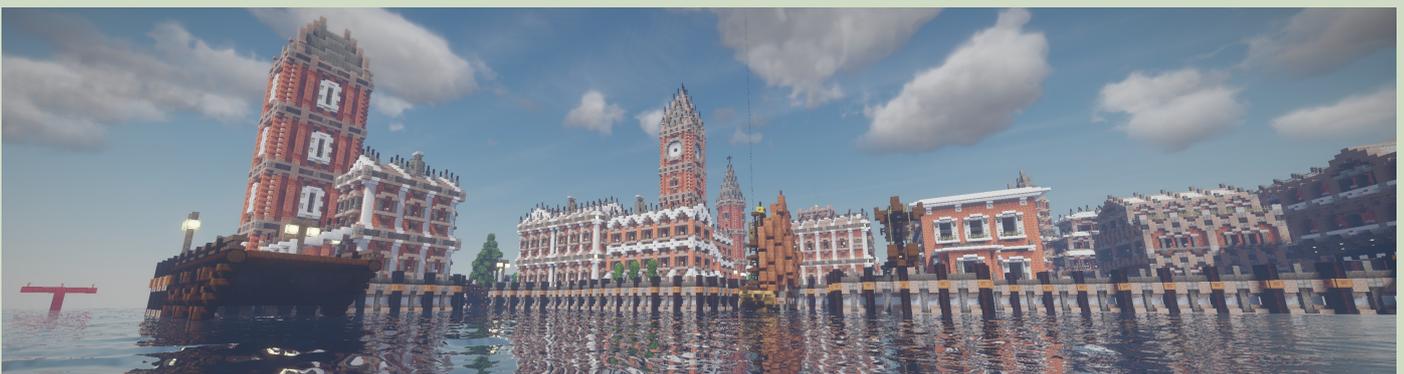
Jetzt kommen wir wahrscheinlich zu einer der schönsten Städte im Industriezeitalter Terraconias. Die Stadt wird aktiv weiter gebaut und wächst daher stetig. Ich wollte mir daher lieber etwas mehr Zeit lassen, bis sich die Stadt zu einem schönen großen Projekt entwickeln würde. Es geht natürlich um Yasbur, die Industriestadt in der Drawyia Bucht. Die Stadt ist nun schon sehr groß, jedoch noch nicht fertig: Wir sehen noch immer Baustellen und leere Flächen.

Ein erster Blick auf die Stadt und man fühlt sich wie in London 1869. Es erinnert mich sehr an Assassins Creed Syndicate, es fehlen nur noch fahrende Kutschen auf den Straßen und kaufende Bürger in den Seitengassen - leider ist dies in Minecraft nicht umsetzbar, bzw. nicht auf Terraconia. Doch darum geht es in dieser Stadt nicht, diese Stadt erinnert eher an eine alte Museumsstadt. Die Stadt bietet auch fast alles, was das damalige London bot, einen Marktplatz, eine Zugstrecke, einen Frachthafen mit Kränen und Schiffen und

natürlich einen Uhrenturm. Vielleicht ist der Uhrenturm nicht der höchste Turm in der Stadt, jedoch ist er der gewaltigste, gebaut aus Ziegelstein und Steinsiegeln, mit einem großen Durchmesser und enormer Höhe. Leider kann man weder auf den Turm hoch, noch in den Turm reingehen.

Tipp der Ausgabe

Du bist engagierter Statthalter und steckst deine Zeit und Leidenschaft in ein Stadtprojekt - jedoch findest du Default-Bäume zu "normal" und du kannst dir keine selber bauen? Du hast Glück, dass es seit einiger Zeit ein neues Feature auf Terraconia gibt, die Baumsetzer. Auf Origo, in der Nähe des Schreiners, wohnt Bianca - sie bringt dich in die neue Welt, in der du die Baumsetzer kaufen kannst - du kannst sie dann überall in Esconia und Andora setzen und so deine Stadt verschönern. Sie generieren für dich vorgefertigte, schöne Custom-Bäume. Bilder der neuen Bäume findest du in unserem Wiki.





Im Interview mit einem Slime

rilomana: Hi! Danke, dass du dich dazu bereit erklärt, hast meine Fragen zu beantworten. So konnten wir schon viele missverstandene Monster in ein neues Licht rücken.

Slime: Hallo! Das mache ich doch gerne. *boing*
boing

rilomana: Na gut, dann kommen wir auch gleich zur ersten Frage. Warum... Naja, springt ihr eigentlich so viel herum? Du machst das ja auch gerade.

Slime: Nun, wie du siehst, haben wir keine Beine. Dementsprechend ist hüpfen die einzig effektive Möglichkeit, um vorwärts zu kommen. Außerdem sagen dir doch sicher Sprungkrafttränke etwas?

rilomana: Öhm, sicher. Die benutze ich gerne, um meine Unfähigkeit in Jump and Runs auszugleichen.

Slime: Ja genau. Jedenfalls haben wir vor vielen Jahren von einem Reisenden genau diese Tränke bekommen. Damals waren wir noch nicht so viele, weswegen die Tränke für alle reichten. Ohne Ausnahme fand jeder von uns diese Tränke super, denn wir konnten uns plötzlich viel besser bewegen. Also haben wir begonnen, nach dem Rezept zu forschen und dieses zu verbessern. Letztendlich ist uns das auch gelungen, sodass wir einen Lebensvorrat an Tränken für jeden herstellen können. Ein negativer Nebeneffekt ist jedoch, dass wir einfach nicht aufhören können zu springen.

rilomana: Ah okey, das klingt einleuchtend. Weshalb zerteilt ihr euch denn bei eurem Tod?

Slime: Viele Tiere paaren sich durch Zellteilung. Das bedeutet, sie zerteilen sich sozusagen in zwei Teile. Bei uns ist das genauso. Wenn wir getötet werden, wird unsere äußere Hülle zerstört und die beiden Slimes, die unter der Hülle "lagern", kommen frei.

rilomana: Öh... Das ist... interessant...Wenn du hier

so herum springst, entstehen ja kleine Partikel, die sogar durch den Boden gehen. Woran liegt das?

Slime: Naja, wir häuten uns, damit unsere Haut weich und flexibel bleibt. Sonst bildet sich das, was man bei euch Hornhaut nennt und damit springt es sich nicht so gut. Das sind die Partikel.

rilomana: Wenn wir schon beim Thema sind - woraus besteht ihr eigentlich?

Slime: Innen bestehen wir eigentlich komplett aus Wasser. Das Grüne ist eine Art, mh... Kleber würdet ihr es nennen, der alles zusammenhält. Deswegen sind wir anfangs auch etwas klebrig.

rilomana: Nun gut, dann weiter zur nächsten Frage: Wieso greift ihr uns Spieler eigentlich an?

Slime: Inzwischen weiß das tatsächlich niemand mehr so genau. Also ein typischer Fall von: Alter Konflikt, bei dem heute keiner mehr weiß, worum es geht. Gerüchten zufolge sollen uns jedoch einige Spieler unser Rezept für die Tränke gestohlen haben. Ich weiß nur leider nicht, ob das stimmt.

rilomana: Naja, vorstellen kann ich mir das bei ein paar Spielern schon. Ihr folgt uns ja immer direkt, egal ob da ein Abgrund oder sonst eine Gefahrenquelle kommt. Wieso weicht ihr den Gefahren denn nicht aus?

Slime: Unsere Augen taugen leider nicht wirklich zum Sehen, wir nehmen nur Umriss und Schwingungen im Boden wahr. Und einen Abgrund von festem Boden zu unterscheiden, ist da nicht so einfach.

rilomana: Dass das schwierig ist, kann ich mir vorstellen... Aber mit dem Interview war es das auch schon. Danke, dass du dir die Zeit genommen hast!

Slime: Kein Problem!



In den letzten Woche schlugen die Blitze des umherziehenden Unwetters "Weltmeisterschaft" wie ein Lauffeuer in die Städte, Häuser und Fernseher all unserer Mitspieler ein. Gegen dieses Unwetter halfen weder Regenjacken, noch Schirme. Der einzige Weg ihm zu entkommen, war der Abstand zu jeglichen elektronischen Dingen. Während die meisten Spieler mit dem Unwetter zu kämpfen hatten, sorgten sich andere um die Tsunamis, welche plötzlich sämtliche Städte heimsuchte. So wurden z.B. Obstheim und Reken vollständig überschwemmt, die Aufräumarbeiten sind noch in vollem Gange.

Wettervorhersage für die nächsten Tage:

Das heftige Erdbeben "VIP" taucht auf und erschüttert Esconia und Andora in seinen Grundfesten. Es wird keinen Halt machen und ausnahmslos überall wüten. Der Wirbelwind "rilomana" tobt mit seinem Zwillings "rilomana_" durch die Gipfel Devolars im Süden Andoras. Der genaue Weg und die damit verbundene Zerstörung ist zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht abzusehen. Durch ganz Esconia und Teile Andoras zieht das Hoch "DrDustHunter" und saugt alles noch vorhandene Wasser aus dem Boden. Der Meeresspiegel wird um mehrere Meter sinken. Flüchtende Tintenfische überrennen die Küstengegenden auf der Suche nach noch nicht vertrockneten Wasserquellen. Alle Spieler werden dazu angehalten etwas Wasser zu opfern und ihnen ein Zuhause zu bieten. In Utnomunda bilden sich durch die Schneeschmelze riesige Wasserrutschen durch das ganze Gebiet. Sie können Ihre Kinder dort gerne absetzen und nach einigen Stunden Shoppingtour auf der anderen Seite wieder abholen. Boote stehen bereit.

In den Wüsten Andoras kommt es zu dem riesigen Sandsturm "MagnusPlanet" und trägt eine Menge Sand davon. Aber es gibt auch ein wenig Regen in den restlichen Gebieten Andoras. Wer also genug von der Sonne hat, sollte sich besser dorthin zurückziehen.

Wetterübersicht Esconia:

Riverside: 35°C mit prallem Sonnenschein, es wird empfohlen ein Wasservorrat aus dem nahe gelegenen Fluss anzulegen!

Santoria: Die vielen Tränen über den Verlust des Außenpostens in der Nähe der Stadt bringen etwas Wasser und kühlen die Stadt so ein wenig ab, 28°C

Nordend: Hier sind viele Wasserrutschfahrten durch die Schneeschmelze möglich, Unternehmen planen bereits Gebiete zu kaufen, um das Wasser als Rutsche darauf zu vermieten

Wetterübersicht Andora:

Camelot: Durch die Lavaseen steigen die Temperaturen noch weiter an, Schutzanzüge werden empfohlen, 65°C

Falun: Der Sandsturm bringt etwas kalten Wind mit und kühlt die Wüste ab, es sollte sich ein Unterschlupf gesucht werden, 20°C

Alexandria: Viel Dauerregen, bei relativ warmen Temperaturen, 24°C





Zu diesem Artikel eine kurze Erklärung. Der Autor hat bei diesem Artikel die Aufgabe sich zu einem Bild eine Geschichte auszudenken. Dabei spielt es keine Rolle in welche Richtung sie geht, ob sie davor, danach oder sonst wann spielt, aber man sollte den Zusammenhang zu dem Bild erkennen können. Die Geschichten können wie normale Kurzgeschichten nur ein Ausschnitt sein, können aber auch die ganze Story zu dem Bild erzählen. Wie das gemeint ist, erfahrt ihr noch in den folgenden Texten der nächsten Ausgaben.

"Ob ich einsam bin?... Ich fühlte mich schon immer irgendwie allein, in dieser grausamen, hoffnungslosen, von allen guten Geistern verlassenen Welt. Ich sah die Welt nicht immer so. Ich frage mich manchmal, was passiert wäre, wenn er noch immer unter uns weilen würde. Er war der einzige Mensch auf Erden, der mich jemals verstand. Ich kann nicht glauben, dass er weg ist. Es ist bereits so lange her und trotz allem kann ich es nicht fassen, ich will es nicht wahrhaben. Ich wünschte ein-

fach, er würde plötzlich durch unsere Haustür kommen, mich in seine Arme nehmen und begrüßen. Jedoch wird es nie wieder so sein, wie es war und das weiß ich und dennoch habe ich kein größeres Verlangen, als nach der Vergangenheit zu greifen. Natürlich möchte ich nicht wagen zu sagen, dass ich es schwerer als der Rest habe. Es wird immer Leute geben die mit viel grausameren Situationen zu kämpfen haben. Das macht mir mein Elternhaus immer wieder klar, wenn ich versuche mit ihnen ein etwas tiefgehenderes Gespräch zu führen. Ihre Art macht es mir leider nicht leichter. Ich glaube, sie wollen es nicht nur, nicht wahrhaben, sondern tun auch alles, um sich nicht damit auseinandersetzen zu müssen. In dem Fall bin ich wohl das komplette Gegenteil, mir fällt es schwer meine Gedanken kaum auf etwas anderes zu lenken.

Das schlimmste Gefühl was ich jemals hatte?.. Hilflosigkeit.

Jemand stirbt vor meinen Augen und du kannst rein gar nichts tun. Nichts... Es ist unerträglich. Letztlich versuche ich mich abzulenken, mit Musik. Ich schleppe seitdem in unserer Schule Handys



Bilder die Geschichten erzählen

verboten wurden überall meinen Mp3-Player mit hin."

Plötzlich verzog sich mein Gesicht und ich seufzte lange. Was schrieb ich denn da? Wen interessiert es, dass meine Schule striktes Handy-Verbot verordnet hat und ich deshalb einen Mp3 Player habe? Ich strich die letzten Zeilen grob mit meinem Bleistift durch. Frustriert ließ ich mir das gesamte Blatt mit dem Text durch. Gefällt mir nicht. Aber wem gefällt schon die eigene Lage?

Ich zog meine roten Kopfhörer ab und ging in Richtung meines Bettes.

Ich ließ mich darauf fallen und schloss meine Augen.

Was soll bloß aus mir werden... Ugh ich sollte aufhören so negativ zu denken, aber das fällt mir so leicht..

Auf einmal wurde ich ohne Vorwarnung aus meinen Gedanken gerissen.

"Schaaatz?", ich rollte meine Augen genervt auf und antwortete kurz und knapp:"Ja?"

"Das Frühstück ist fertig." Ich runzelte die Stirn. Sonst haben wir doch nie feste Essenszeiten, hat wer Geburtstag oder was ist los?

Nichts desto trotz, stand ich mühsam auf und ging aus meinem Zimmer, die Treppe hinunter. Wir lebten in einer relativ großen Wohnung, es ist ein Altbau und als ich kleiner war versteckte ich mich häufig in allen erdenklichen Ecken. Nach mir wurde dann stundenlang gesucht und ich wurde erst gefunden als ich von alleine raus kam.

Hmm, könnten auch gut nur 10 Minuten, statt Stunden gewesen sein... dachte ich und lächelte etwas. Unten angekommen hatte Mum tatsächlich Frühstück hergerichtet.

"Da bist du ja.", sagte zu meinem Erstaunen mein Vater.

"Müsstest du nicht längst arbeiten?",

"Habe mir heute extra frei genommen.", Oh Gott, hat heute wirklich jemand Geburtstag?

"Ist heute was besonderes?", sagte ich skeptisch.

Mum sagte etwas zaghaft:"Na, also... Wir möchten uns ein wenig mit dir unterhalten."

Hätte ich's mir doch denken können!

"Ach so.", ich ließ das Thema ruhen solange es

möglich war, schließlich ist morgen wieder Schule, ein wenig möchte ich den Sonntag noch genießen können.

Ich setzte mich an den Esstisch neben meinen Vater. Meine Mutter saß mir gegenüber. Sie hatte alles Erdenkliche was man zum Frühstück zählen könnte gemacht.

"Muss viel Arbeit gewesen sein.", sagte ich und lächelte sie an.

Mum grinste. "Ja, das war es wohl. Aber alles für meine Lieben.", sie lachte und darauf warf mein Vater ihr einen erdrückenden Blick zu. Sie schwieg.

Wow, ich dachte irgendwie sie schaffen es länger miteinander auszukommen.

Ich schaute beide enttäuscht an.

"Was soll dieser Blick?", sagte mein Vater fast wütend.

"Ach nichts, ich hab mich nur mal wieder getäuscht, ich dachte ihr würdet länger miteinander auskommen.",

"Das reicht!", schrie meine Mutter auf den Tisch blickend.

"Nicht am Esstisch.", das ist das Letzte. Ich ertrug es keine Sekunde länger dort.

"Ach so, na dann entschuldigt mich.", ich sprang auf und ging die Treppen hinauf, bis ich wieder in meinem Zimmer ankam. Man könnte sagen, mein Appetit hat sich sehr schnell in Luft aufgelöst.

Irgendwie kann ich nicht mehr mit ihnen umgehen... Nicht mehr? Hört sich fast an als hätte ich das mal gekonnt.

Ende

*"Jeder mag Affen."
(Justin Bieber)*

Mitwirkende in Ausgabe 12



andrea_f95



Angum



Battlecat03



BenCraft_



Conkucki



Dustin_K



EliasH



Entchen_



LoraMC



rilomana



Skorpion2014



tafftaffaff



Thavril



XamLetsPlay

Gäste:



JojoEiskristall



KraaZah



Trender



Das Terraconia Magazin ist ein von Thavril, rilomana und seit neuem _Entchen und Skorpion2014 geleitetes Community-Projekt, welches durch die Arbeit freiwilliger Helfer möglichst regelmäßig für euch erscheinen soll.