

Terraconia Magazin

23



Steckbrief: See_Baer



Ressourcepack der
Ausgabe: Dandelion



Anime-Vorstellung

Inhaltsverzeichnis

Vorstellungen

Stadt-Vorstellung: Zoo Esconia	4
Block der Ausgabe: Stein	5
Mob der Ausgabe: Ghast	7
Modvorstellung: Storage Drawers	8
Ressourcepack der Ausgabe: Dandelion	9

Community

Interview mit Masterjosef	11
Steckbrief: See_Baer	14
Bild der Ausgabe: Landschaften Andoras	15
Blog einer Moderatorin #3	16
Wir sind das Magazin! #3	17
Zeigt her eure Apartments: Rösberg	19
Kurzgeschichte: Der Schatz im Silbersee (Teil 3)	20

Gut zu Wissen

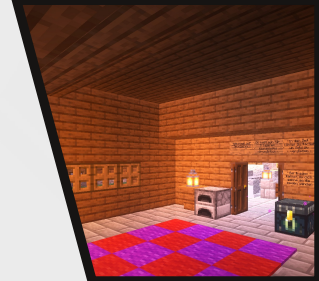
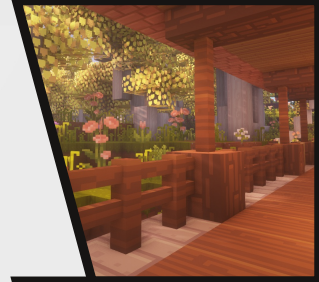
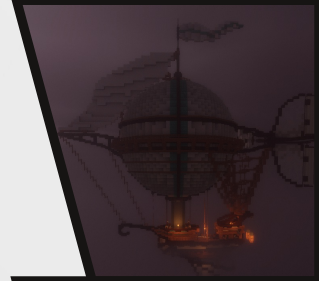
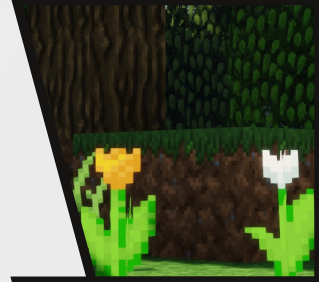
News von Terraconia: Es gibt wieder Kekse...	21
Tipps an Neulinge: Schnelles Geld verdienen - als Miner	21
Gastbeitrag: Terraback - von der Idee bis zum Ende	23
Gastbeitrag: Minecraft Pflanzen #3	25

Spaß und Satire

Kreuzworträtsel	26
Enderdrachengeschichten #2	28
9 Tipps gegen nervige Zeitgenossen	29
Gastbeitrag: Früher war alles besser	30

Reallife

Anime-Vorstellung #1	32
----------------------	----



Na, habt ihr die Hitzewellen gut überstanden? Jetzt beginnt wieder die kältere Jahreszeit und was kann man Besseres bei Regen und Kälte machen, als sich daheim die neue Ausgabe vom Terraconia Magazin auf die Augen zu geben? Richtig, nichts. Denn das ist schon das Beste!

Wie auch schon in den letzten Ausgaben präsentieren wir euch wieder unsere Stammartikel, wie Blog einer Moderatorin, Ressourcenpack der Ausgabe oder den Dauer-Gastbeitrag MC Pflanzen.

Also, schnappt euch einen leckeren Tee und entspannt euch bei der neuen Ausgabe!

Viel Spaß!

Dein Redaktionsteam

Stadt-Vorstellung: Zoo Esconia

Zoo Esconia - Pinguin, Otter & Co.
 Das Wissen über Flora und Fauna erweitern? Das ist in einer kleinen Stadt, wie der Name bereits verrät, auf Esconia möglich! Dieses Mal geht meine Reise in eine etwas andere Stadt. Wohnen kann man dort zwar nicht, aber das Konzept ist dennoch außergewöhnlich.



Im Zoo Esconia könnt ihr die Tierwelt Minecrafts, sowie verschiedene Biome kennenlernen und bestaunen. Der Zoo erstreckt sich über eine Fläche von 154x221 Blöcken. Erreichbar ist er ganz bequem über `/stadt tp Zoo Esconia`. Danach steht ihr direkt vor dem Eingang des Zoos. Erbaut wurde er von Jarves, Loera1234, Lavaherz und Robbe707.



Ein kleiner Spaziergang gefällig? Wir starten am Eingang vor dem Kassenhäuschen. Der Eintritt ist frei, kleine Spenden für den Tierschutz und die Futterkosten, sind aber trotzdem gerne gesehen.

Einmal am Kassenhäuschen vorbei, steht man vor einer großen Statue. Der Pinguin und Otter ziehen sofort die Aufmerksamkeit auf sich. Man könnte meinen, die beiden streiten sich um einen Schneeball. Direkt links am Eingang findet ihr die Schließfächer. Falls ihr also doch mal zu viel Gepäck bei eurem Zoobesuch dabei haben solltet, könnt ihr dieses dort sicher lagern. Weiterhin befindet sich zur linken Seite der kleine Spielplatz, sowie ein Toilettenhäuschen. Kinder mit zu viel Energie können sich dort austoben. Weiter den Weg entlang gelangen wir zum ersten Gehege. Beobachtet man die Landschaft ganz genau, findet man Eisbären und Schneehasen, die sich gerne im Schnee verstecken. Zurück zum Hauptweg, tiefer in den Zoo hinein, gelangt man zu einer kleinen Bauernhofidylle. Hier könnt ihr alles zu Schweinen, Pferden oder Hühnern lernen. Dieser Bereich ist, wie auch ein paar weitere Gehege, für die Besucher des Zoos zugänglich. Damit bekommt ihr nochmal ein anderes Zooerlebnis. Durch den Bauernhof, am Wasser vorbei und ein Stück den Weg entlang, erreicht man tropische Gelände. Hier hat man fast das Gefühl, mitten im Gehege der Tiere zu sein. Denn die Bauweise erlaubt es zum Beispiel Delfine und tropische Fische aus direkter Nähe zu betrachten. An Land lassen sich dort unter anderem auch Pandas finden. Wählt man auf dem Weg zurück anschließend den etwas unbefestigten Weg, so steht man direkt vor einer bergigen Landschaft. Dort sind zum Beispiel die Schafe und Berglamas beheimatet. Im benachbarten Gehege kann man die Wölfe beobachten. Vereinzelt ist dort auch die eine oder andere Biene zu sehen. Vorbei an schön angelegten großen Blumenbeeten erreicht man das Gehege der Füchse. Zwischen den Bäumen verstecken sich sowohl Rot- als auch Schneefüchse. Als letztes besuchen wir eine Wüstenlandschaft. Dort können Dromedare und Wüsten-Kaninchen beobachtet werden.

In Zukunft soll der Zoo noch ein bisschen wachsen. Welche weiteren Spezies ihr dann im Zoo beobachten könnt, wird aber noch nicht verraten.

Warum ihr den Zoo unbedingt besuchen solltet? Ihr könnt euer Wissen zu verschie-

densten Tieren erweitern oder auffrischen. Denn an jedem Gehege habt ihr einen Buchständer, in dem ihr einzelne und spannende Fakten über die Tiere aus dem echten Leben nachlesen könnt.



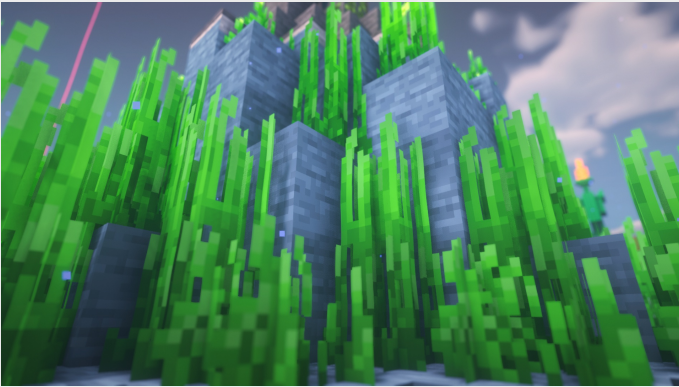
Block der Ausgabe: Stein

Der Block dieser Ausgabe ist ein Block, den wohl jeder Spieler kennt und der einer der ersten Blöcke überhaupt in Minecraft war. Zugleich ist es der, abgesehen von Luft, am häufigsten vorkommende Block in der Spielwelt. Er stellt daher auch einen der nützlichsten Baustoffe dar. Wie ihr vielleicht schon erraten habt, ist der Block dieser Ausgabe der Stein.

Wenn Stein mit einer Spitzhacke abgebaut wird, erhält man Bruchstein (wer mehr zu Bruchstein erfahren möchte, dem ist geraten, sich die Ausgabe 18 des Terraconia-Magazins genauer anzusehen). Um normalen Stein zu erhalten, kann Bruchstein in einem Ofen geschmolzen werden oder man benutzt gleich eine Spitzhacke mit der Verzauberung Behutsamkeit, um den Stein abzubauen.



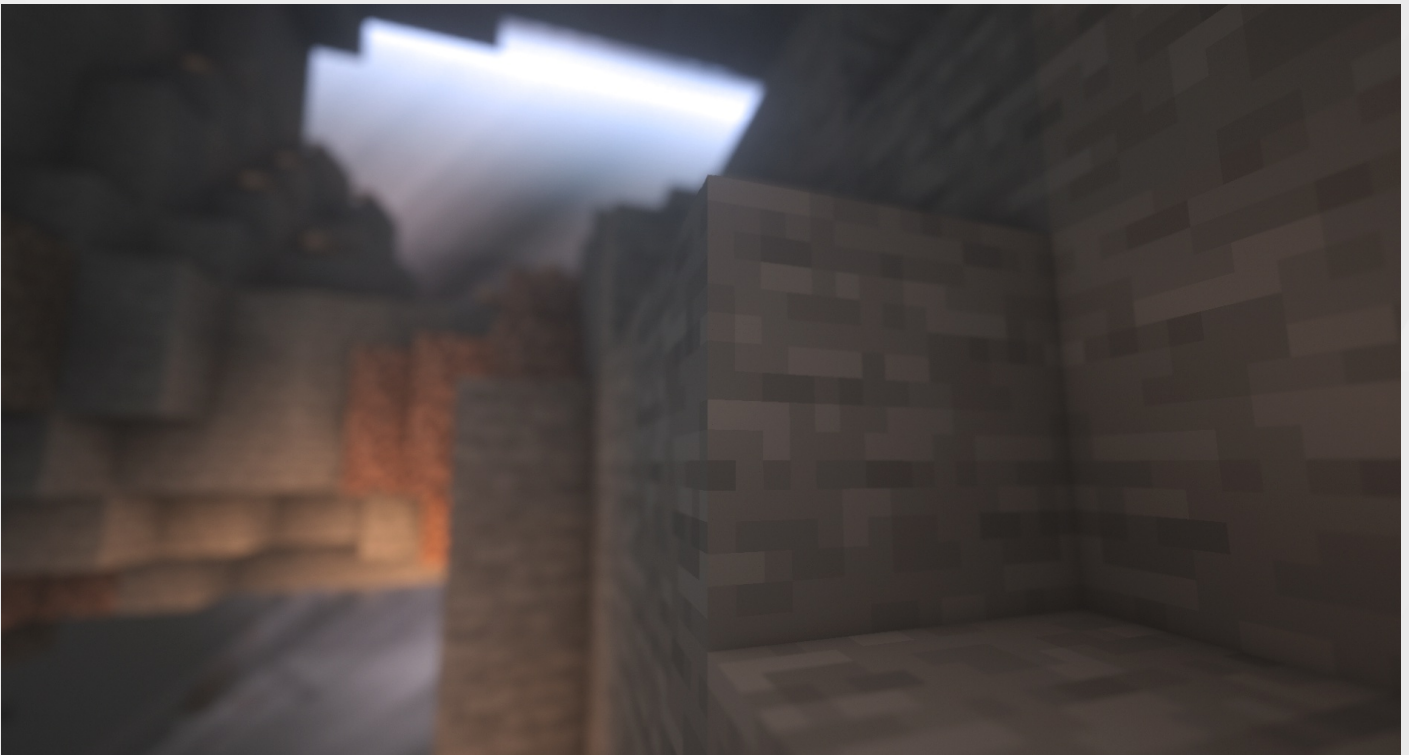
Dann erhält man direkt Stein und keinen Bruchstein. Eine weitere sehr schnelle Möglichkeit, um Stein herzustellen ist, Lava in eine Wasserquelle fließen zu lassen. Trifft Lava auf einen Wasserquellblock, wird dieser durch Stein ersetzt. Bei fließendem Wasser erhält man allerdings nur Bruchstein. Dies kann verwendet werden, um einen unendlichen Stein-Generator zu bauen.



Der normale Stein kann ebenfalls im Ofen gebrannt werden. In diesem Fall erhält man nach dem Brennvorgang glatten Stein. Eine weitere besondere Variante des Steins ist der befallene Stein. Aus diesem spawnt beim Abbau ohne die Verzauberung Behutsamkeit ein Silberfischchen. Befallene Steine entstehen natürlich in der Nähe einer Festung oder wenn sich ein Silberfischchen in einem normalen Stein verkriecht.

Steine werden neben dem Zweck als Bau- und Dekoblock für viele verschiedene Rezepte benötigt. Um einen Steinknopf herzustellen, wird ein einzelner Steinblock im Craftingfeld benötigt. Für vier Steinziegel werden vier Steinblöcke quadratisch angeordnet. Eine Druckplatte braucht zwei Steinblöcke nebeneinander, um diese herzustellen. Ebenfalls wird Stein als Grundplatte für einen Redstone-Verstärker (zusammen mit zwei Redstone-Fackeln und einem Redstone), einem Redstone-Komparator (zusammen mit drei Redstone-Fackeln und einem Netherquarz), einer Steinsäge (zusammen mit einem Eisenbarren) und zur Herstellung von sechs normalen Steinstufen benötigt. Eine Steintreppe wird aus sechs treppenförmig angeordneten Steinblöcken hergestellt.

Aus drei nebeneinander angeordneten glatten Steinblöcken können sechs glatte Steinstufen hergestellt werden. Auch ein Schmelzofen benötigt als Grundplatte drei glatte Steinblöcke, einen Ofen in der Mitte und fünf Eisenbarren um diesen herum.



Mob der Ausgabe: Ghast

Ghasts sind große, weiße, schwebende Monster, die im Nether spawnen und wie alle Nethermonster gegen Feuerschaden immun sind. Sie geben Klagelaute von sich, die an das Schluchzen von Kindern erinnern sollen und greifen Spieler mit explosiven Feuerbällen an. Diese Feuerbälle zerstören Netherack und andere Blöcke mit Ausnahme von Bruchstein, Andesit, Diorit, Granit, Netherziegeln und Eisentüren. Auch werden keine Blöcke zerstört, die gegen Explosionen immun sind, wie Obsidian und Grundgestein. Ebenfalls können die Feuerkugeln Netherportale zerstören oder wieder entzünden. Die Feuerkugeln eines Ghasts können von einem Spieler wieder zurückgeschlagen werden. Dadurch fliegt die Feuerkugel mit derselben Geschwindigkeit in die Blickrichtung des Spielers zurück. Wird der Ghast dadurch getroffen, erhält dieser 1000 Schaden und stirbt, da er nur eine Lebensenergie von 10 besitzt.



Ein Feuerball macht dabei 6 Schaden, wenn er einen Spieler trifft und wenn er explodiert 25 Schaden in Abhängigkeit von der Entfernung zum Einschlagsort. Die Explosion ist somit geringer, als die von einem Creeper. Feuerkugeln können auch mit Pfeil und Bogen oder mit einem Schneeball umgelenkt werden.

Ghasts schweben im Nether ziellos umher, bis sich ein Spieler in ihrer Nähe befindet. Dann folgen sie diesem und beschießen ihn mit Feuerbällen. Dabei können Ghasts bereits aus einer Entfernung von 30 bis 40 Blöcken den Spieler beschießen. Beim Tod eines Ghasts lässt dieser bis zu zwei Schwarzpulver und bis zu einer Ghassträne fallen. Ghasstränen werden benötigt, um den Trank der Regeneration herzustellen.



Modvorstellung: Storage Drawers

Die Modifikation “Storage Drawers” löst ein Problem, das auf Terraconia allseits bekannt ist:

Das Lagerproblem! Denn Storage Drawers führt Schubladen ein, in die, je nach Ausbaustufe, Tausende von Items einer oder maximal vier Sorten reinpassen. Die Schubladen gibt es in allen Holzarten, von Eiche bis Akazie, und dazu noch in fünf Ausbaustufen, von Standard bis Smaragd.

Dabei besitzen die Ausbaustufen oberhalb des Standards einen jeweiligen Rand, sei es ein ansehnlicher Diamantrahmen oder einer aus Smaragd. Diese zeigt somit auch von weitem die Ausbaustufe an – ein wichtiger Faktor, denn in der letzten Ausbaustufe (Smaragd) kann eine Schublade 1024 Stacks eines Items lagern, und somit für mehr Platz und Ordnung sorgen.

*“Freunde, Römer, Landsleute,
leiht mir euer Ohr.”
(Vincent van Gogh)*

Damit, nicht wie bei Kisten, erst hereingeschaut werden muss, welches Items in der Schublade sind, werden die Items vorne an der Schublade, so wie es auch im Bild sichtbar ist, groß angezeigt. Wie bereits erwähnt, gibt es dabei Schubladen, die nur eine Itemsorte aufnehmen können, aber auch welche, die bis zu 4 Itemsorten aufnehmen. Die Funktionen dieser, sowie die Ausbaustufen, sind dabei genauso wie bei den Standardmodellen.

Eine nette Kleinigkeit ist ebenso, dass man die Schubladen mit einem Schlüssel abschließen kann, sodass keine andere Person deine Items – sagen wir es diplomatisch - “ausleihen” kann.

Und sollte man sich mit der Modifikation, die vom Grundaufbau simpel zu sein scheint, doch weiter beschäftigen wollen, so fällt auf, dass man die Schubladen ebenso auch teilautomatisieren kann. Dafür stehen drei technische Blöcke zur Verfügung.

Doch ich schätze, dass fürs Erste jeder eine Vorstellung über die Nützlichkeit von “Storage Drawers” haben dürfte, und damit nur noch zu sagen bleibt: Die Modifikation könnt ihr entweder mit oder ohne Forge für die Versionen bis zur 1.16 herunterladen und installieren!



Ressourcepack: Dandelion

In der heutigen Ausgabe möchte ich euch das Ressourcepack Dandelion vorstellen, welches von Steelfeathers entwickelt wurde. Es handelt sich hierbei um ein Pack, welches vor allem sehr einfache Texturen beinhaltet. Es hat die Auflösung 16x16 und kann seit der Version 1.8 heruntergeladen werden. Obwohl Steelfeathers dieses Texturepack schon lange nicht mehr betreut, wird es von der Community ständig aktualisiert, sodass es nun auch für die 1.16 verfügbar ist. Doch nun zum Ressourcepack selbst.



Dandelion ist nicht an einen bestimmten Baustil gebunden, sondern gibt dem ganzen Spiel einen anderen Look. Die Texturen sind meistens einfacher gehalten als im Default, aber die Farben sind deutlich kräftiger. Alles wirkt sehr sommerlich und warm. Auffällig ist auch, dass man bei vielen Blöcken, aber auch bei der Abbau-Animation Verzerrungen in Form von Wirbeln findet. Besonders gefallen mir die Texturen vom Sandstein und den verschiedenen Holzarten. Um das Spiel noch schöner aussehen zu lassen, empfehle ich den KUDA Shader, weil dieser mit seinen hellen Farben gut mit Dandelion harmonisiert. Aufgrund dessen, dass der ursprüngliche Entwickler des Ressourcepacks dieses nicht mehr weitergeführt hat, gibt es mittlerweile sehr viele verschiedene Versionen, weil sie von verschiedenen Personen weiter designt wurden. So fehlen zum Beispiel bei einer Version die Mobtexturen und bei anderen sehen ein paar Blöcke anders aus. Man muss deshalb ein wenig suchen, damit man die beste Version von Dandelion findet.





Fazit: Dandelion ist ein einfaches Resourcepack, das vor allem mit seinen Farben und Verzierungen überzeugt.

Version: Es ist verfügbar für alle Vollversionen ab der 1.8.

Stil: Dandelion ist nicht stilgebunden, es passt also zu allen Baustilen.

Betreuung/Support: Wird von verschiedenen Entwicklern regelmäßig auf neuere Versionen aktualisiert.

Leistung: Die Auflösung beträgt 16x16 Pixel.



Interview mit MasterJosef

In dieser Ausgabe haben wir ein Interview mit einem unserer neuen Supporter ein wenig näher auf die Pelle gerückt. Daher: Bühne auf für MasterJosef!

Redaktion: Vielen Dank, dass du dir die Zeit genommen hast. Ich würde dann auch gleich mal mit unseren Standardfragen beginnen. Wie heißt du denn mit richtigem Namen, wie alt bist du und wo kommst du her?

MasterJosef: Ich heiße Josef, bin 15 Jahre alt und komme aus dem Bundesland Sachsen.

Redaktion: Hast du denn, neben Terraconia, irgendwelche Hobbys?

MasterJosef: Na ja, Minecraft spielen natürlich. Ich spiele aber auch Flöte.

Redaktion: Wie kamst du denn dazu, gerade Flöte zu spielen?

MasterJosef: Das lag vermutlich am meisten an meinem Bruder, der ebenfalls mit Flöte begonnen hatte.

Redaktion: Okay, und wie lange machst du das jetzt schon?

MasterJosef: Öh, so 7-8 Jahre.

Redaktion: Ich würde mal annehmen, dass du noch die Schule besuchst. Was sind denn deine Lieblingsfächer?

MasterJosef: Naturwissenschaftliche Fächer und Informatik



Redaktion: Nehmen wir einmal an, es gäbe eine Sache auf der Welt, die du ändern dürftest, egal welche. Welche wäre das?

MasterJosef: Vermutlich würde ich dafür sorgen, dass es keine Kriege mehr auf der Welt gibt.

Redaktion: Gibt es etwas, wofür du mitten in der Nacht aufstehen würdest?

MasterJosef: Eher nicht, ich würde bis dahin einfach die Nacht durchmachen.

Redaktion: Angenommen, du wärest ein Lebensmittel, welches wäre das?

MasterJosef: Vermutlich eine Banane.

Redaktion: Okay und warum?

MasterJosef: Das war das erstbeste, was mir eingefallen ist und ich mag Bananen.

Redaktion: Bist du eher ein Frühaufsteher oder Morgenmuffel?

MasterJosef: Eher ein Morgenmuffel.

Redaktion: Hast du denn ein Lieblingsbuch?

MasterJosef: Meine Lieblingsbuchreihe ist Warrior Cats.

Redaktion: Was für Musikrichtungen hörst du denn so und hast du eine Lieblingsband?

MasterJosef: Ich höre Musik in Richtung Rock, habe aber keine Lieblingsband.

Redaktion: Wann hast du denn angefangen Minecraft zu spielen und wie kamst du auf das Spiel?

MasterJosef: Das war 2015 und ich hatte durch Freunde in der Schule davon gehört und wollte es ausprobieren.

Redaktion: Woher das Josef in deinem Namen stammt ist wohl relativ klar, aber wieso gerade MasterJosef?

MasterJosef: Normalerweise hatte ich in Spielen immer meinen normalen Namen verwendet, da das aber vergeben war, fand ich, dass MasterJosef ganz cool klang.

Redaktion: Bist du eher so der PvP- oder der Bautyp? Oder nichts von beidem?

MasterJosef: Begonnen hatte ich mit PvP, ich baue aber auch gerne.

Redaktion: Okay. Wie hast du denn auf Terraconia gefunden?

MasterJosef: Ich habe auf einer Klassenfahrt jemanden über den Server reden gehört und mich dafür entschieden, mir den Server mal anzusehen.

Redaktion: Das heißt dann, du hast auch Klassenkameraden, die hier spielen?

MasterJosef: Ja, habe ich.

Redaktion: Wann war das denn etwa?

MasterJosef: Das war 2018.

Redaktion: Was war denn, abgesehen von

dem Tutorial, so das erste, was du auf Terraconia gemacht hast?

MasterJosef: Von meinem Freund aus sollte ich mir Baurechte holen, da er damals eigentlich eine Stadt gründen wollte, aber noch in der Wildnis gebaut hatte. Anschließend habe ich etwas gefarmt und mir dann ein Haus gebaut.

Redaktion: Hast du denn aktuelle Projekte?

MasterJosef: Ja, ich helfe bei dem Communityprojekt Origo mit und baue an meiner Stadt.

Redaktion: Welche Stadt ist denn deine Stadt?

MasterJosef: Das ist /stadt tp Pirna.

Redaktion: Und was hast du mit der Stadt so vor?

MasterJosef: Das ist hauptsächlich eine Mieterstadt.

Redaktion: Nun, du spielst ja inzwischen auch schon über 2 Jahre hier. Hattest du denn in dieser Zeit auch mal Pausen?

MasterJosef: Ja, ich hatte eine Pause von so geschätzt einem halben Jahr. Das lag einfach daran, dass ich zu dieser Zeit nicht wirklich Lust auf Terra hatte und lieber Modpacks gespielt hatte. Da habe ich dann auch nicht mehr wirklich Zeit für Terraconia gefunden.

Redaktion: Und wie kam es, dass du wieder zurückgekommen bist, nachdem du so lange Pause gemacht hast?

MasterJosef: Mein Freund war damals noch Stadtgründer in unserer Stadt und er war zu lange inaktiv, weswegen zwei andere Freunde und ich versuchten die Stadt zu kaufen. Letztendlich kam er dann aber doch wieder und ich versuche jetzt möglichst aktiv zu

bleiben.

Redaktion: Du gehörst ja zu den neuen Supportern, was war denn deine Intention, dich zu bewerben und hast du erwartet genommen zu werden?

MasterJosef: Die Hauptintention dahinter war eigentlich, anderen Spielern bei Fragen und auch generell zu helfen. Ich habe natürlich gehofft genommen zu werden, aber meine Erwartungen waren relativ niedrig.

Redaktion: Gibt es denn etwas, das du auf Terra geschafft hast und das dich besonders stolz macht?

MasterJosef: Ja, das war das erste Mal, als ich selbst kreativ geworden bin und die Brücke in meiner Stadt umgebaut habe, ohne vorher meinen Freund fragen zu müssen.

Redaktion: Was hältst du denn von Sklavenhandel und wie viele Sklaven hältst du dir so?

MasterJosef: Selbst halte ich mir eigentlich keine, bin aber leider oft selbst einer. Auf Terra ist das Ganze ziemlich lustig gehalten, in der echten Welt ist es natürlich nicht schön.

Redaktion: Für viele ist Terraconia nun ja doch mehr als ein Minecraftserver, wie sieht das bei dir aus?

MasterJosef: Ja, für mich auch.

Redaktion: Okay, und warum?

MasterJosef: Hauptsächlich, weil die Community ziemlich nett und liebenswürdig ist.

Redaktion: Nun kommen wir auch schon zur letzten Frage: Hast du denn etwas, das du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

MasterJosef: Bleibt so, wie ihr seid!

Redaktion: Dann bedanke ich mich bei dir und wünsche dir noch einen schönen Tag.

*“Für Wahrheit ist kein Platz im Internet.”
(Wikipedia)*



Steckbrief: See_Baer

Ingamename: See_Baer

Spitzname: Seebärchen

Alter: 17

Geschlecht: Männlich

Tätigkeit: Schüler

Hobbys: Minecraft, Handball, Mountain Biking

Lieblingsmusikrichtung: House

Rang: Stammspieler

Bevorzugter Baustil in Minecraft: Mittelalterlich

Wohnort auf Terraconia: Seestadt

Ab wann auf dem Server: 25.01.2016, 15:53

Lieblingsitem/-block/-mob: Steak, Fichtenstamm, Tintenfisch

Lieblingsquest: Ich erinnere mich an keine von den 5 Quests mehr, die ich vor langer, langer Zeit in einer weit weit entfernten Galaxis, beendet habe.

Eigene/Aktuelle Projekte: Seestadt

Gesamtspielstunden: 702h und 49min

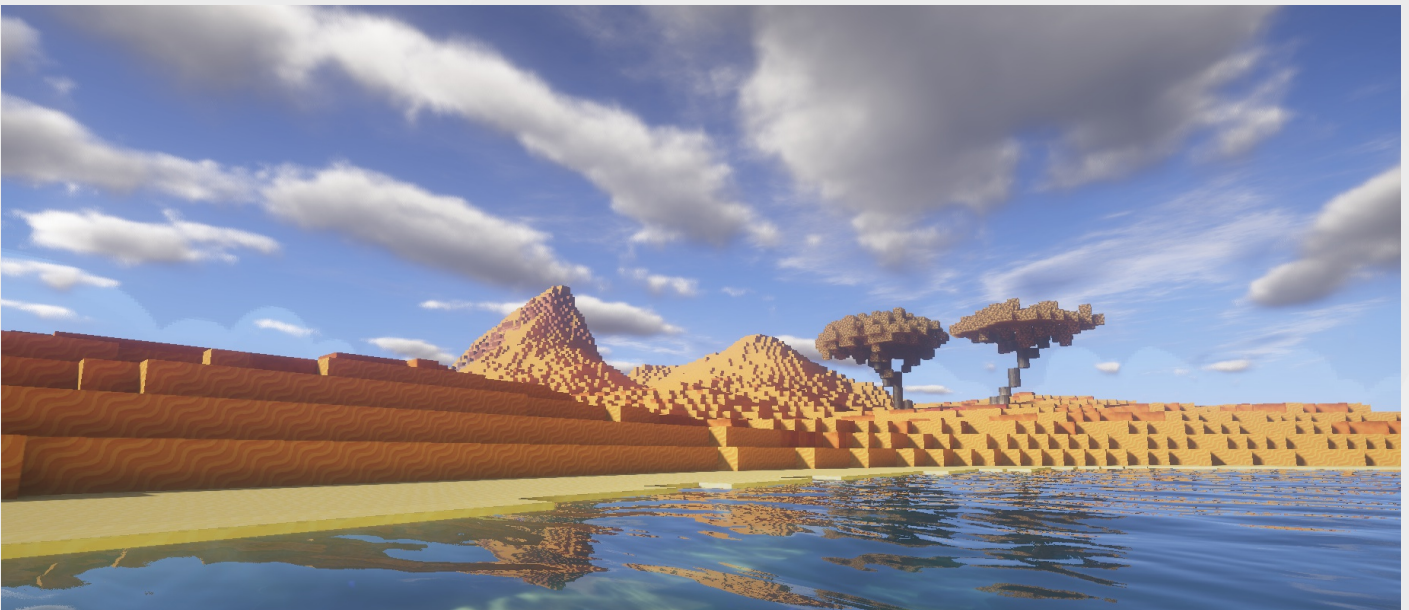
Jobs auf Terraconia: Miner, Jäger und Netherrider

Eigene Worte an die Community: Schlagt Euch nicht die Köpfe ein wegen irgendwelcher Lappalien (schönes Wort, nicht?) und seid lieb zueinander. Denn letztendlich macht Ihr Terra zu dem Ort, den ich so sehr schätze.



Bild der Ausgabe

Diesmal haben wir zwei Bilder der Ausgabe für euch und beide wurden vor etwas längerer Zeit, nicht weit voneinander entfernt, aufgenommen. Es handelt sich dabei um zwei Landschaftsbilder von Andora. Beide Landschaften befinden sich am selben Fluss und deuten auf die Vielfalt und Schönheit der Natur auf Andora hin. Zum einen die riesige Dwalon Wüste auf der einen Seite des Flusses, welche durch den Kontrast im Zusammenspiel mit dem Fluss ein anziehendes Bild ergibt, welches einem sofort ins Auge springt. Zum anderen auf der anderen Seite des Flusses, die ruhige nebelige Berglandschaft, welche von der Blumenwiese überwuchert wird und somit aus dem kahlen Berg eine idyllische Umgebung entsteht. Die Blumen reichen bis zum Horizont und den Fluss entlang und sorgen für eine farbenfrohe und abwechslungsreiche Landschaft, welche nur so vor Leben sprießt.



Blog einer Moderation

Thema: Was ich an der Schule vermisse!

Was ich an der Schule vermisse? Für den ein oder anderen mag das gerade komisch klingen, aber es gibt Dinge, die man an der Schule schätzen sollte! Ich gebe zu, dass ich einiges auch erst später zu schätzen gelernt habe. Was meine Gründe dafür sind, erkläre ich euch in diesem Beitrag:

Ein paar Jahre ist es schon her, dass ich mein Abitur gemacht habe. Als ich auf Terraconia angefangen habe, war ich im letzten Jahr der Oberstufe auf der Zielgeraden zum Abitur. An meine Schulzeit denke ich das ein oder andere Mal auch gerne zurück.

Besonders der Punkt Ferien ist etwas, was man vermutlich teilweise erst später richtig zu schätzen lernt. Sechs Wochen frei am Stück gibt es im Leben später wohl eher selten. Ihr glaubt, Studenten haben ein entspanntes Leben und viele freie Tage, auch bekannt als Semesterferien? Nun, das stimmt nicht so ganz! Semesterferien sind auch als vorlesungsfreie Zeit bekannt. An meiner Universität schreibt man da Klausuren.

Wenn ich Glück habe, habe ich dann mal eine, maximal und eher selten zwei Wochen frei am Ende eines Semesters. Was ich damit sagen möchte? Die Ferien in der Schulzeit waren schon was Tolles! Mal über einen längeren Zeitraum abschalten können ist schon was Feines. Die Gelegenheit sechs Wochen am Stück frei zu haben wird sich in der Zukunft eher selten ergeben.

Und sonst so? Stundenpläne sind etwas, was ich zu schätzen gelernt habe. Der Stundenplan gibt einem Struktur. Jede Woche hat einen ähnlichen Ablauf. Das ist meistens schön, kann aber auch manchmal etwas eintönig sein. Die Struktur ist ein Grund, warum ich selber einen für mich erstellt habe. In manchen Phasen des Studierens fehlt diese Struktur, wodurch ich sie mittels Stundenplan geschaffen habe. Wichtig ist nur, dass man sich auch daran hält. Eine gewisse Selbstdisziplin gehört natürlich dazu!

Jetzt seid ihr gefragt: Gibt es etwas, was ihr schon immer mal zu den Aufgaben oder dem Leben einer Moderatorin wissen wolltet? Dann schreibt mir eine Konversation im Forum mit eurer Frage und vielleicht kommt in der nächsten Ausgabe ein kleiner Beitrag zu eurer Frage!

Hier könnte Ihre Werbung stehen!

Nutzen Sie die Reichweite des Magazins, um für Ihre Sache zu werben! Damit unterstützen Sie zukünftige Wettbewerbe des Magazins, welche durch die Einnahmen der Werbung finanziert werden!

Wir sind das Magazin #3

In dieser Artikelreihe geht es darum, den Lesern zu zeigen, wer eigentlich hinter dem "Terraconia-Magazin" steht und unsere Redaktion vorzustellen.

In diesem Artikel habe ich, Xam, die Ehre, mich zu präsentieren. Vielen sollte ich schon positiv oder negativ aufgefallen sein, da ich bereits seit 2016 (2.6.2016) auf Terraconia anzutreffen bin. Neben einigen wenigen kurzen Pausen und schwankender Spielzeit, von 180-30 Stunden im Monat, bin ich mehr oder weniger durchgängig aktiv gewesen und hab mich in so einige Projekte eingemischt. So auch in dieses Communityprojekt hier. Dem Terraconia-Magazin bin ich am 3. April 2018 als Fotograf beigetreten. Damals (sowie heute) führte ich einen Fotoservice im Forum, bei welchem Spieler Aufträge einreichen konnten, damit ich für sie Screenshots von Gebäuden, Städten, Spielern oder anderen schönen Dingen mache. Da ich eines Tages, wie es scheint, übermotiviert war, beschloss ich mich beim Magazin als Fotograf zu bewerben, um letzten Endes genau das Gleiche zu tun, nur ohne Bezahlung und so fing mein Leben als Magazins-Sklave an...

Ok, so schlimm ist es auch nicht. Ich habe viele neue Leute kennengelernt und schnell noch andere Aufgaben im Magazin übernommen. So war ich zwischenzeitlich, zusätzlich zu meinen Tätigkeiten als Fotograf, Redakteur und Korrekturleser. Mit der Zeit häufte sich jedoch die Arbeit und wer mich kennt weiß: Ich bin faul. Wenn dann noch mangelnde Motivation dazu kommt, geht bei mir der Standby-Modus an und ich klapp mich zusammen. Dann kannst du mich in die Ecke stellen, Vase drauf und zack, Tisch gespart. Vielleicht war meine sinkende Motivation auch ansteckend, wer weiß. Auf jeden Fall war wenig später das ganze Magazin in einer Schaffenskrise und beschloss eine "kleine" Pause zu machen.

Nach einem Jahr Pause, war der Magazin-Leitung langweilig und sie versuchten das Magazin wieder zum Leben zu erwecken. Dafür schrieben sie die alten Mitglieder an und fragten, wer denn noch Lust hätte mitzumachen. Zu diesem Zeitpunkt fehlte ihnen jedoch noch jemand, der das Layout übernehmen würde, also ein Layouter. Ein Layouter macht letzten Endes nichts anderes, als die Texte der Artikel zu nehmen und zusammen mit den Bildern in ein Magazin zu stopfen. Dann wird ein paar mal umgerührt, ein langer Zauberspruch aufgesagt und fertig ist ein Magazin.



Natürlich ist es nicht ganz so einfach. Zudem kümmert sich der Layouter auch um das komplette Design der Ausgaben. Kurz gesagt ist es mit einer der anspruchsvollsten Jobs im Magazin, welcher von einer Person übernommen wird, da die Arbeiten am Layout schwer aufzuteilen sind. Jedes mal wenn der Layouter gewechselt wurde, hat man dies meist am Design des Magazins gesehen. Die bisherigen Layouter, konnten jedoch alle nicht mehr die Zeit aufbringen, aus privaten Gründen oder haben das Magazin aus anderen Gründen verlassen, sodass eine wichtige Stelle nicht besetzt war. Und dann war da ein Xam. Aus irgendeinem Grund mal wieder viel zu motiviert und meinte: "So schwer kann es schon nicht sein." Wenige Sekunden später wurde ich zum Layouter ernannt, bekam einen Stapel an Ordnern auf meinen Schreibtisch gelegt, man brachte mir einen jahrelang abgestandenen Kaffee, sagte mir "in wenigen Wochen musst du das mit dem Layout können und vielleicht kannst du noch Änderungen am Design vornehmen", sperrte die Kellertür von außen zu und ließ mich alleine im Dunkeln, mit der Arbeit, zurück. Um nochmal zurück zu meiner Person zu kommen: Über mich gibt es ein paar wichtige Anmerkungen zu machen. Zum einen bin ich eine teilweise kreative, humorvolle Erscheinung. Zum anderen auch oft ruhig, dann wieder nervig. Kurz gesagt es ist nicht immer leicht, mich auszuhalten, aber es gibt schlimmere Zeitgenossen und wer mich einmal kennt, kommt eigentlich recht gut mit mir klar. So weiß man auch, dass man mich nicht immer ernst nehmen kann und ich viel Mist erzähle, wenn der Tag lang ist. So kann es auch passieren, dass dieser Text nicht 100% auf wahren Begebenheiten beruht, aber wo war ich gleich nochmal? Richtig im Keller. Ich arbeitete Tag und Nacht, ernährte mich von nichts weiter als toten Ratten und stellte es dann fertig: das Meisterwerk! Ach ja und das Design fürs Terraconia-Magazin natürlich auch noch. Zwei Tage später bekam ich eine Liste mit Dingen, die noch ge-

ändert werden müssten und ich verbrachte wieder eine Woche im Keller. Mittlerweile habe ich schon für 2 Ausgaben das Layout gemacht und ihnen mit dem Design meinen Stempel aufgedrückt und versuche mich mit jeder Ausgabe zu verbessern. Derzeit arbeite ich beispielsweise an einem neuen Design für das Deckblatt und in der letzten Aufgabe sind die Icons bei den Mitwirkenden dazu gekommen. Dabei hilft natürlich auch das Feedback, welches Du(!!!) jetzt sofort schreiben wirst!!! Wo war ich? Richtig, derzeit arbeite ich im Magazin also als leitender (oder auch leidender) Fotograf, sowie Layouter und werde nun auch wieder ein wenig als Redakteur tätig mit einer neuen Artikelreihe, der "Anime-Vorstellung", welche exklusiv ab dieser Ausgabe verfügbar ist! Also wie man sieht, ich steige die Karriereleiter immer tiefer hinab, bis ich noch irgendwann in der Leitung lande. Was man nicht alles für ein paar Leser auf sich nimmt, denn vielen ist es vllt. nicht bewusst, aber am Terraconia-Magazin arbeiten jeden Monat viele Spieler dran und investieren sehr viel Zeit um Dir, als Leser, am Ende des Tages eine Ausgabe, mit vielen spannenden Artikel, zu präsentieren. Daher hoffe ich, dass ihr auch weiterhin fleißig das Terraconia-Magazin lest und uns Feedback hinterlasst, damit wir in Zukunft noch besser werden können. Also schreibt uns doch auch einmal, wenn euch ein Artikel gefällt. Das hört jeder Autor und Fotograf gerne, egal ob privat oder via. Umfrage.

*“Die Würde des Menschen
ist unantastbar.”
(RTL)*

Apartments: Rösberg

In der letzten Ausgabe haben wir uns mit den Apartments in den Städten Kordun und Kodiak beschäftigt. Heute nehmen wir uns nur eine Stadt vor. Diese ist das Dorf **Rösberg** vom Stadtgründer Kaepth_fishii und der Statthalterin Loera1234.

Insgesamt bietet Rösberg zwei aktiv geführte Apartments, die, wenn man sie betritt, direkt durch einen bunten Teppich am Boden beeindruckt. Sonst ist die Inneneinrichtung eher schlicht gehalten, wobei Fichtenholz überwiegt und damit den Gesamteindruck prägt.

Die restliche Einrichtung besteht aus 5 Kisten, Bett, Endertruhe, Werkbank und Ofen, sowie mehreren Lampen.

Die Kisten dienen dabei zur Lagerung der eigenen Items, denn außer einem Stack Kohle im Ofen, müssen sich die Neulinge beim Stadtteam erkundigen, oder eben - ganz klassisch - selber farmen. “[...] Auf Nachfrage [...]” können Apartmentbewohner Rechte auf die Stadtfarm(en) erhalten.

Eine Besonderheit, die vor allem am Anfang sehr wichtig ist, sind die Informationsschilder an der Zimmerwand, die dich über die grundlegenden Dinge informiert - wo bist du gerade?, was sollst du machen? und so weiter.

Dabei steht durchgehend ein aktives Stadtteam zur Verfügung, das “[...] am Anfang einmal nett Hallo [...]” sagt, “[...] und immer bereit [ist] zu helfen [...]” (~Loera1234).

Wenn wir uns die Stadt anschauen, erkennt man schnell, dass es sich hier um ein kleines schnuckeliges, eher im Mittelalter-Stil gehaltenes, Dorf im Schneegebiet handelt, das durch seine schöne Beleuchtung vor allem auch bei Nacht funkelnd aussieht.

So erlebt man in Rösberg als Neuling einen guten Start in das Terraconia-Leben, und kann sich nach seiner 7-tägigen Phase ein schönes Grundstück in einer aufstrebenden Stadt aussuchen.



Der Schatz im Silbersee #3

Montag

"Liebe Studenten, liebe Lehrkräfte. Aufgrund des anstehenden Lupakalie werden die Vorlesungen ab 12 Uhr ausgesetzt. Wir wünschen allen viel Spaß. Denkt daran, dass die Hexen ab 15 Uhr in unserer Akademie eintreffen. Seid nett zu ihnen, immerhin wollen wir gemeinsam feiern." Dieser Zettel ist mehrfach an den Wänden, in allen erdenklichen Farben zu finden. Elsan hat keinen Kopf für das Fest. Jetzt noch weniger, als vorher. Tasben hat sich noch nicht gemeldet und gilt nun als verschollen.

Dienstag

Die Feuertränke sind bereits kurz nach Arbeitsbeginn ausverkauft. Jeder möchte für das große Finale von Lupakalie ausgerüstet sein. Aber das Fest wirft bereits einen großen Schatten. Tasben hat immer noch nichts von sich hören lassen. Langsam aber sicher macht sich auch der Professor Sorgen und er fragt sich, ob er von dem Mythos des Schatzes besser nichts gesagt hätte. Nun ist es dafür aber zu spät. Angestrengt studiert er die Karten auf seinem Tisch. "Wo kann der Junge nur hin sein? Welche Karte kann er gefunden haben?", fragt er sich. Es kommt nicht auf den See an, sondern auf die Karte. Mit einer anderen Karte kann es sein, dass man Tasben nie findet. Die Stelle am kahlen Kopf des Professors ist schon fast blutig, wo er sich die ganze Zeit kratzt.

Mittwoch

Elsan kann es kaum glauben. Er hat ja vielleicht einen Hinweis auf den Verbleib von seinem Bruder gefunden.

Eilig läuft er, mit einem zerrissenen Zettel in der Hand, zum Professor. "Prof, ich glaube ich hab da was. Das könnte ein Teil der Karte sein, oder?", sagt, nein, er schreit schon fast, als er in das Büro des Professors stürmt. Dieser nimmt es ihm nicht übel und bietet Elsan einen Platz an. Gemeinsam versuchen sie die einzelnen Teile zusammenzufügen. Denn nur so kann der Professor die Karte bestimmen. Aber, ob das dann auch die Karte ist, die Tasben für seine Reise genommen hat? Aber warum sollte er sie dann zerreißen und nicht bei sich haben?

Donnerstag

Es ist 1:45 Uhr. Weit sind die beiden noch nicht gekommen, denn außer einem Teil des Flusses kann man noch nicht wirklich was erkennen. Mit einer Lupe sitzt der Professor an den kleinen Teilen des Zettels. Doch es erfordert große Mühe, den Kartenteil zusammenzusetzen.

3:30 Uhr "Professor, soll ich noch einen Kaffee machen?", fragt Elsan "Nein mein Junge. Bei Notch, geh ein wenig schlafen. Wir machen um 8 Uhr hier weiter. Meine Lesung werde ich absagen", sagt er und legt die Lupe zur Seite. Zu protestieren schafft Elsan nicht, denn dafür ist er zu müde. Er verabschiedet sich und geht auf sein Zimmer.

Es ist 8:55 Uhr, als die beiden endlich einen Hinweis gefunden haben, um welche Karte es sich handelt. Doch anstatt sich darüber zu freuen, wird der Professor blass. "Das kann nicht sein. Elsan, wenn Dein Bruder wirklich diese Karte benutzt hat, dann ist er verloren".



News von Terraconia: Kekse

Es dauert zwar noch bis Weihnachten, aber am Origo-Spawn in Richtung Mall haben die beiden NPCs Nils und Oskar einen kleinen Laden aufgemacht und verteilen übrig gebliebene Kekse. Alle 24 Stunden könnt ihr euch dort ein paar kleine Naschereien abholen. Seid gespannt auf die kreativen Kekse aus den Adventskalendern von 2016 und 2019. Damals konnten Spieler Kekse backen und bei den NPCs abgeben und mit einem individuellen, bunten und kreativen Spruch versehen. Es sei aber darauf hingewiesen, dass die Kekse nach mehreren Jahren des Rumliegens nicht unbedingt mehr zum Verzehr geeignet sind. Verderbt euch also nicht den Magen, wenn die verzehrten Kekse nicht mehr ganz so verträglich waren und sammelt diese lieber oder verschenkt sie. Als Deko z.B. in einem Keksmuseum machen sich diese Kekse immer gut.



Tipps an Neulinge: Miner

Im dritten Teil dieser Artikel-Serie wollen wir uns den ersten Job mal etwas näher anschauen: den Miner. Wie verdient man mit diesem am besten und schnellsten Geld? Wie kann ich nebenbei auch noch einige Items erhalten? Welche Items vom Miner sind aktuell besonders gefragt? Diese und noch viele weitere Fragen wollen wir in diesem Artikel für euch beantworten.

Als Erstes solltet ihr euch fragen, was ihr gerne an Items erfarmen wollt. Da es durch den Aufbau der Farmwelt in der vierten Farmwelt die meisten Erze gibt, empfiehlt es sich in dieser zu farmen, wenn man es auf eine möglichst große Ausbeute an Erzen abgesehen hat. Für den Anfang reicht es meistens vollkommen aus mit einer guten Ausrüstung in der ersten Farmwelt sich

durch den Untergrund zu graben. Hierbei sollten vor allem die Erze, die dort zu finden sind – Kohleerz, Eisenerz, Lapislazulierz und Redstoneerz - abgebaut werden. Auch ist es sinnvoll, Andesit, Diorit und Granit in der ersten Farmwelt abzubauen, da viele Spieler gerne mit diesen Materialien bauen und diese dazu in größeren Mengen ankaufen.

Für einen Farmweltausflug ist eine gute Vorbereitung notwendig. Es sollte eine gute verzauberte Rüstung mitgenommen werden, da die Monster in der Farmwelt deutlich stärker sind, als in den Hauptwelten und die Stärke mit jeder Farmwelt weiter zunimmt. Ebenfalls ist ein gutes verzaubertes Schwert, eine mit Glück 3, Haltbarkeit 3 und Reparatur verzauberte Spitzhacke und eine mit Be-

hutsamkeit, Haltbarkeit 3 und Reparatur verzauberte Spitzhacke mitzunehmen sinnvoll. Ebenfalls sollte genügend zu Essen mitgenommen werden. Empfohlen ist hier ein Stack Steaks oder ein Stack Ofenkartoffeln. Auch an genügend Fackeln sollte gedacht werden. Bei den /spendenpunkten sollte die tragbare Werkbank und die tragbare Endertruhe freigeschaltet werden. Dadurch spart man sich die Mitnahme von diesen und erweitert sein Inventar.

Wer auf seltene Erze aus ist, dem ist also Farmwelt 3 und 4 empfohlen. Um Job-XP zu erhalten ist auch der Abbau von Obsidian zu empfehlen, da dieser zwar länger dauert abzubauen, dafür aber mehr XP liefert. Wer auf Massenitems aus ist, sollte eher in der ersten Farmwelt Andesit, Diorit, Granit, Kohle und Eisen farmen. Als kleiner Tipp, wenn ihr nur die Items und nicht die Erze braucht, empfiehlt es sich diese mit der tragbaren Werkbank zu Blöcken zusammenzucraften, dadurch können deutlich mehr Items von einer Farmtour mitgenommen werden.



GB: Terraback

Prolog

Projekte auf Terraconia haben eine lange Tradition. Ob sich nun einige Städte verbünden wollen, ein Handelsimperium geschaffen werden soll oder ob man nur mit ein paar Freunden etwas aufbauen möchte. Es ist immer wichtig, ein grobes Konzept zu haben und diesem auch treu zu bleiben.

Terraback soll in diesem Fall ein Beispiel sein, wie man ein Projekt führen kann, ohne selbst damit tagtäglich beschäftigt zu sein. Ziel war die Erhöhung der Kundenbindung bei relativ geringem Aufwand.

Idee

Am Anfang stand die Idee: Mehr Kundenbindung, wenig Aufwand.

So erarbeitete ich mir ein Konzept, bei welchem Kunden durch das Handeln über ChestShops Punkte sammeln können. Nach und nach sind einige Anforderungen zustande gekommen:

- Möglichst viel automatisieren: Keine Excel-Listen, wo jeder Teilnehmer per Hand die Punktzahl aktualisiert.
- Das System sollte skalierbar sein. Unabhängig davon, wie viele Leute als Shops teilnehmen, es sollte trotzdem unproblematisch laufen, keine Probleme verursachen und keine bösen Überraschungen bereithalten.
- Manipulationssicher: Sollte ein Teilnehmer irgendwas Böses im Sinne haben, soll das nicht das komplette Projekt zerstören.
- Punkteabfrage jederzeit: Jeder Kunde sollte ohne zu warten seine Punkte in Erfahrung bringen können. Dabei sollte sichergestellt sein, dass nicht ein Kunde für einen anderen Kunden die Punkte erfragen kann.

- Kundenkontakt minimieren: Zwar ist der Kontakt zum Kunden wichtig, aber ich sollte nicht mit Anfragen bombardiert werden, wie viele Punkte der Kunde gerade hat.

- Einfache Wartung: Das System sollte ohne große Zwischenfälle automatisch funktionieren.

Umsetzung

Diese Anforderungen galt es also zu bewerkstelligen. Durch verschiedene Techniken und Tricks ließen sich alle Punkte größtenteils abarbeiten:

- Das Auslesen der ChestShop-Transaktionen erfolgte über den Shopverlauf. Dabei hat eine selbst geschriebene Mod den Verlauf vor dem Löschen gespeichert und zu einem zentralen Server gesendet. Dadurch gab es einen hohen Grad an Automatisierung.

Einschub Datenbanken:

Eine Datenbank kann man sich wie viele Excel-Blätter vorstellen. Dabei ist ein Excel-Blatt eine Tabelle. Es gibt Zeilen und Spalten. Dabei liegt in jeder Zeile ein Datenwert, die Spalten haben dabei festgelegte Eigenschaften, wie ob sie eine Zahl sind oder ob sie ausgefüllt werden müssen.

Des Weiteren hat ein Datenbanksystem meist auch eine Nutzerkontrolle. Durch ein Rechtesystem hat nicht jeder Nutzer alle Rechte. Das ist wie auf Terraconia – ein Admin kann viel, ein normaler Nutzer nur das notwendige.

- Auf dem zentralen Server läuft eine MySQL-Datenbank. In eine Tabelle werden die Shopverlaufeinträge geschrieben, diese werden von MySQL danach in eine andere Tabelle kopiert. Durch diese Art des Eintragens können die Rechte eines Nutzers minimiert werden. Er kann so nur in die Tabelle

schreiben, nicht aber die Tabelle lesen. Durch die verminderten Rechte kann sichergestellt werden, dass keiner Unsinn mit Daten anstellt.

- Es war mir wichtig, dass der aktuelle Punktestand jederzeit abgefragt werden kann. Gleichzeitig sollte der Punktestand nicht durch andere ausgelesen werden können. Um also die Identität eines Kunden festzustellen, musste auf ein zuverlässiges System zurückgegriffen werden. In diesem Fall war dies das Authentifizierungssystem von Minecraft.

Es wurde somit ein BungeeCord-Server aufgebaut, welcher dem Nutzer beim Verbinden auf den Server mit der Anzahl der Punkte als Begründung klickte. Dadurch war die Abfragemöglichkeit dauerhaft vorhanden.

- Das komplette System war relativ wartungsarm. Zwar mussten bei Versionsupdates Anpassungen gemacht werden, aber der sonstige Wartungsaufwand war so gut wie null.

Das Ende

Mit der Zeit ändert sich vieles. Terraback war ein Selbstläufer, ich hatte keinen Aufwand, das System in Betrieb zu halten, gleichzeitig war aber auch der Bekanntheitsgrad durch kaum Werbung relativ gering.

Ein großes Problem war, dass meine Teilnahmebedingungen relativ unflexibel waren. Ich hatte keine Lust, neue Shops anzuwerben, eher etwas zu programmieren.

Gleichzeitig gab es dann doch noch einiges, was händisch gemacht wurde. So wurden Namensänderungen und Prämienauszahlungen händisch behandelt, was zwar nicht sehr komplex war, aber durchaus automatisiert hätte sein können.

Schlussendlich kamen dann auch noch private zeitliche Probleme hinzu, welche dem Projekt schlussendlich den Todesstoß gegeben hat.

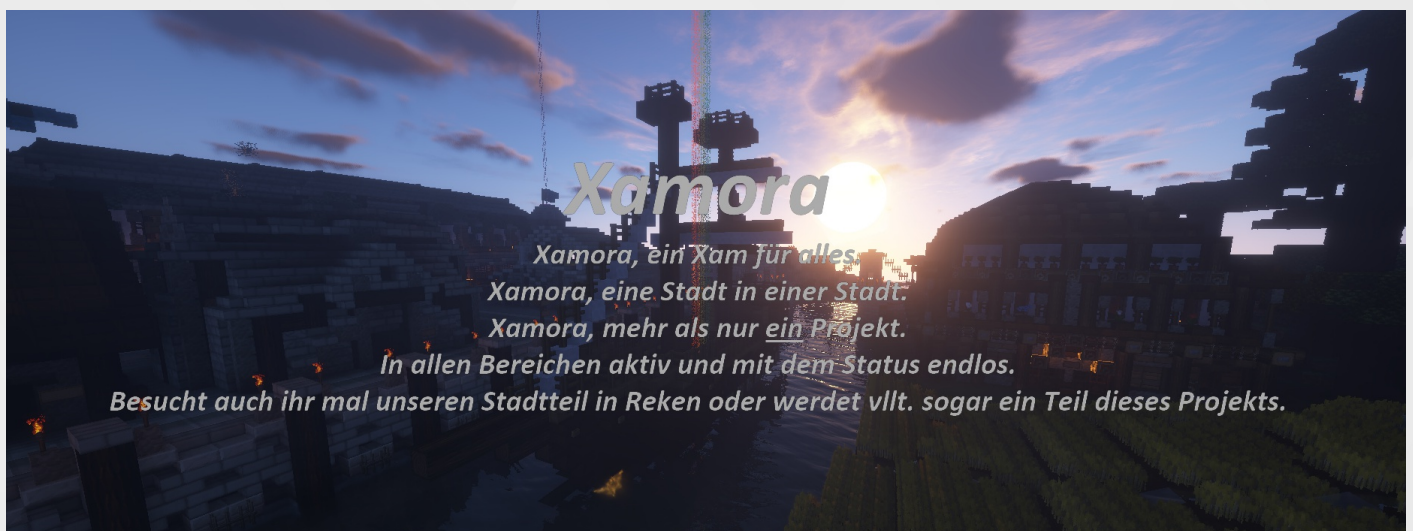
Statistiken

- Der Kern war ein Forge-Mod, ein BungeeCord-Plugin und eine Datenbank

- Terraback hat über 70.000 Punkte erschaffen. Dabei sind über 885.000 Eskonen umgesetzt worden.

- Die Datenbank kennt 1293 Namen. Allerdings sind hier auch Doppelungen durch Namenswechsel dabei.

- Insgesamt gab es 12 verschiedene Shopbesitzer, welche als Shop bei Terraback teilgenommen haben.



Minecraft Pflanzen #3

Für die Einen eine Schönheit, für die Anderen unbeachtete Nebenobjekte in der hiesigen grenzenlosen Welt.

In dieser Folge von „Botanik in Minecraft“ möchte ich euch zum einen das Porzellansternchen und zum anderen die Gruppe der Tulpen näherbringen.

Das Porzellansternchen (*Houstonia caerulea*) ist eine teppichartig wachsende, wintergrüne Staude aus der Familie der Rötengewächse ((*Rubiaceae*), auch Kaffeegewächse genannt), die von Mai bis Juni hellblaue, sternförmige Blüten bildet.

Die Pflanze liebt lockere, durchlässige und frische Böden. Da sie nicht hoch, aber sehr flächig wächst, ist sie super dafür geeignet unter Sträuchern oder ähnlichen als Beibepflanzung verwendet zu werden.

Auch in Beeten oder an Uferändern fühlt sich das Porzellansternchen wohl.

Heimisch ist die Staude im Osten Kanadas, sowie den Vereinigten Staaten. Durch das dortige Klima hat das Porzellansternchen eine enorme Winterhärte und ist auch während der Wintermonate grün. Auch Frost kann ihr normalerweise nichts anhaben.

In unserer allseits beliebten Blockwelt kommt das Porzellansternchen in den Biomen Ebene, Sonnenblumenebene und im Blütenwald natürlich vor. Man kann es verwenden, um hellgrauen Farbstoff herzustellen. Ansonsten macht sich diese Blume natürlich hervorragend im eigenen Vorgarten, sowie in Töpfen auf der Terrasse.

Bei unserer zweiten Pflanze heute müssen wir etwas weiter ausholen. Die Tulpe (bot. *Tulipa*) bildet eine Pflanzengattung in der Familie der Liliengewächse (bot. *Liliaceae*). Die Tulpe umfasst in etwa 150 verschiedene Arten und ist in Nordafrika und über Europa bis Zentralasien verbreitet.

Neben den natürlichen Pflanzenarten gibt es noch unzählige Hybriden, die vor allem in Parks und als Schnittblume Anwendung finden.

Der erste Beleg auf die Verwendung von Tulpen geht außerdem auf das Jahr 1549 in Italien zurück. Als bestimmer der Pflanzengattung gilt jedoch Karl von Linné (1753). Ende des 19. Jahrhundert entwickelte sich dann in den Niederlanden die gezielte Züchtung von neuen Sorten, wie wir sie heute kennen.

Grundsätzlich wachsen alle Tulpen als krautige Pflanze und werden je nach Art zwischen 10 und 70 cm hoch. Diese Geophyten (Stauden, die im Herbst zum Überwintern in die Knollen oder Wurzeln einziehen. Blätter sterben ab) bilden Zwiebeln als Überdauerungsorgane. Nach der Blüte stirbt die Hauptzwiebel ab und entwickelt gleichzeitig eine neue Zwiebel zur Überdauerung.

Tulpen existieren in allen möglichen Farben. Gelegentlich kann man auch gestreifte oder gefleckte Blüten beobachten. Diese sind vor allem auf einen Mosaikvirus zurückzuführen. Allerdings existieren auch etliche Sorten, deren gestreifte Blüten nicht auf eine Virusinfektion zurückzuführen sind.

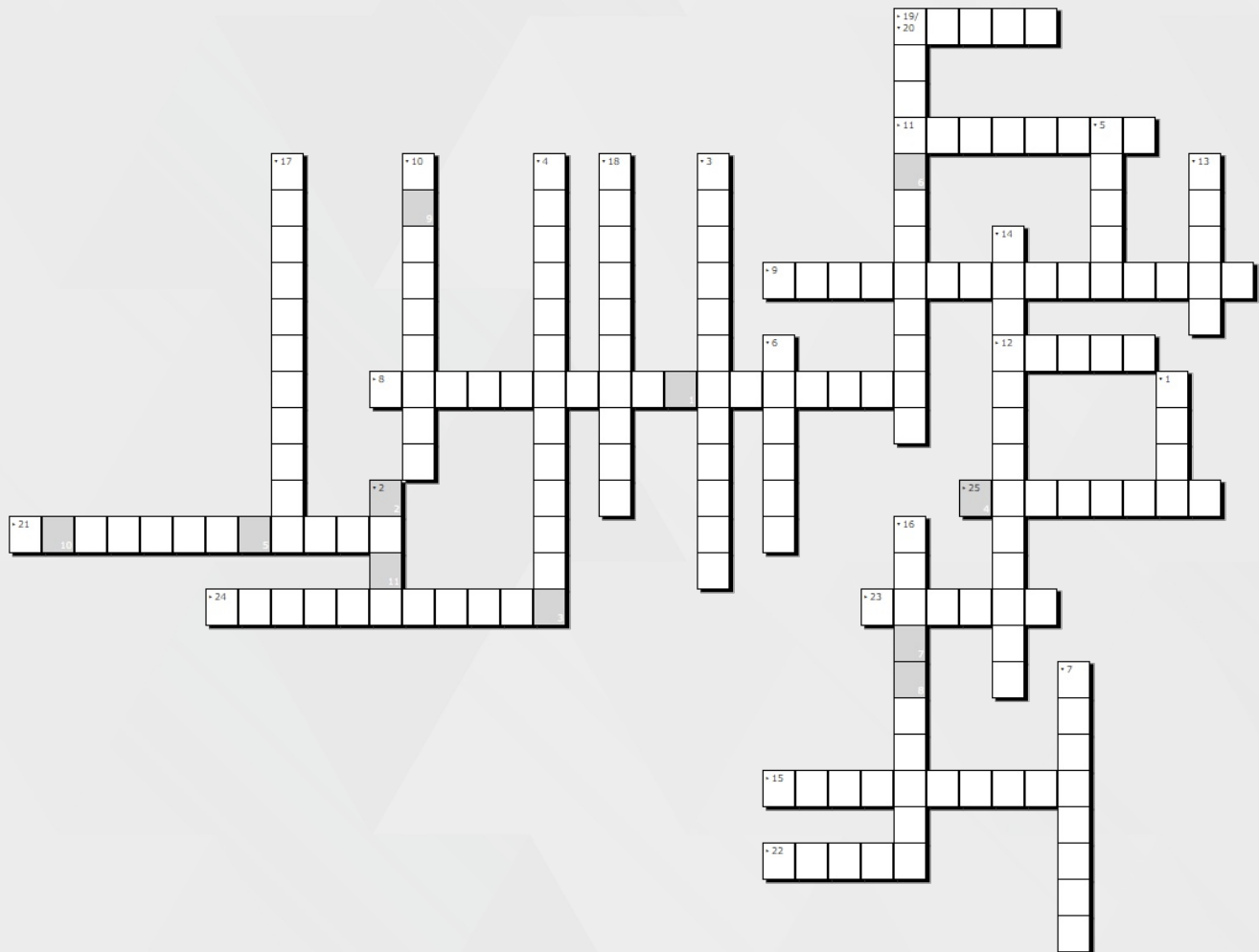
Im Spiel kommen Tulpen, wie auch unsere erste Pflanze, in der Ebene, Sonnenblumenebene und im Blütenwald vor.

Sie können in den Farben Weiß, Orange, Rosa sowie Rot vorkommen. Aus ihnen kann Farbstoff entsprechend der Farbe hergestellt werden. Einzige Ausnahmen ist die weiße Tulpe. Mit dieser wird hellgrauer Farbstoff hergestellt.

Aufgrund der Farbvielfalt dürften sie in keinem Garten auf Terraconia fehlen. Und mit ein bisschen Kreativität kann man mit ihnen auch Bilder im Vorgarten erstellen.



Kreuzworträtsel



Am besten lässt sich das Kreuzworträtsel online lösen!

Nutze dafür diesen Link:

<https://bit.ly/2ZxWGSm>

Senkrecht

1. In welcher Farmwelt gibt es die meisten Erze?
2. Was sollte man als Miner vor allem abbauen?
3. Was ist wichtig vor einem Farmweltausflug?
4. Womit kann man eine tragbare Werkbank erhalten?
5. Was wurde in dieser Ausgabe das erste Mal vorgestellt?
6. Was vermisst andrea_f95 besonders an der Schule?
7. Wie wächst das echte Porzellansternchen?
10. Was kann man aus Tulpen in Minecraft herstellen?
13. Was wird nun wieder am Spawn verteilt?
14. Was sind Ghasts?
16. Welchen Block können Feuerbälle unter anderem nicht zerstören?
17. Welches Item lässt ein Ghast fallen?
18. Wie wirkt das Ressourcenpack Dandelion?
20. Worüber wird Wissen im Zoo Esconia vermittelt?

Waagerecht

8. In welchem Biom kommt das Porzellansternchen unter anderem vor?
9. Zu welcher Familie gehört die Tulpe?
11. Welcher Farbe entsteht bei der Herstellung von Farbstoff aus einer weißen Tulpe?
12. "Wer trifft in der Akademie aus ""Der Schatz im Silbersee"" ein?"
15. Welche Laute geben Ghasts von sich?
19. Was kann man neben Tieren im Zoo Esconia kennenlernen?
21. Welchen Rang hat See_Baer auf Terraconia?
22. Welches ist neben Luft der am häufigsten vorkommende Block in Minecraft?
23. Was sammelten Spieler bei TerraBack?
24. Was bietet der Spieler XamLetsPlay an?
25. Wo findet man die in dieser Ausgabe vorgestellten Apartments?

Enderdrachengeschichten #2

Ernüchternde Suche und Verschwörungstheorien

Leider haben meine Forschungen am Tagebuch bisher nichts Neues ergeben. Die Schrift ist leider viel zu unleserlich. Ohne eine weitere Leseprobe werde ich dort wohl keine weiteren Wörter identifizieren können. Auch die Nachforschungen zum erwähnten Trainingscamp haben wenig ergeben. Ich konnte mit einem Insider reden, der aus Sicherheitsgründen nicht genannt werden möchte. Besagter Insider war Ausbilder in einem Trainingslager für Mobs. Er behauptet, einen Schüler unterrichtet zu haben, der alles über die Kampftechniken der alten Tarasquener wissen wollte. An sich könnte man denken, da wäre nichts weiter dabei, aber aufgepasst! Diese Kampftechnik ist einzig und alleine dann wirklich als die "Effektivste" anzusehen, wenn sie auf dem Rücken eines Drachen ausgeführt wird. Ein Mensch oder Mob alleine hätte niemals genug magische Kraft, um dauerhaft diesen Stil aufrechtzuerhalten. Alleine die Zauber "Feuerkette" und "Frostgewitter" seien zu erschöpfend, so versicherte mir der Ausbilder. Das bedeutet, wer auch immer sich da informiert und diese Techniken geübt hat, muss Zugang zu einem Drachen oder Ähnlichem gehabt haben! Allerdings sei dazu gesagt, dass der Insider auch davon redete, dass aktuell Elitemobs für die Farmwelt ausgebildet werden sollen und selbst einfache Zombies neue Tricks beigebracht bekommen. Die Glaubhaftigkeit dieser Quelle ist also deutlich in Frage zu stellen und eher als Verschwörungstheorie zu betrachten, als als Tatsachenbericht. Fehlt nur noch, dass er anfängt, eine Revolution der Mobs zu prophezeien.

Bei näherer Betrachtung der Umgebung, wo ich das Tagebuch fand, war es mir möglich einen alten Reisenden auszumachen. In der Hoffnung, dieser könnte etwas gesehen haben, sprach ich mit ihm, doch er faselte irgendwas Wirres von seinem verstorbenen Bruder und dass er die Ruine der Zivilisation der sagenumwobenen Tarasquener gefunden habe. Als Beweis wollte er mir dieses selbstverständlich völlig gestellte Bild andrehen.



Ich habe es als Gebrabbel eines alten Mannes abgetan. Vielleicht erzählt er euch ja mehr, solltet ihr ihn im Ende antreffen. Er fliegt dort mit seinem Luftschiff von Insel zu Insel.

Bei dem Luftschiff handelt es sich um ein Modell 5. Leicht zu erkennen an seinem runden Heißluftballon.



Ein gemeinsamer Nenner der Geschichten scheinen die Tarasquener zu sein. Vielleicht lohnt es sich, diesbezüglich weitere Nachforschungen anzustellen.

Sobald es etwas Neues zu berichten gibt, melde ich mich wieder bei euch.

10 Tipps: Nervige Zeitgenossen

Wer kennt es nicht? Der Nachbar ist mit seiner Stadt plötzlich nur noch 15 Blöcke entfernt, jemand schreibt euch per Privatnachricht an und möchte sich über Vulkane unterhalten oder eine andere Person spammt den Globalchat voll.

Doch all das ist Schnee von gestern! Mit diesen 10 Tipps könnt ihr euch diese nervigen Zeitgenossen ein für allemal vom Leibe halten!

1. Eine Mauer

Diese altbewährte Methode funktioniert immer. Wahlweise kann die Mauer um euch, eure Stadt oder die betroffene Person gebaut werden. Die Funktionsgarantie ist gewiss, wie ihr bspw. an China sehen könnt. Über die chinesische Mauer kommt kein Störenfried!

Diese Option hat den praktischen Nebeneffekt, dass ihr gleichzeitig auch euer Stadtbild mit einer kreativen Mauer aufpeppen könnt.

2. Feuer

Alles muss brennen! Alles! Bäume, Häuser, Gras, Spieler, das Wasser, einfach alles! So kommt euch garantiert niemand zu nahe. Nie wieder. Muhahaha!

3. Beleidigen

Beleidigt die Person einfach. Seid kreativ und denkt euch die schönsten Beleidigungen aus!*

*Die Nebenfolgen könnten einen Bann oder Aufenthalt im Jail beinhalten, aber immerhin stört euch so niemand mehr. Seid euch also bewusst, dass es regelwidrig ist, jemanden zu beleidigen.

4. /chat mute

Diese Funktion wurde bereits serverseitig hinzugefügt, damit Spieler ihre Ruhe haben.

Einfach /chat mute [Wunschname] in den Chat eingeben und schon habt ihr eure wohlverdiente Ruhe. Nun könnt ihr eure Stadt ganz entspannt weiter an euren Nachbarn heran erweitern, ohne, dass dieser euch dabei stört.

5. Nerviger sein

Seid einfach noch nerviger, als die Person, welche euch stört. So habt ihr ganz schnell eure Ruhe und könnt ungestört weiter Geld farmen oder euch anderweitig beschäftigen. Es gibt jedoch keine Garantie, dass diese Punkte hier dann nicht auch an euch angewandt werden.

7. Admin werden

Der einfachste Weg sich Respekt von (fast) allen Spielern zu verschaffen! Euer Nachbar wird euch so schnell nicht mehr stören. Es ist jedoch mit Supportanfragen und Arbeit zu rechnen.

8. Punkte in Listen auslassen

Na, ist euch aufgefallen, dass Punkt 6. fehlt? Nein? Dann wird euch dies jetzt bis auf ewig verfolgen und ihr werdet nie wieder darüber hinwegsehen können. Und zack, unbeliebt gemacht. So bekommt man ebenfalls seine Ruhe.

9. Satan um Hilfe bitten

Wer kennt sich besser mit der Entsorgung von Leuten aus, als Satan? Ihr müsst ganz einfach zu ihm hingehen, eure Seele an ihn verkaufen (Vorsicht, Lava) und schon erfüllt er euch jeden Wunsch. Bitte bedenkt aber, dass ihr nach Lebensende dann aber die Hölle besuchen dürft.

10. Eine Horde Monster

Jagt dem entsprechenden Spieler einfach eine vorher eingefangene Horde Monster auf den Hals. So sollte er einige Stunden beschäftigt sein und euch in Frieden lassen. Danach empfehlen wir die Anwendung der anderen Schritte.

GB: Früher war alles besser

Man hört immer wieder, dass früher alles besser war. Stimmt das nun oder hat man es so einfach leichter sich zu beschweren? Zudem schwelgen viele Langzeitspieler gerne in der Vergangenheit, wenn man sie darauf anspricht. Bei solchen Gesprächen fällt auch häufig der Punkt, dass man sich die Vergangenheit zurückwünscht. Im Folgenden gehe ich also darauf ein, wie viel Nostalgie wirklich dahinter steckt.

Spulen wir also zunächst mal auf Anfang: Welche Änderungen nach der offiziellen Servereröffnung wirken sich bis heute aus? Zunächst wäre da die Einführung der Quests. Diese kamen im März recht schnell nach der Eröffnung hinzu und sind bis heute ein leicht zugänglicher Bestandteil der Einnahmemöglichkeiten. Die Außenposten kamen "erst" im April 2014 auf Terraconia. An denen wurde dann auch recht lang nichts Grundlegendes geändert, bis sie zeitgleich mit dem neuen Ende im Oktober des letzten Jahres in die Farmwelt verlegt wurden. Nach Änderungen, wie zum Beispiel einem Update auf die 1.7.9, kamen auch die serverseitigen PvP-Arenen erst im Sommer des Jahres 2014 auf den Server! Danach begann eine Schreckensherrschaft auf dem Fun, ich meine, in welcher grausamer Welt lebte man da, in der man sich plötzlich in der Wüsten-Arena abschlagen konnte? Das war aber nicht das einzige PvP-Technische aus der Zeit. Was haltet ihr denn davon, dass man sein Inventar durch das /1n1-Plugin behalten kann? Korrekt! Damals war das noch nicht so. Da durftest du dir nach einem Kampf in einer Hauptwelten-Arena die Ausrüstung selbst irgendwie wieder beschaffen. Parallel dazu kamen auch Neuerungen wie die Erweiterung "Tierschutz", /stadt kick und die Möglichkeit, NPCs für seine Stadt beantragen zu können. So weit so gut, wie man sieht, war es früher viel besser. Das ist aber längst noch nicht alles! Allein im ersten Jahr kamen noch

Shoplizenzen auf Grundstücken hinzu, ohne die Städte-Malls undenkbar wären, im späteren Verlauf wurde der Anfängerschutz eingeführt und Doppelshops in der Mall wurden erstmals möglich. Im Dezember gab es dann viele Neuerungen auf einmal: der "Kleine-Änderungen"-Sammelthread wurde eingeführt, dort gab es dann im selben Monat Änderungen, die bis heute aktiv sind, wie beispielsweise die Möglichkeit zum Nutzen von Türen, Werkbänken und Ähnlichem in der Mall oder das erstmalige Deaktivieren von Todesnachrichten und muten von Spielern. Besonders 2015 war ein Jahr, vor dem alles viel besser gewesen ist! Im Januar begann dieser "Pseudo-Verbesserungswahn", zuerst mit Kleinigkeiten, wie der Einführung des Befehls "/awardshop", durch den man die meisten Errungenschafts-Vergütungen nicht mehr im Forum beantragen musste, sondern per Mausklick direkt die gewünschte Belohnung erhielt. Danach kamen angebliche Besserungen, wie die weitere Ausarbeitung der Grundstücksliste auf der Website und erstmals der Zusatz von Partikeleffekten für VIPs. Auch der Vorschlag von lateTrain damals wurde umgesetzt, zuvor konnte man seine eigenen Werte bei der Statistikseite nicht einsehen, das hat nun die Folge, dass man schrecklicherweise alles vergleichen kann, ohne in der Top 100 zu sein! Schlimm sowas. Vor dem 04.02.2015 gab es auch noch keine gesammelte Dokumentation für Teamänderungen. Dass dadurch mehr Transparenz geschaffen wurde, erschütterte die Community. Am 20. des selben Monats wurde dann die Erweiterung "Restaurierung" zur Verfügung gestellt. Die Folgen davon liegen auf der Hand: Statthaltern wurde das Leben ein Stück erleichtert, dabei sollten sie doch mehr Arbeit in ihre Stadt stecken! Während also nun die ersten Langzeitspieler aufgrund der vielen Veränderungen verzweifelten, versuchte das Serverteam auf andere Art neue Spieler zu gewinnen: die Einführung eines Tutorials. Ja, richtig gehört! Zuvor musste man sich diesen sinnlosen Abschnitt vor dem Spielen

nicht antun und konnte direkt starten. Wofür braucht man denn Einführungen? Ist doch sowieso leicht durchschaubar, was ich als erstes mache, nämlich per Befehl direkt eine Stadt gründen, was denn sonst? Als ob das nicht genug gewesen wäre, wurde das Chat-system beinahe komplett überarbeitet. Diese ganzen verwirrenden Funktionen und Chats gab es früher nicht! Support-, Handels- oder Lokalchat? Braucht niemand. Einzelne Channel verstecken können? Unnötig! Stadtchannel konnten damit auch in den Farmwelten erreicht werden, sie konnten Channelpasswörter haben, damit man als Nicht-Mitglied einer Stadt selbst beitreten kann, sofern man das Passwort erhält. Und die automatische Entfernung entfiel auch, sofern man manuell hinzugefügt wurde. Viele der naiven Spieler bedankten sich also für die Neuerung, während nur die wenigsten wirklich erkannten, was für dramatische Folgen das Ganze hatte. Statt Übersicht zu schaffen, war der geheime Plan dahinter eines: Verwirrung. Man wollte neue Spieler in Wahrheit nur zappeln sehen, wie sie nicht mit dem Chat klarkommen. Die Schwere dieser Änderung erkennt man noch bis heute: Damals gab es kein "Nutze bitte den Handelschat mit einem \$ vor der Nachricht :)", um die Neulinge zu terrorisieren! Auch der Riddler kehrte zurück, zum Leidwesen der Wirtschaft. Er spülte immer mehr Falschgeld ins System. Um dafür nicht erwischt zu werden, flieht er inzwischen immer wieder zu anderen Orten, auch wenn diese Änderung der Community anders verkauft wurde. Das war noch längst nicht alles! Irgendwer kam auf die blöde Idee, ein Sitzplugin hinzuzufügen. Zuvor waren die Spieler noch viel fitter! Jetzt sitzen sie nur noch faul in ihren Häusern herum, anstatt zu arbeiten. Apropos arbeiten: Der Buddler hat zu der Zeit mehr Auswahl bekommen, als zuvor: Nun wurden Blöcke aus dem Mesa-Biom auch vergütet, dabei gab es doch schon vorher viel zu viel Auswahl, um sich ordentlich entscheiden zu können, was man eigentlich abbaut. Nach all der Zeit, in der

einen die fiesen Statthalter mithilfe von /stadt kick ärgern konnten, wurde diese Funktion auch für Grundstücke hinzugefügt: Man war auch nicht vor Mietern sicher, welche förmlich darauf warteten, einen wieder zurück zum Spawn teleportieren zu lassen. Laut der offiziellen Facebook-Seite von Terraconia konnte man sich kurz daraufhin selbst als Mieter nicht länger vor Statthaltern schützen, welche einen enteignen wollen. Die hermetische Abriegelung vor der Außenwelt half nicht. Und trotz der Änderungen, die zu mehr Krieg zwischen den Spielern führten, kam irgendwer auf die Idee, eine Freundesliste einzuführen, sodass man seine Feinde nicht mehr automatisch im Chat sehen konnte, wenn sie online kamen. Mal abgesehen vom ganzen Join-Spam, der durch die damals zu geringe Slotzahl ausgelöst wurde. Mit der Zeit folgten immer mehr Erweiterungen und Andora wurde von Jaymun entdeckt. Man erhielt zuvor nie dagewesene Möglichkeiten, die besser nie hinzugekommen wären. Holografische Anzeigen, GS-Nummerierungen, Wetterstationen und mehr erschienen im Repertoire der Möglichkeiten, ganz nach dem Motto "Deine Freiheit - Deine Welt". Hah. Von wegen! Diese ganzen Regeln, welche nebenbei eingeführt wurden, zeugen doch vom Gegenteil! Unerlaubtes PvP war früher keine große Sache, Trichterlimits gab es zwischendrin auch mal, um den Server zu schonen und selbst die jüngsten Ereignisse zeigen einem, dass das Team die eigene Freiheit nur einschränken will: Bis vor kurzem war es in jeder Stadt verboten, Spielerfallen zu erstellen, ohne zuvor darauf hinzuweisen. Nun gilt das für Städte mit einem PvP-Schutz. PvP-Schutz!!! Man sieht also, wie der normale Bürger immer weiter eingeschränkt wird. Grundlos und ohne Schamgefühl.

Schlussendlich kann man dadurch also sagen, dass früher alles viel, viel besser war.

Anime-Vorstellung

Neben Serienreviews und Buchvorstellungen gibt es nun auch die Animevorstellung für Anime-Fans. Hierfür greife ich auf meine Erfahrungen mit über 100 geschauten Anime-Serien und -Filmen zurück und empfehle euch die verschiedensten Anime. Es ist nicht immer leicht herauszufinden, wo man den ein oder anderen Anime schauen kann, ob er noch weitere Folgen bekommt oder Ähnliches. Ich werde daher versuchen, euch so viele Informationen wie möglich mitzugeben. Zudem gibt es natürlich einen Überblick der Handlung, welchen ich möglichst spoilerfrei halte und diesen auf die ersten Folgen beziehe.

Die Animevorstellung wird mit jeder Ausgabe 3 weitere Anime vorstellen und nicht auf bereits vorgestellte Anime eingehen. Wer daher immer auf dem neuesten Stand über den Release neuer Folgen bleiben will, sollte sich daher auf ninotaku.de umsehen oder auf dem gleichnamigen YouTube-Kanal. Falls du die nächste Ausgabe nicht erwarten kannst und weitere Anime kennenlernen möchtest, kannst du dich auch gerne mithilfe einer Konversation an mich wenden.

Akagami no Shirayukihime

Der erste Anime, den ich in dieser Ausgabe vorstellen möchte, kommt aus dem Romantik und Fantasy Genre. Die Altersempfehlung liegt bei 12 Jahren, ich selbst kann den Anime ab 10 Jahren empfehlen, aber je älter, desto besser ist meist das Verständnis der Handlung. *Akagami no Shirayukihime* umfasst derzeit 2 Staffeln mit deutscher Synchro, sowie eine OVA (Original Video Animation) ohne deutsche Synchro. Jede Staffel beinhaltet 12 Folgen. Derzeit kann man den Anime bei Amazon oder auf DVD ansehen. Da die Handlung nach der 2. Staffel noch nicht abgeschlossen ist, kann man in Zukunft mit einer weiteren Staffel rechnen, jedoch gab es zu einer 3. Staffel noch keine offiziellen Ankündigungen.



Handlung:

Wir befinden uns in einer Fantasy-Welt, die, wie üblich, im Mittelalter angesiedelt ist. In einem Land namens Tanbarun lebt Shirayuki, eine junge Apothekerin mit auffällig rotem Haar, von welchem auch der Prinz des Landes erfahren hat. Dieser ist ein verwöhnter, egoistischer Typ, der denkt, dass ihm alles gehören würde, wenn er nur mit dem Finger darauf zeigt. Als Shirayuki jedoch in sein Blickfeld fiel, machte diese ihm einen Strich durch die Rechnung und flüchtete. Auf ihrer Flucht traf sie 3 Freunde, welche ihr von nun an durch ihr Leben folgen würden.

Der Anime überzeugt mit seiner farbenfrohen, ruhigen Ausstrahlung und ist für Romantik-Fans sehr zu empfehlen. Derzeit verfolgt der Anime 2 Staffeln lang die Beziehung zwischen Shirayuki und Zen, welche aufgrund der damaligen Ständeordnung auf Herz und Nieren geprüft wird. Trotz der relativ ruhigen Handlung fehlt die Spannung im Anime zu keiner Zeit und wird durch die Entwicklung vieler Charaktere geprägt. Die typische Märchenprinz und -prinzessin Romanze geht mit diesem Anime in die nächste Runde und befördert sie auf ein neues Level.

Mirai Nikki

Dieser Anime kann in die Genres Action, Thriller und Mystery eingeteilt werden. Die Altersempfehlung liegt bei 16. Der Anime umfasst eine Staffel mit 25 Folgen, sowie eine OVA, die den Anime abrundet und abschließt. Den Anime kann man sich über "Anime on Demand" anschauen. Alle Folgen einschließlich der OVA sind mit deutscher Synchronisation ausgestattet.

**Handlung:**

Der 14-jährige Yukiteru führt ein ganz normales Leben als Außenseiter, bis er in ein Spiel auf Leben und Tod gerät. Dieses Spiel soll einen neuen Gott bestimmen, doch diesen Platz darf nur der Sieger dieses Wettstreits einnehmen, also derjenige der zuletzt überlebt und die Konkurrenz umbringt.

Wie die Handlung es will, ist der Anime recht düster und es passiert nicht selten, dass ein bisschen Blut fließt oder ein Kopf durch die Gegend rollt. Der Tod begleitet den Anime durchgehend und so birgt der Anime auch einige traurige Szenen. Ebenso kann das Produkt Spuren von "Horror" beinhalten. Zwischen Action und Gefühlschaos hat sich der Anime jedoch schon öfters seinen Weg zu den Zuschauern gebahnt und sich einen Namen gemacht.

Noragami

Dieser Anime kann den Genres Action, Comedy und Abenteuer zugeteilt werden. Die Altersempfehlung liegt bei 12 Jahren. Der Anime besteht aus 2 Staffeln mit insgesamt 25 Folgen und ist abgeschlossen. Beide Staffeln sind mit einer deutschen Synchro ausgestattet und bei folgenden Anbietern zu sehen: Netflix, aniverse (Amazon Prime Video Channel), Amazon. Alternativ ist der Anime auch als DVD erhältlich.



Handlung:

Der Gott Yato ist einer von vielen Göttern und einer von vielen, die in Vergessenheit geraten. Da ein Gott aufhört zu existieren, wenn sich niemand an ihn erinnert, lässt Yato sich keine Möglichkeit entgehen neue Anhänger zu finden. So nimmt er jeden erdenklichen Auftrag an, macht Werbung für sich, indem er mit Edding oder Graffiti seinen Service an die Hauswände schmiert und lässt sich für jeden noch so kleinen Preis kaufen. Selbst seine göttliche Waffe verlässt ihn zuletzt, da selbst sie keinem Gott dienen will, der den ganzen Tag nur Katzen vom Baum holt. Alleine und fast völlig von der Welt vergessen, begegnet Yato dem Mädchen Hiyori, nachdem sie von einem Auto angefahren wurde und verkauft auch ihr seinen göttlichen Service.

Der Anime bietet einige unterhaltsame Stunden zwischen Spaß und emotionalen Szenen und eignet sich gut, um die drei Tage zu überbrücken, die es braucht um ein bestelltes Paket entgegenzunehmen.

Wer nicht auf ein paar Lacher verzichten möchte und dennoch gerne action- und emotionsgeladene Anime schaut, ist bei diesem hier genau richtig.

Das Wissen des Durchschnittsbürgers um die Physik reicht von

“Alles fällt runter”

bis hin zu

“Strom kommt aus einem Loch in der Wand und schmeckt Aua”

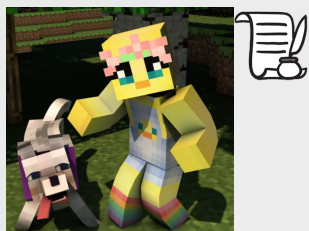
(Jan Philipp Zymny in “Physik ist schön, niemand braucht Physik”)



Willkommen in Reken,
der größten Stadt auf Terraconia!



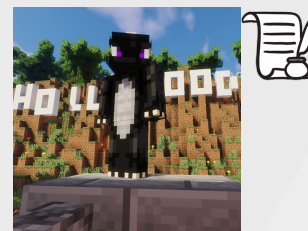
andrea_f95



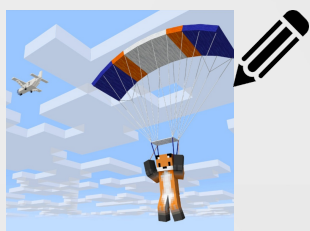
XEntchenX



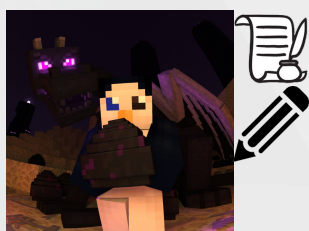
Dustin_K



First10



Ginsterschweif



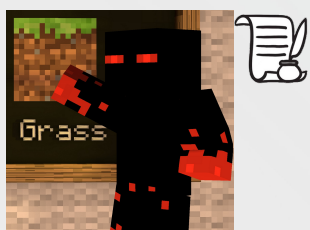
Jarves



rilomana



See_Baer



Skorpion2014



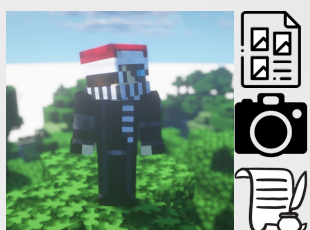
Stautiii



Thavril



Trender



XamLetsPlay



Layout

Leitung

Redakteur(in)

Korrekturleser(in)

Fotograf(in)

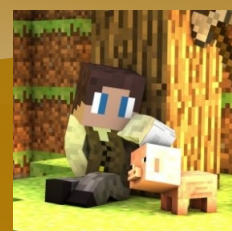
Gäste:



Joo200



_Nether_Dragon_



Nepalschaf