

# Terraconia Magazin

**Stadtvorstellungen: Ein  
Rückblick**

**Im Interview mit  
DerDoctorWho und  
Mulmiger**



**Gastbeitragswettbewerb  
2021**

**Statistiken des Terraconia  
Magazins**



**Wetterbericht der letzten  
Jahre**

**Unser Magazin  
wird 5 Jahre alt!**

# Inhaltsverzeichnis

## Vorstellungen

Stadtvorstellung: Ein Rückblick.....	4
Modvorstellung: Serene Seasons.....	6
Liste der vorgestellten Ressourcepacks.....	7
Block und Mob der Ausgabe: Rückblick.....	9

## Community:

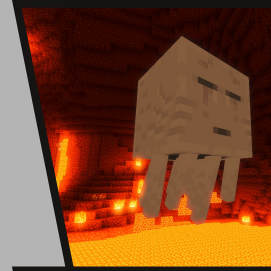
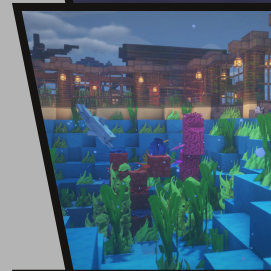
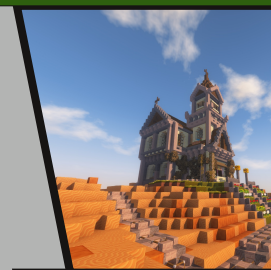
Gastbeitragswettbewerb 2021.....	10
Interview mit DerDoctoWho.....	11
Interview mit Mulmiger.....	14
Was machst du gerade? Spezialausgabe.....	18
Steckbrief: Terraconia Magazin.....	20
Blog einer Moderatorin #5.....	21
Bild der Ausgabe: Economy.....	22

## Gut zu Wissen

Statistiken zum Terraconia Magazin.....	23
---	----

## Spaß und Satire

Wetterbericht III.....	24
Kreuzworträtsel .....	26



# Qualität statt Quantität



Herzlich willkommen zurück zu einer neuen Ausgabe des Terraconia Magazins. In der aktuellen Ausgabe stehen wir im Vordergrund. Ihr fragt euch warum? Das Terraconia Magazin hat Geburtstag und wird heute stolze fünf Jahre alt.

In dieser Zeit gab es deutlich Höhen und Tiefen im Werdegang und genau darauf möchten wir in dieser Ausgabe auch genauer eingehen. Zudem wünschen wir uns für dieses Jahr wieder eine höhere Partizipation der Spieler, deshalb veranstalten wir nun unseren zweiten offiziellen Gastbeitragswettbewerb. Außerdem haben wir auf ein paar Seiten Statistiken zum Magazin erstellt, welche wir euch präsentieren möchten. Ihr glaubt es kaum, aber in 26 Ausgabe kam wirklich eine Menge zusammen. Es sind mittlerweile 494 Artikel, die sich über 762 Seiten erstrecken. Zudem habt es 57 Gastbeiträge von vielen verschiedenen Mitspielern. Im Team des Großprojekts Terraconia Magazin haben uns bis heute insgesamt 59 Spieler tatkräftig unterstützt.

Seit Tag 1 betreuen Thavril und Dustin\_K das Team des Terraconia Magazins und haben es geschafft, dieses mithilfe aller Mitglieder sowie Unterstützung der Serverleitung bis heute am Leben zu erhalten. Damit dies auch weiterhin der Fall bleibt suchen wir auch in Zukunft noch tatkräftig Unterstützung: Sowohl Redakteure, die Artikel für uns verfassen, als auch Fotografen, die Ingame auf die Suche nach schönen Kulissen gehen, werden gesucht. Bei Interesse könnt ihr euch auf der Terraconiaseite per Konversation an Dustin\_K, Thavril oder rilovana bewerben.

Insgesamt bietet diese Ausgabe einen riesigen Rückblick auf die vergangenen fünf Jahre. Um diesen Umstand hervorzuheben, haben wir uns zusätzlich dazu entschieden nochmal unser altes Layout für diese Ausgabe zu verwenden.

Wir hoffen diese Ausgabe gefällt euch genauso gut wie die letzten 25 und wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen!

## Legende



Vorstellung



Community



Gut zu Wissen



Spaß und Satire



Schlagzeile



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



## Ein Rückblick

Stadtvorstellungen im Magazin gibt es seit Gründung des Magazins. Anfangs wurde in einem weiteren Artikel außerdem noch eine Stadt vorgestellt, welche noch sehr jung war. Diese Kategorie hieß "Neugründung". Was aus diesen Städten geworden ist? Nun, viele Städte waren es nicht, die in dieser Kategorie vorgestellt wurden. Um genau zu sein waren es drei: Falcon, Arthoria und Kahakaai.

Falcon ist seit der Vorstellung im Magazin gewachsen. Heute sind die eigentlichen Statthalter nicht



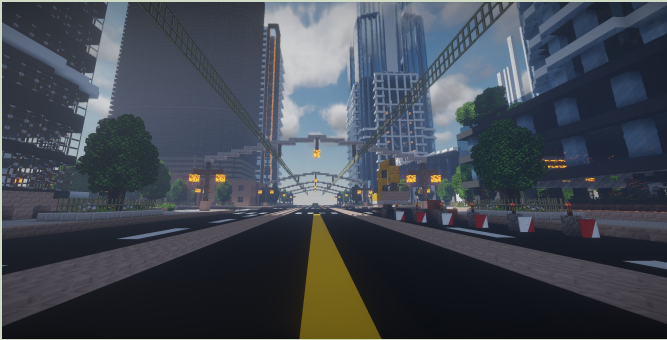
mehr besonders aktiv. Von der Fläche her ist die Stadt gewachsen. Einige Gebäude wurden jedoch abgebaut, sodass es viele leere Flecken in der Stadt gibt. Den Artikel zu Falcon findet ihr in Ausgabe 3.

Arthoria existiert ebenfalls noch. Die Stadt wurde in Ausgabe 4 vorgestellt und ist seitdem deutlich gewachsen. Die Gebäude, welche ihr auf den Bildern in der alten Ausgabe sehen könnt, existieren außerdem noch. Wer sich also einen Eindruck verschaffen möchte, wie sich eine Stadt entwickeln kann, ist hier richtig und sollte mal vorbeischauen! Kahakaai ist leider inaktiv geworden und wurde dadurch gelöscht. Wer sich die kleine Piratenstadt in Erinnerung rufen möchte, kann dies in Ausgabe 6 nachlesen.

Was ist aus der ersten Stadtvorstellung im Magazin geworden? Alte Hasen können sich vielleicht noch erinnern, welche Stadt vorgestellt wurde. Es war Nerada. Vorgestellt wurde diese damals von



## Stadtvorstellung: Rückblick



jambasparabolp. Das Städtchen und die dazugehörige Festung wurden damals von Aleksey123343 und Arande gebaut. Leider sind die beiden Spieler inaktiv geworden und die Städte existieren nicht mehr.

Meine erste richtige Stadtvorstellung war Straßborg. In Ausgabe 6 habe ich die Kategorie Stadtvorstellung übernommen, nachdem ich bereits einen Artikel für die Neugründungen geschrieben habe. Die Stadt existiert nun unter dem Namen Eisenbach. Vieles kommt einem jedoch noch sehr bekannt vor, denn die Fassaden wurden nach dem Stadtverkauf nicht verändert. Es sind vielleicht

noch ein paar Gebäude dazugekommen, aber ansonsten ist hier vieles beim Alten geblieben.

In der gesamten Zeit, hat es mir immer viel Freude bereitet, Städte zu erkunden und über diese zu schreiben. Dabei sind mir natürlich auch ein paar Städte besonders in der Erinnerung geblieben. Wer mal sehr viel Zeit hat, sollte unbedingt in Jatorri vorbeischauen! Diese Stadt besteht neben Jatorri selbst, noch aus einigen weiteren kleinen Städten/Stadtteilen, welche alle zusammen ein großes Jatorri bilden. Es gibt sehr viel zu erkunden. Ich habe damals für meine Recherche eine Stadtführung von xBournerx und Eisenbear1 bekommen, welche bestimmt 2 Stunden ging. Nachlesen könnt ihr diese Stadtvorstellung in Ausgabe 9. Eine weitere sehenswerte Stadt ist außerdem der Tempel Gyatso von Nox\_Jane. Seit der Vorstellung sind ein paar schöne Details im Tempel dazugekommen, was einen erneuten Besuch lohnenswert macht. Der Tempel wurde in Ausgabe 14 vorgestellt.





## Modvorstellung: Serene Seasons

Ein neues Jahr beginnt, in dem vieles anders sein wird als im Jahre 2020.

Doch eines wird gleich bleiben, nämlich die Gesetze der Natur! Das Jahr 2021 wird, genau wie das vorherige, aus vier Jahreszeiten bestehen, dem schönen Frühling, dem heißen Sommer, dem schaurigen Herbst und dem kalten Winter. Und genau dieses natürliche Gesetz kann man sich nun auch in seine eckige Welt holen.

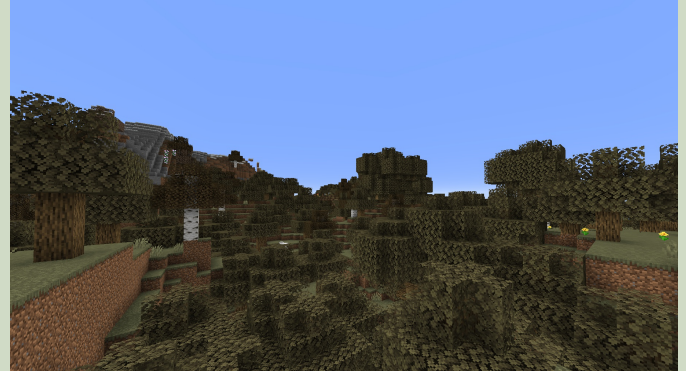
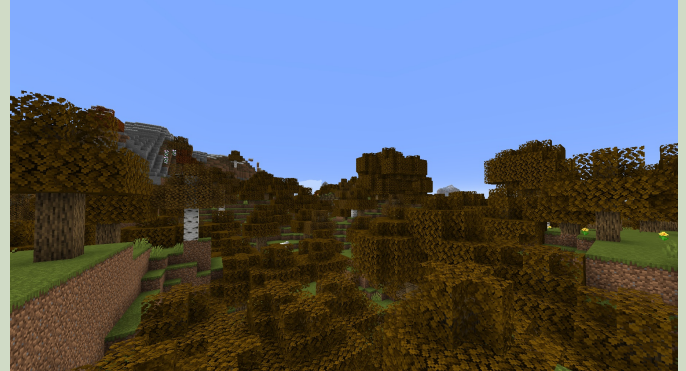
Die Modifikation "Serene Seasons", welche laufend aktualisiert wird, kreierte in deiner Minecraft-Welt ein rotierendes Jahreszeiten-System. Man beginnt im Frühling, der acht Minecraft-Tage andauert und an dem die Blätter eine blaugrüne Färbung annehmen.

In dieser Jahreszeit schmilzt so langsam auch der Schnee aus der winterlichen Vorjahreszeit, da es langsam immer wärmer und wärmer wird. Auf den Frühling folgt der Sommer, der ebenfalls acht Minecraft-Tage dauert und wiederum wärmer ist, weshalb die Gräser und Blätter ein erfrischendes gelbgrün annehmen.

Im Sommer schneit es nicht mehr, doch es kommt vermehrt zu stärkeren Stürmen mit mehr Blitzen, ähnlich wie es im echten Leben passiert, wenn kalte und warme Luft aufeinander prallen. Wie zu erwarten folgt auf die Abnahme der Wärme im Sommer: der Herbst. Die Temperatur fällt im Vergleich zum Sommer stark, dass die Umgebung eher eine gelborange Färbung annimmt und den Winter einleitet, bei dem die Temperaturen so niedrig sind, dass es nun regelmäßig schneit und auch Gewässer zufrieren können.

Nennenswert im Herbst und hauptsächlich im Winter sind die veränderten Bedingungen für das Anpflanzen von Getreide und ähnlichem. Denn sollten diese außerhalb ihrer Saison angepflanzt werden, verlangsamt sich deren Wachstum leicht bis stark.

Nachgeholfen werden kann mit künstlichen Lichtquellen wie einer Fackel, Redstonelampen oder Seelaternen.



Ein Kalender, den man durch die Mod craften kann, ist hilfreich beim Ermitteln der aktuellen Jahreszeit.

Die Mod bringt damit ein Stück Realismus in das Spiel, vor allem hilft sie aber mit simplen Methoden, die Spielwelt etwas vielfältiger zu gestalten.



## Liste der vorgestellten Resourcepacks



### **Chroma Hills (Ausgabe 13)**

Chroma Hills ist ein mittelalterliches Texturepack, wobei Einflüsse des Comic-Stils und ein Realitätsbezug erkennbar sind. Die Texturen, die in den Auflösungen 64x64 und 128x128 Pixel erhältlich sind, sind sehr detailreich. Um die kalten Farben des Resourcepacks auszugleichen, empfiehlt sich ein Shader, wie zum Beispiel der SEUS Shader. Mittlerweile ist es auch für die 1.16 verfügbar und der Support ist noch aktiv.

### **Soartex Fanver (Ausgabe 14)**

Soartex Fanver verändert zwar alle Texturen des Spiels, das „Minecraft-Feeling“ ist jedoch garantiert. Die Texturen wirken lediglich weicher und wärmer im Vergleich zum aktuellen Default. Das Resourcepack ist nur in der Auflösung 64x64 Pixel verfügbar und wird leider nicht mehr betreut. Die letzte Version, die zum Download steht, ist die 1.14.

### **Feathersong (Ausgabe 15)**

Feathersong ist ein mittelalterliches Texturepack, welches rustikale und düstere Texturen mit niedriger Auflösung (16x16 Pixel) hat. Mit einem dunklen Shader, wie KUDA oder MrMeepz, wird

das mittelalterliche Feeling noch weiter verstärkt. Das Resourcepack wird schon seit Ewigkeiten nicht mehr betreut, denn die einzige Version, die man sich herunterladen kann, ist die 1.6.2.

### **Default3D (Ausgabe 16)**

Default 3D ist ein sehr besonderes Texturepack, welches die Texturen des Spiels ins Dreidimensionale erweitert. Dann wirken Blöcke wie Zuckerrohr, Blumen oder Gras nicht mehr wie „Papier“, sondern, als wären sie aus vielen kleinen Würfeln zusammengesetzt. Es ist kompatibel zu vielen verschiedenen Resourcepacks, es ist also nicht stilgebunden und auch die Auflösung passt sich demnach an. Default 3D ist also eine wunderbare Möglichkeit, die Grafik von Minecraft erheblich interessanter zu machen. Das Texturepack wird immer noch betreut und ist aktuell auch für die 1.16.4 verfügbar.

### **Sugarpack (Ausgabe 17)**

Das Sugarpack ist wohl das verrückteste Texturepack von allen, die bereits vorgestellt wurden: Es macht aus der Minecraft-Welt eine Süßigkeitenlandschaft. Obwohl wahrscheinlich niemand dieses Pack lange aushält, macht es Spaß, sich gewisse



## Liste der vorgestellten Resourcepacks

Städte im süßen Look anzusehen. Die Auflösung beträgt 32x32 Pixel und es wird der SEUS-Shader in Kombination empfohlen. Die letzte verfügbare Version des Sugarpacks ist die 1.14, ob noch neuere Versionen kommen werden, ist unklar.

### **Default + Improved (Ausgabe 18)**

Default + Improved ist ein Texturepack, das versucht, die maximale Grafikpracht von Default herauszuholen. Es verleiht mit seiner Auflösung von 64x64 Pixel allen Blöcken viel mehr Charakter, die Texturen sind schärfer, das Farbspektrum wird größer und mit Hilfe eines Shaders schafft man es, Minecraft mit seinen Default-Texturen eine komplett andere Grafik zu verleihen. Das Resourcepack wird leider nicht mehr betreut und die letzte Version ist für die 1.13.

### **ZigZag (Ausgabe 19)**

ZigZag ist ein Texturepack, welches im Comic-Stil gehalten ist und vor allem mit seiner Niedlichkeit überzeugt. Obwohl die Auflösung mit 128x128 Pixel sehr hoch ist, wirkt alles weich und einfach. Die Benutzung sämtlicher Shader wird empfohlen. Die aktuell verfügbare Version ist für die 1.15, möglicherweise wird das Resourcepack auch noch auf die 1.16 aktualisiert.

### **Excalibur (Ausgabe 19)**

Mittelalter pur, das kann nur Excalibur – Perfekt geeignet für mittelalterliche Bauwerke. Trotz der geringen Auflösung von 16x16 Pixel überzeugt das Texturepack mit seinen düsteren und rustikalen Designs. Die Benutzung eines Shaders, zum Beispiel SEUS wird empfohlen. Excalibur ist für die 1.15 verfügbar und wird noch betreut.

### **Lithos-Core (Ausgabe 21)**

Lithos-Core ist ein neutrales Texturepack, das nicht sehr stark vom Default abweicht. Die Texturen wirken jedoch weicher und detaillierter als das „normale“ Minecraft. Außerdem wird vielen Blöcken eine 3D-Textur hinzugefügt und auch die Farben sind kräftiger als im Default. Die Auflösung des Packs beträgt 32x32 Pixel und es wird aktiv betreut. Es ist ebenfalls für die 1.16 verfügbar.

Autor: Stautiii & Bilder aus dem Archiv

### **Jicklus (Ausgabe 22)**

Jicklus ist ein rustikales Texturepack, das vor allem mit detailreichen Texturen überzeugt. Auch die warmen Farben, besonders in Kombination mit einem Shader, sind sehr besonders. Die Auflösung beträgt 16x16 Pixel und es wird sehr aktiv betreut. Jicklus ist für die letzten Versionen inklusive der 1.16 verfügbar.

### **Dandelion (Ausgabe 23)**

Die Texturen von Dandelion sind so einfach - wie perfekt. Das Resourcepack ist nicht an einen bestimmten Baustil gebunden, sondern ändert den generellen Look von Minecraft. Alles sieht ein wenig idyllischer aus und es wirkt sehr sommerlich und warm. Besonders mit einem hellen Shader, wie zum Beispiel KUDA, kommt diese Stimmung am besten rüber. Das Texturepack wird leider nicht mehr vom Entwickler betreut, jedoch gibt es inoffizielle Updates für die neueren Versionen, die von Fans weiterentwickelt wurden. So ist es auch ersichtlich, dass Dandelion auf die nächsten Versionen geupdatet wird.

### **Pumpkin Patch (Ausgabe 24)**

Pumpkin Patch wurde in der Halloween-Ausgabe vergangenen Jahres vorgestellt, weil es durch seine düsteren Texturen und gruseligen Sounds perfekt für eine gespenstische Stimmung ist. Die Auflösung beträgt 32x32 Pixel und es ist für die Version 1.14 verfügbar. Ob es noch weiter geupdatet wird, ist nicht ganz klar.

### **Craftmas (Ausgabe 25)**

Weihnachts-Texturepacks gibt es viele, Craftmas sticht dabei ganz besonders mit seinen genialen Details hervor. Die normalen Minecraft-Texturen werden nicht großartig verändert, aber einzelne Blöcke erhalten eine komplett neue Textur. Aus Gras wird beispielsweise ein Schneemann oder ein Geschenkehaufen. Dank diesen coolen Features ist Craftmas perfekt für die Weihnachtszeit. Die Auflösung ist 16x16 Pixel und die neueste Version, die zum Download steht, ist die 1.16.4.





## Mob und Block der Ausgaben ein Rückblick

Lange ist es her: Am 10. Januar 2016 wurde in der allerersten Ausgabe des Terraconia Magazins der erste Block der Ausgabe vorgestellt. Passend zur Jahreszeit war dies damals der Schneeblock. Es folgten in der zweiten und der dritten Ausgabe der Seelensand, sowie der Schwamm. Mit der vierten Ausgabe kam die neue Kategorie "Mob der Ausgabe" hinzu. Diese beiden Kategorien sollten abwechselnd in den Ausgaben vorgestellt werden.

Daher gab es in den Ausgaben vier und fünf jeweils nur einen Mob der Ausgabe und keinen Block der Ausgabe. In der vierten Ausgabe war der erste Mob, der vorgestellt wurde, das Kaninchen. Es folgt in der fünften Ausgabe der Guardian bzw. Wächter.

Ab der sechsten Ausgabe waren die beiden Kategorien Block und Mob der Ausgabe immer gemeinsam in einer Ausgabe vertreten. Diese waren in der sechsten Ausgabe der Quarzblock und der Wolf. In der Halloween-Ausgabe 2016 waren der Kürbis und die Hexe dran, vorgestellt zu werden. Später folgten in der Weihnachtsausgabe 2016 der Wollblock und das Schaf, um in der 1-jährigen Jubiläumsausgabe am 10. Januar 2017 vom Goldblock und dem Witherskelett abgelöst zu werden. In der zehnten Ausgabe ging es um zwei Dinge des Endes, der Endertruhe und der Endermite, auch unter dem Namen Endermilbe bekannt.

Am 1. April 2017 folgte eigentlich als Aprilscherz das Leseput und der rote Drache. Wobei das Leseput und eine Überarbeitung des Drachen seit dem wirklich Einzug auf Terraconia gehalten haben. Ob wir damit etwas zu tun haben? Wer weiß. Dem Aprilscherz folgte der Holzstamm und das Schwein in Ausgabe 12 und der Trockenbeton und der Papei in Ausgabe 13. Passend zu Weihnachten wurde es am 25. Dezember 2017 in unserer 14. Ausgabe frostig, mit dem Eisblock und dem Eisbären. Passend zu Silvester und unserem 2-jährigen Jubiläum wurde am 10. Januar 2018 die Rakete und der Shulker vorgestellt. Am 1. April 2018 folgte der Kaktus und der Zombie. Um etwas näher auf die Baublöcke einzugehen, folgten in der 17. und

18. Ausgabe der Ziegelstein und der Bruchstein, zusammen mit dem Skelett und der Kuh als Mob der Ausgabe. Am 15. Februar 2019 gab jeweils zwei Mal einen Block und einen Mob in einer Ausgabe, den Schleimblock und das Smaragderz, sowie den Eiswanderer und den Creeper. In der Aprilausgabe 2019 folgte das TNT, zusammen mit der Spinne.

Nach über einem Jahr Pause des Terraconia Magazins gab es in Ausgabe 21 des Terraconia Magazins, am 4. Juli 2020, den neuen Seetang, zusammen mit dem Phantom. Auch in der nächsten Ausgabe Ende Juli 2020 gab es einen neuen Block, das Fass und als neuer Mob der Ausgabe die Biene. In Ausgabe 23 wurde endlich der am häufigsten vorhandene Block in Minecraft vorgestellt: der Stein. Als Mob der Ausgabe gab es diesmal den größten natürlich spawnenden Mob, den Ghast. Passend zu Halloween dieses Jahres gab es noch den Knochenblock und den Plagegeist am 31. Oktober. Weihnachten stand dieses Jahr wieder eine Schnee- und Eiszeit bevor mit dem Packeis und dem Schneegolem. Für die nächsten Ausgaben haben wir uns wieder einige Blöcke und Mobs ausgesucht, die vorgestellt werden. Dabei sind gleichfalls einige Ältere, wie auch einige Neuere. Gespannt können wir auch auf die neuen Versionen warten, in denen uns viele neue Blöcke und Mobs erwarten, die wir euch gerne vorstellen möchten. Seid also gespannt!





Es ist wieder soweit! Eure kreativen Köpfe sind gefragt. Wir möchten euch im Jahr 2021 wieder vermehrt ins Terraconia Magazin integrieren. Dafür haben wir uns nun überlegt erneut einen Gastbeitragswettbewerb zu veranstalten.

Die Regeln hierfür sind ziemlich einfach, ihr verfasst einen Artikel eurer Wahl, welcher zum einen etwas mit Minecraft oder Terraconia bzw. unserer Community zu tun hat. Und zum anderen nicht ohnehin schon im Magazin vorhanden ist, wie es beispielsweise Stadtvorstellungen oder unser Wetterbericht ist. Wir möchten eure kreativsten Ideen sehen!

Daher bewerten wir die Artikel wie folgt: Jeder Artikel wird von Thavril, rilomana und Dustin\_K gelesen und bewertet. Hierbei wird nach drei Kriterien bewertet, in welchen jeweils 0 bis 10 Punkte vergeben werden können. Die Kategorien lauten Orthographie (Rechtschreibung), Kreativität (Ideenreichtum und Relevanz fürs Magazin) und persönliches Empfinden (Bereitet der Artikel Freude, ist er informativ, lässt er sich gut lesen und Vieles mehr - man könnte es auch Bonuspunkte nennen). Anhand dieser Kriterien und der drei individuellen Bewertungen können eure Artikel somit zwischen 0 und 90 Punkte erreichen. Wer die beste Bewertung erhält, gewinnt.

Unseren ersten Gastbeitragswettbewerb gewann übrigens der Spieler Krazaah mit dem Beitrag: "Her mit dem Weg, weg mit den Warps". Diesen findet ihr in unserer 19. Ausgabe des Terraconia Magazins. Allgemein sind über alle Ausgaben Gastbeiträge als Denkanstöße verteilt. Sprecht uns ansonsten gerne mit euren Ideen direkt an.

Natürlich gibt es auch dieses Jahr wieder etwas zu gewinnen. Erstmals erhalten alle Teilnehmer eine gratis Werbung im Magazin (Gültig für eine Ausgabe) und einen Trostpreis. Ansonsten staffeln sich die Gewinne wie folgt:

### 3. Platz

3.000 Eskonen + Kostenlose Werbung für 2 Ausgaben

### 2. Platz

5.000 Eskonen + Kostenlose Werbung für 3 Ausgaben

### 1. Platz

10.000 Eskonen + Kostenlose Werbung für 5 Ausgaben + Eine Überraschung + Beitritt ins Magazin (Auf Wunsch)



Um am Wettbewerb teilzunehmen, müsst ihr euren Artikel per Konversation im Forum an Dustin\_K senden, die Einsendefrist gilt bis zum **28.2.21** (sollten uns zu wenige Einsendungen erreichen, behalten wir uns vor diese zu verlängern). Eure Einsendungen müssen von euch selbst verfasst sein, ihr könnt ebenfalls passende Bilder mit einsenden, diese werden jedoch nicht mit bewertet. Es gibt dieses Mal keine Einschränkung bei der Länge der Texte. Alle angenommenen Einsendungen werden dieses Jahr im Magazin veröffentlicht.



## Im Interview mit DerDoctorWho

Als Neujahrsspecial wollen wir euch heute gerne zwei langjährige und bekannte Terraconia-Spieler vorstellen. Zuallererst folgt DerDoctorWho...

Redaktion: Hallo Doctor, schön das du hierher gefunden hast. Ich würde dann auch gerne direkt mit der ersten Fragen beginnen und dich gerne fragen wie du denn im sogenannten Reallife heißt, wie alt du bist und wo du wohnst?

DerDoctorWho: Hey Trender, im sogenannten Reallife heiße ich Nico und bin 18 Jahre alt. Ach, und ich wohne natürlich im besten Bundesland Deutschlands, nämlich in Nordrhein-Westfalen!

Redaktion: Da hast du recht! NRW hat schon seine schönen Ecken. Magst du mir vielleicht nennen, ob du dich als männlich, weiblich oder auch anders definierst?

DerDoctorWho: Ich bin männlich.

Redaktion: Sicherlich hast du neben Minecraft noch einige andere Interessen, willst du mir da vielleicht einige nennen?

DerDoctorWho: Ja, neben Terraconia zocke ich noch einige andere Spiele, programmiere jedoch auch nebenbei etwas. Sonst beobachte ich nur gelangweilt Sachen.

Redaktion: Ah interessant! Programmierst du, weil du das studierst, oder gehst du noch zur Schule?

DerDoctorWho: Ich gehe leider noch zur Schule.

Redaktion: Wenn du ein Lebensmittel wärst; welches wäre es?

DerDoctorWho: Es wäre eindeutig eine Tütensuppe!

Redaktion: Du als Tütensuppe, wie oft schaust du denn täglich auf Dein Handy?

DerDoctorWho: Ein paar mal die Stunde.

Interviewer: Trender & Interviewter: DerDoctorWho



Redaktion: Und was ist deine Lieblingsbeschäftigung?

DerDoctorWho: Bier trinken.

Redaktion: Ach, und willst du uns vielleicht noch sagen, wo du genau wohnst, deinen Ersatzschlüssel versteckst und wann du immer in den Urlaub fährst?

DerDoctorWho: Ich wohne in Aachen, mein Ersatzschlüssel liegt im Teich vergraben und Urlaub mache ich jeden Dienstag um 4, meine Kontonummer ist übrigens 1345675.

Redaktion: Vielen Dank für deine detaillierte Antwort, das wird unsere Redaktionsleitung sicher freuen.

Doch wie sieht es aus, wenn dein Leben verfilmt würde: welcher Schauspieler würde Dich spielen?

DerDoctorWho: Pedro Pascal.



## Im Interview mit DerDoctorWho

Redaktion: Wofür würdest Du mitten in der Nacht aufstehen?

DerDoctorWho: Ich bin nachts normalerweise wach.

Redaktion: Beschreibe dich doch in 3 Worten (Adjektive, Nomen).

DerDoctorWho: Verrückt, eingeschränkt und gelegentlich dumm.

Redaktion: Interessierst du dich für okkulte, spirituelle Themen bzw. alles nicht wissenschaftlich erklärbare?

DerDoctorWho: Nein.

Redaktion: Bist du ein Frühaufsteher oder eher ein Morgenmuffel?

DerDoctorWho: Morgenmuffel.

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

DerDoctorWho: Dass sie aufhören sollen, so egoistisch dumm zu sein.

Redaktion: Bist du noch Single?

DerDoctorWho: Mulmiger.

Redaktion: Dann springen wir mit dieser schönen Antwort zur nächsten Frage, die da wäre: Wie, warum und wann hast du angefangen Minecraft zu spielen?

DerDoctorWho: Ich habe Minecraft das erste Mal 2014 gespielt, einfach nur, weil meine Freunde und ich Bock darauf hatten.

Redaktion: Wo hast du das Bauen erlernt?

DerDoctorWho: Durch Videos im Internet.

Interviewer: Trender & Interviewter: DerDoctorWho

Redaktion: Wie kamst du auf deinen Namen?

DerDoctorWho: Durch meine Lieblingsserie.

Redaktion: Wie bekommst du RL und Zocken unter einen Hut, was ist dir wichtiger?

DerDoctorWho: Das ist beides nicht so wichtig und trotzdem zocke ich lieber.

Redaktion: PvP oder Bauen?

DerDoctorWho: Definitiv bauen!

Redaktion: Hast du früher im Singleplayer gespielt?

DerDoctorWho: Nur in Modpacks.

Redaktion: Und wie hast du dann auf Terra gefunden?

DerDoctorWho: Durch die Voteseite.

Redaktion: Wann war das?

DerDoctorWho: Am 13. August 2015

Redaktion: Und wie viele Spielstunden hast du derzeit?

DerDoctorWho: Etwa 3705 Stunden.

Redaktion: Was war das Erste, was du hier gemacht hast? Deine ersten Momente?

DerDoctorWho: Ich habe in Murakami irgendein Haus gebaut.

Redaktion: Was sind so deine aktuellen Projekte?

DerDoctorWho: Camelot.

Redaktion: Was machst du mit deinen Städten?

DerDoctorWho: Ich verunstalte sie, indem ich



## Im Interview mit DerDoctorWho

hässliche Kirchen draufbaue.

Redaktion: Hattest du zwischendurch mal Pausen?  
- Warum?

DerDoctorWho: Ich habe gelegentlich andere Spiele und Server ausprobiert, da mir langweilig war.

Redaktion: Hattest du schon negative Momente hier - welche?

DerDoctorWho: Ja, der Verlust von guten Freunden, die irgendwie nicht wiederkommen wollen.

Redaktion: Erzähle uns doch mal von positiven Ereignissen hier.

DerDoctorWho: Die lustigen Aktionen der Gelbhelme!

Redaktion: Was würdest du tun, wenn du einmal Gamemode hättest und alles damit machen dürftest?

DerDoctorWho: Nichts, das ist einfach langweilig.

Redaktion: Worin investierst du deine Eskonen und warum?

DerDoctorWho: Ich investiere in Städte.

Einkaufen in...  
**ROSENHEIM**  
-OLD MALL-

Redaktion: Was hältst du insgesamt so von der aktuellen Wirtschaft hier?

DerDoctorWho: Was soll ich sagen....

Redaktion: Was würdest Du tun, wenn Du unendlich Eskonen hättest?

DerDoctorWho: Sie in Projekte investieren, die es wert sind.

Redaktion: Was hältst du von Sklavenhandel- und Arbeit und wie viele Sklaven hast du so?

DerDoctorWho: Also ich kann sie ja mal aufzählen... rilovana, Mulmiger, Anto1hd, Schattigerkeks...bisschen viele.

Redaktion: Bist du denn manchmal unzufrieden mit Dir oder deinen Werken?

DerDoctorWho: Ich mag mein Tun, auch, wenn es einigen nicht gefällt.

Redaktion: Ist Terra für dich mehr als ein Minecraft-Server und wenn ja, warum?

DerDoctorWho: Die Community gibt es wahrscheinlich kein zweites Mal in Minecraft.

Redaktion: Was hältst du denn von der Community?

DerDoctorWho: Dass sie so einzigartig ist.

Redaktion: Hast du etwas, dass du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

DerDoctorWho: Es heißt nicht Krapfen, sondern Berliner. Zwangsweise auch Puffel.

Redaktion: Dann bedanke ich mich bei dir, dass du dir die Zeit für dieses Interview genommen hast. Unser nächster Gast ist ein guter Freund von dir, nämlich der langjährige Spieler Mulmiger.



## Im Interview mit Mulmiger

Redaktion: Hallo Mulmiger, wir hatten gerade noch ein Interview mit DerDoctorWho, weswegen wir nun äußerst gespannt sind, wie die Antworten auch im Vergleich ausfallen werden.

Doch zuallererst, wie heißt du, wie alt bist du und wo wohnst du?

Mulmiger: Man nennt mich Mulmiger, manche wagen es sogar, mich bei meinen Vornamen Felix anzusprechen. Ich bin 20 Jahre alt und komme aus Baden-Württemberg.

Redaktion: Würdest du dich als männlich, weiblich oder divers identifizieren?

Mulmiger: Männlich, meistens jedenfalls

Redaktion: Was sind denn so deine Interessen?

Mulmiger: Ich mag Filme, Freizeitparks und zocke gerne mal, ich weiß, sehr originell.

Redaktion: Gehst du schon arbeiten, oder bist du immer noch in der Schule?

Mulmiger: Ich bin und bleibe Schüler bis zur Rente

Redaktion: Wenn Du eine Sache auf der Welt verändern dürftest: Was wäre das?

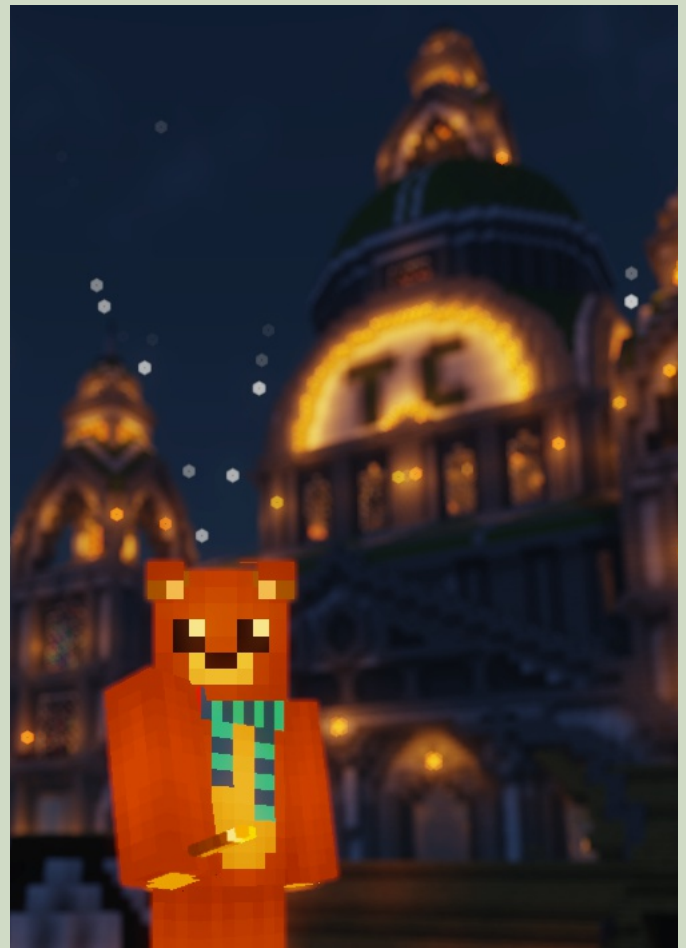
Mulmiger: Interessantere Fragen in diesem Interview

Redaktion: Das merken wir uns, daher hier die interessanteste Frage des Interviews: Wenn du ein Lebensmittel wärst, welches wäre es?

Mulmiger: Kochsalz

Redaktion: Wie oft schaust Du täglich auf Dein Handy?

Interviewer: Trender & Interviewter: Mulmiger



Mulmiger: Ich habe einen Tagesdurchschnitt von 109.

Redaktion: Was ist denn so deine Lieblingsbeschäftigung?

Mulmiger: Doc sagen, was für ein Schnuffel er doch ist!

Redaktion: Sicherlich weiß dein Schnuffel auch die Antwort auf die Frage; wo du wohnst, wo du deinen Ersatzschlüssel versteckst und wann du immer in den Urlaub fährst?

Mulmiger: Netter Versuch!

Redaktion: Wenn Dein Leben verfilmt würde: Welcher Schauspieler würde Dich spielen?

Mulmiger: Scarlett Johansson.



## Im Interview mit Mulmiger

Redaktion: Wofür würdest Du mitten in der Nacht aufstehen?

Mulmiger: Das wollt ihr nicht wissen. :)

Redaktion: Interessante Antwort, auch wenn ich doch liebend gerne die Antwort gehört hätte. Vielleicht klappts jetzt besser, indem du dich mit drei Worten beschreibst.

Mulmiger: Faul.

Redaktion: Ich merke schon..., sicherlich interessierst du dich für okkulte, spirituelle Themen bzw. alles nicht wissenschaftlich erklärbare?

Mulmiger: Ich hab mir letztens ein spirituelles Totem zur Abwehr von negativer Energie bestellt, um mich vor Corona zu schützen.

Redaktion: Wie stellst du dir deine Traumwelt vor?

Mulmiger: Käseverkostung.

Redaktion: Bist du ein Frühaufsteher oder eher ein Morgenmuffel?

Mulmiger: Frühaufsteher.

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

Mulmiger: hehehe Popobums.

Redaktion: Auf diese Antwort bin ich nun gespannt; bist du noch Single?

Mulmiger: DerDoctorWho. <3

Redaktion: Das haben wir wohl alle geahnt. Du darfst dich sicher glücklich schätzen, dass DerDoctorWho auch dich bei der Antwort benannt hat. Doch wie, warum und wann hast du eigentlich mit Minecraft angefangen?

Interviewer: Trender & Interviewter: Mulmiger

Mulmiger: Da gibts so nen bärtigen Typ, der hat mal vor ner Weile Minecraft Videos gemacht, auch bekannt unter seinem Pseudonym "Gronkh".

Redaktion: Wo hast du das Bauen erlernt?

Mulmiger: Das habe ich bei mir Zuhause vorm PC erlernt.

Redaktion: Wie kamst du auf deinen Namen?

Mulmiger: Ich hab absolut keine Ahnung.

Redaktion: Wie bekommst du dein Reallife und das Zocken unter einen Hut, und was ist dir wichtiger?

**“Jeder Tag ohne Lächeln ist ein verlorener Tag.”  
(Angela Merkel)**

Mulmiger: Ich schaffe es vermutlich gar nicht, vor allem ist mir aber das Zocken wichtiger!

Redaktion: PvP oder Bauen?

Mulmiger: Bauen.

Redaktion: Hast du früher im Singleplayer gespielt?

Mulmiger: Anfangs meistens Creative, später dann mal Survival.

Redaktion: Wann hast du dann zu Terra gefunden?

Mulmiger: Vor langer, langer Zeit, es müsste April 2015 gewesen sein.

Redaktion: Wie viele Spielstunden hast du in etwa und was war das Erste, was du hier ge-



## Im Interview mit Mulmiger

macht hast?

Mulmiger: Ich habe hier 3420 Stunden und habe das Tutorial als Erstes gemacht.

Redaktion: Und dein erster Moment auf Terra war dann wohl auch das Tutorial, richtig?

Mulmiger: Ja richtig, es war das Tutorial.

Redaktion: Was sind so deine aktuellen Projekte?

Mulmiger: Meinem GS ein Lager zu spendieren.

Redaktion: Was machst du mit deinen Städten?

Mulmiger: Ich hab alle gelöscht oder abgegeben bzw. verkauft.

Redaktion: Hattest du zwischendurch mal eine Terraconia-Pause und wenn ja, warum?

Mulmiger: Jo, die letzten paar Monate, hatte keine Lust mehr auf Minecraft, bin jetzt so semi aktiv.

Redaktion: Hattest du denn schon negative Momente hier?

Mulmiger: Tatsächlich habe ich kaum etwas wirklich Negatives auf Terraconia erlebt, zumindest nicht persönlich, was vermutlich daran liegt, dass ich generell selten Probleme mit Menschen hab und wenn ich jemanden nicht mag, gehe ich der Person einfach aus dem Weg.

Redaktion: Eine sehr weise Vorgehensweise. Erzähle uns daher doch mal von positiven Ereignissen hier.

Mulmiger: Ich hab hier viele tolle Leute kennengelernt, einige davon zählen heute zu mei-

nen besten Freunden.

Redaktion: Und was macht dir hier eher viel Spaß und was eher weniger?

Mulmiger: Bauen finde ich toll, dagegen ist farmen mir meistens zu anstrengend.

Redaktion: Welche Entscheidung in deiner Terralaufbahn würdest Du im Nachhinein rückgängig machen wollen?

Mulmiger: Einige unangenehme Dinge, die mein damals 15 Jähriges Ich so gesagt und getan hat.

Redaktion: Ich glaube damit bist du nicht alleine. Welche Sache hat dich denn im Gegensatz dazu stolz gemacht?

Mulmiger: Anstatt meine Städte verwesen zu lassen, einfach mal das alte Zeugs löschen und Platz für andere machen.

Redaktion: Weißt du wo der Riddler ist?

Mulmiger: In Gotham!

Redaktion: Was würdest du tun, wenn du einmal Gamemode hättest/ alles damit machen dürftest?

Mulmiger: Eine Mod ausprobieren, mit der man coole Kamerafahrten machen kann.

Redaktion: Wie kam es zu deiner Identität als Bär und hast du diese auch im RL?

Mulmiger: Keine Ahnung, der Skin war cool. Im Reallife werde ich zum Glück als Mensch - meistens zumindest - angesehen.

Redaktion: Worin investierst du deine Eskonen?

Mulmiger: In Werkzeuge, weil ich das Zeugs





## Im Interview mit Mulmiger

ständig verliere und zu faul bin, es selbst herzustellen.

Redaktion: Was hältst du insgesamt so von der aktuellen Wirtschaft hier?

Mulmiger: Ich habe davon keine Ahnung, da ich meistens afk oder nur ein bisschen am Bauen bin.

Redaktion: Was würdest Du tun, wenn Du unendlich viele Eskonen hättest?

Mulmiger: Andora kaufen, weitestgehend zurücksetzen und eine Monarchie samt Lehnsystem einführen.

Redaktion: Was hältst von Sklavenhandel, vor allem im Hinblick darauf, dass dich DoctorWho als seinen Sklaven betitelt hat?

Mulmiger: Sklavenhandel ist sowas von 1865.

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

Mulmiger: Nein, ich mache generell immer alles richtig und hab immer Recht... natürlich nicht, bis ich mit etwas zufrieden bin, hab ich schon keine Lust mehr drauf.

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

Mulmiger: Naja, ich bin hier jetzt schon über 5 Jahre, ich denke das sollte die Frage schon ein Stück weit beantworten.

Redaktion: Was hältst du von der Terra-Community?

Mulmiger: Es gibt Licht, es gibt Schatten, aber ich krieg überwiegend das Licht mit <3

Redaktion: Hast du etwas, dass du der Community mit auf den Weg geben möchtest?

Mulmiger: Geht euch nicht so gegenseitig an den Kragen, wenn mal was passiert ist, dann bringt es einfach nichts. Dies hier ist schließlich immer noch ein Minecraft Server und kein Kriegsgericht!

Redaktion: Schöne letzte Worte. Vielen Dank für das Interview und die teilweise inspirierenden, aber auch lustigen Antworten.





Anlässlich des 5. Jubiläums durften dieses Mal die aktuellen und ehemaligen Mitglieder der Redaktion des Terraconia Magazins berichten, wie sie ihre Zeit innerhalb der Redaktionsarbeiten fanden und was sie über das Magazin selbst denken. Hier sind ihre Eindrücke und Gedanken zum gemeinsamen Communityprojekt!

### Taezu, Korrekturleser

Ich habe Spaß am Schreiben und Lesen! Das und Fehler korrigieren. Mein erneuter Beitritt ist Xam zu verdanken, der mir nach einem von mir ausgebesserten Fehler den Wiedereintritt als Korrekturleser nahelegte, was ich sofort anging. Ich freue mich auf die kommende Arbeit und bin gerne wieder Teil des Teams.

### XamLetsPlay, Fotograf, Layouter und Redakteur

Ich bin beigetreten, um meinen Service als Fotograf der Allgemeinheit zu präsentieren und somit das Magazin zu unterstützen. Toll finde ich im Magazin die Zusammenarbeit mit den anderen. Mir macht es viel Spaß, auch Feedback mit den Autoren auszutauschen oder als Autor mit Korrekturlesern. Ebenso gemeinsam einen Artikel zu gestalten, sei es das Interview zu zweit oder sich einfach mehr mit dem Autor und seinem Thema zu befassen. Auch finde ich es schön, das Terraconia Magazin mit einem Layout und Design zu unterstützen. Ich konnte so viele Erfahrungen in dem Bereich sammeln und nebenbei dem Magazin helfen. Leider frisst das Ganze dennoch sehr viel Zeit und es gibt natürlich auch Unstimmigkeiten, die bis heute nicht gelöst sind, und einem die Nerven rauben. Das Terraconia Magazin ist für mich eines der letzten aktiven Projekte auf Terra, weil die anderen durch die Einsamkeit untergegangen sind. Entweder geplante Teamprojekte ohne Team oder mit inaktiven Mitgliedern.

### Supercruise, ehemaliges Mitglied Erfahrungsreich.

Autorin: Thavril

### Stautiii, Redakteur

Ich empfinde die Zeit als eine Schöne. Auch wenn ich nicht alles am Magazin toll finde und auch manchmal mit meinen Artikeln ein wenig in den Stress komme, macht es mich immer glücklich, wenn ich die neue Ausgabe dann lesen kann. Ich finde es wunderbar Mitglied einer so tollen Gruppe zu sein und möchte noch lange dabei bleiben.

### Mulmiger11, ehemaliges Mitglied

Ich mach gerne Screenshots und Shader sind toll, wieso eigentlich nicht gelegentlich mal n Foto fürs Magazin machen. War soweit auch nice, bin nur manchmal bissl faul.

### Dustin K, Korrekturleser, Layouter und Redakteur

Schon ziemlich lang, wenn man darüber nachdenkt, dass ich seit Ausgabe 1 vor 5 Jahren dabei bin. Es ist trotzdem nicht langweilig geworden und eine sehr interessante Aufgabe.

### Thavril, Korrekturleserin und Redakteurin

Die Zeit, die ich bisher in der Redaktion verbracht habe, sprich seit Ausgabe 1 von vor 5 Jahren, empfinde ich als sehr schön. Es hat mir bisher sehr viel Spaß gemacht, mit verschiedenen Mitspielern dieses Communityprojekt zu bestreiten und weiterzuführen. Ich hoffe, dass in Zukunft wieder mehr User beitreten. Denn ohne die Community kann dieses Projekt nicht weiter bestehen und wachsen. Ursprünglich bin ich beigetreten, weil ich das Projekt gerne unterstützen wollte und habe mich dann über baba43 in die Leitung geschmuggelt, wo ich bis heute bin.

### Skorpion2014, Redakteur

Die Zeit im Terraconia Magazin ist immer etwas besonderes. Vor den Ausgaben meistens etwas stressig, daher freut es immer, wenn eine neue Ausgabe fertig ist und man sieht, was wieder von einer Hand voll Freiwilligen geschafft worden ist.



### First10, Redakteur

Das Magazin ist eine echt schöne Gemeinschaft und es ist eine große Freude, zu sehen, wie Spieler sich über eine Neuerscheinung freuen und dann auch selber das eigentlich immer gelungene Gesamtprodukt zu betrachten, zu dem man selbst etwas beigetragen hat.

### rilovana, Korrekturleserin und Redakteurin

Ich bin der Redaktion damals beigetreten, da wir in meiner alten Heimatstadt Obstheim eine kleine Zeitung hatten und mir das Artikel schreiben damals echt Spaß gemacht hatte. Mir macht bis heute die Arbeit im Magazin Spaß, auch wenn meine Motivation nicht immer vorhanden ist. Ich bin mit dem Magazin auf Terraconia "aufgewachsen", da es mich durch fast meine gesamte Spielzeit begleitet und ich hier gute Freunde gefunden habe. Außerdem habe ich einiges gelernt und konnte meine Fähigkeiten im Schreiben generell, sowie meine Rechtschreibung und Grammatik immer weiter verbessern.

### owly maddie, ehemaliges Mitglied

Es ist nun schon etwas her, dass ich im Terraconia Magazin Team war. \*grübel\* Ich fand die Zeit damals super. Es hat einfach Spaß gemacht, die Artikel und Geschichten der anderen zu lesen und zu sehen, wie daraus eine Zeitung wurde. Artikel oder Geschichten zu verfassen war nicht so mein Ding, dennoch wollte ich an der Zeitung mitarbeiten - jede Zeitung muss natürlich Korrektur gelesen werden - eine Leichtigkeit für mich als Bücherwurm. Aus Zeitmangel und ein bisschen auch aus Motivationsmangel, habe ich das Zeitungsteam im Herbst 2018 schlussendlich verlassen. Ich finde es schön, dass es die Zeitung jetzt wieder gibt. \*Daumen nach oben heb\*

### Trender, Fotograf und Redakteur

Bisher war die Zeit beim Magazin geprägt von schönen Ereignissen, wobei es auch manchmal ziemlich stressig wurde. Doch war ich froh Teil von etwas zu sein, dass ich als eines der

besten Communityprojekte auf Terraconia halte - insofern ist deswegen auch mein Gedanke über das Magazin selber, dass es den kreativen Input der Spielerschaft fördert.

Der Redaktion bin ich damals beigetreten, da ich etwas mehr Zeit gefunden habe und diese mit etwas verbringen wollte, dass sich lohnt, aber eben auch Spaß macht. Selbst wenn es am Ende des Jahres durch eine Vielzahl an aufeinanderfolgenden Ausgaben etwas arbeitsintensiver werden kann.

### See Baer, Korrekturleser und Redakteur

Tja, da ich immer gerne anderen ihre falschen Kommata unter die Nase gerieben habe, dachte ich mir, das könnte ich doch auch mal beim Terra Magazin machen. Also verbringe ich meine Zeit damit, Texte auf kleinere Fehler zu überprüfen und zu korrigieren. Viel Arbeit ist das tatsächlich nicht, denn die Texte lese ich ohnehin. Und wenn ich dabei das Magazin etwas unterstützen kann: Wieso nicht? Auch wenn es manchmal etwas anstrengend ist, viele Texte auf einmal zu korrigieren, besonders die ganz langen, so hat es mir immer Spaß gemacht.





**Ingamenname:** Terraconia Magazin

**Spitzname:** TerraMag, Terraconia Zeitung, TM,

**Alter:** 5 Jahre

**Geschlecht:** Genderneutral, jedoch überwiegend männlich aktuell

**Tätigkeit:** Informieren der Spieler über Serverereignisse und Minecraftthemen

**Anzahl der Ausgaben:** Aktuell 26

**Mitgestalter am Magazin:** 59

**Hobbys:** Minecraft, Schreiben, Recherchieren und Fotografieren

**Wohnort auf Terraconia:** Redaktionsgebäude des Terraconis Magazins

**Ab wann auf dem Server:** 10.1.2016

**Lieblingsitem/-block/-mob:** Feder und Tinte, Bücherregal und Villager Bibliothekar

**Anzahl veröffentlichter Artikel:** 492

**Gesamtseitenzahl der Layouts:** 762

**Eigene Projekte:** Am Leben bleiben, Gastbeitragswettbewerbe, Wahl zur Miss und zum Mr. Terraconia

**Gastbeiträge:** Insgesamt 57

**Eigene Worte an die Community:** Schaut euch unseren aktuellen Gastbeitragswettbewerb an, ihr könnt dort viele Preise gewinnen und unterstützt uns dadurch zeitgleich.





### Ein kleiner Jahresrückblick

2020 war für uns alle kein einfaches Jahr. Aber statt nur über das Jahr zu fluchen, sollten wir auch über die positiven Geschehnisse nachdenken. Durch die Pandemie sind diese vielleicht manchmal etwas in den Hintergrund gerückt. Trotzdem gab es auch viele schöne Momente im Jahr 2020, für welche wir dankbar sein sollten.

Was ist auf Terraconia 2020 alles passiert?

Natürlich ist so einiges passiert, hier möchte ich nur ein paar Beispiele erwähnen: Es gab die eine oder andere Questreihe, die wir spielen konnten. Dazu geht ein großes Dankeschön an alle, die NPCs geskriptet und sich Storylines ausgedacht haben, um dies möglich zu machen. Außerdem sind neue Events und Arenen dazugekommen. Damit es im ersten Lock-Down nicht zu langweilig wurde, haben wir zeitweise jeden Abend ein Event angeboten. Hier geht ein Dank an das Eventteam, das jeden Abend ein Event geleitet und supportet hat.

Das Team hat außerdem mit einem Social-Media-Team Zuwachs bekommen. Thavril und rilovana

betreuen zusammen mit MeeriSchatz unsere Social-Media-Kanäle und sorgen somit zum Beispiel für regelmäßige Beiträge auf Instagram. Dort konntet ihr beispielsweise die Highlights jedes Türchen unseres Adventskalenders nochmal begutachten. Nicht zu vergessen: Unser neues Forum mit einigen neuen Funktionen!

Auch in unserer Community ist ein bisschen was geschehen. Der eine oder andere alte Hase hat mal wieder vorbeigeschaut. Neben Minecraft wurden ebenfalls abends im Teamspeak andere Spiele gemeinsam gespielt. Sehr beliebt sind dabei der Montagsmaler, welcher sich nun mehr als scribbles eingebürgert hat, oder AmongUs. Das zeigt, dass es sich lohnt, das eine oder andere Mal im Teamspeak vorbeizuschauen, wo man außerdem nebenbei auch den einen oder anderen aus unserer Community besser kennenlernen kann.

Aber auch im Terraconia Magazin der Community hat sich etwas getan. Nach einer längeren Pause, erschienen letztes Jahr mehrere neue Ausgaben.

Ich wünsche euch allen ein frohes neues Jahr!

**Terraconia auf Social Media:**

- exklusive Vorabinfos
- Bilder zu Neuerungen, Events etc.
- Stadtvorstellungen
- vieles mehr...

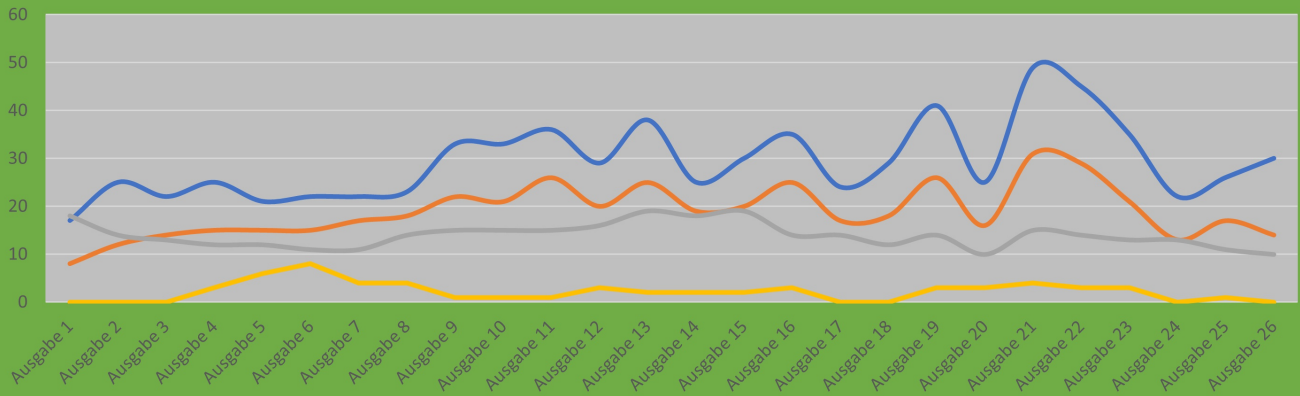


Nostalgie, Nostalgie. So zieren die Städte Nerada und Nerada Festung das erste Cover des Terraconia Magazins, welche exakt vor fünf Jahren am 10. Januar 2016 veröffentlicht wurde. In dieser ersten Ausgabe steckt besonders viel Arbeit, da wir am Anfang zuerst Abläufe einführen und testen mussten. Umso besser war es, dass wir den Spieler DrPanic an unserer Seite hatten. Dieser brachte Erfahrung im Thema Layouting mit, sodass uns das Erstellen eines Magazins erstmals ermöglicht werden konnte. Somit hat er unser Bild der Ausgabe erstellt. Für etwas mehr Nostalgie verlinken wir euch unsere erste Ausgabe.



# Statistiken zum Terraconia Magazin

Beitragszahlen



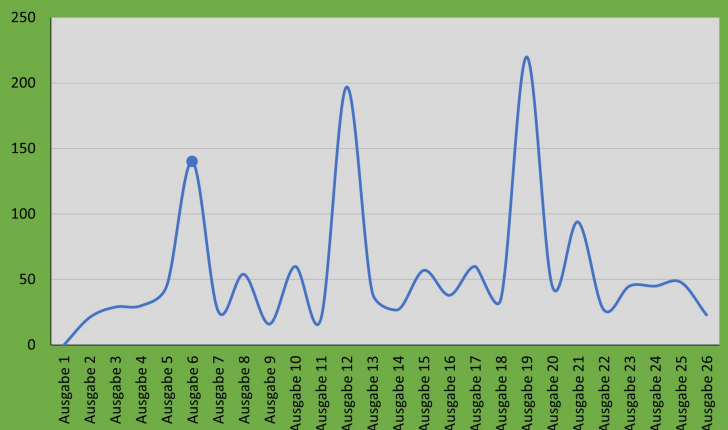
Das Terraconia Magazin erschien zum ersten Mal am 10 Januar 2016. Der Gründer des Magazins ist DerHerr. Er plante das Projekt und sprach sich mit Baba43 ab. Zur Unterstützung holt er sich Thavril an seine Seite. Die beiden bewarben das Projekt und fanden viel Anklang in der Community, sodass sich bald einige Helfer fanden. Das Projekt begann. Doch bald schon nach einigen Ausgaben stellte sich heraus, dass es weitaus schwerer ist ein Magazin zu verwalten und alle Mitglieder beisammen zu halten. So verließen viele das Team und es kamen immer wieder neue Leute dazu. Die Teamleitung wechselte und das Layout wurde von verschiedenen Mitspielern übernommen.

Dieser lange Werdegang ist oben dargestellt. Der blaue Graph zeigt den Verlauf der Seitenzahlen von Magazin zu Magazin an. So hat eine durchschnittliche Ausgabe circa 31 Seiten. Über die Zeit lässt sich sehen, dass die Tendenz des Magazins es eher ist länger zu werden. Der orange Graph zeigt den zeitlichen Verlauf der Artikelanzahl im Magazin. Diese ist relativ konstant und liegt im Schnitt bei circa 20 Artikeln. Hinter dem grauen Graph verbirgt sich die Mitgliederzahl, welche an einer Ausgabe mitgearbeitet hat, hier ist die Tendenz leider eher fallend. Dennoch ist zu beachten, dass die Länge des Magazins hier nicht unbedingt abnimmt. Der gelbe Graph gibt schließlich die

Anzahl der Gastbeiträge in einer Ausgabe an, hier haben wir den Höhepunkt bei Ausgabe 6 mit insgesamt acht Gastbeiträgen.

Im zweiten Diagramm ist die Zeit zwischen zwei Ausgaben graphisch dargestellt. So musstet ihr beispielsweise über 200 Tage auf Ausgabe 19 warten, dies lag leider dran, dass das Magazin zu diesem Zeitpunkt keinen Layouter hatte. Trotz drei etwas längerer Auszeiten des Magazins bringen wir durchschnittliche alle 56 Tage, also circa alle zwei Monate, eine Ausgabe für euch raus.

Insgesamt ist aus den beiden Grafiken sehr gut ersichtlich, dass das Terraconia Magazin in den letzten Jahren viele Hochs und Tiefs hatte und seit fünf Jahren ein fester Bestandteil von Terraconia ist.



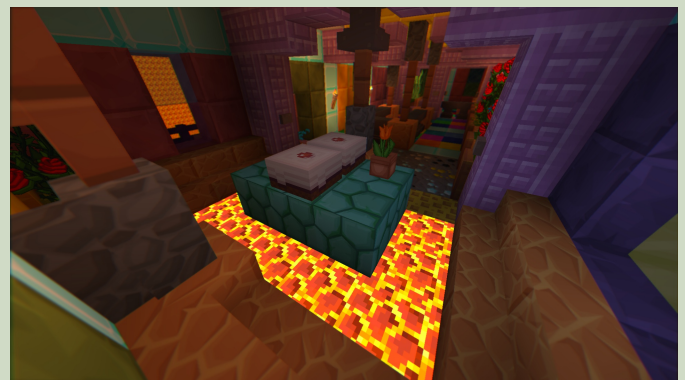
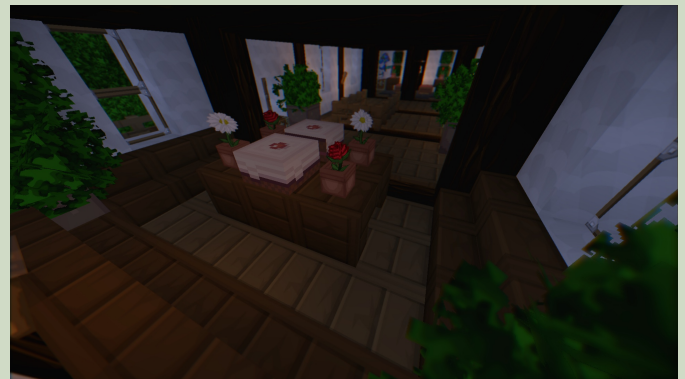


In diesem neuen Jahr soll das Wetter stürmisch werden! Es gibt Tornados, Schneestürme, Sandstürme, aber auch warme und ruhige Sonnentage, also zusammengefasst alles, was das Wetter so zu bieten hat. Die Wolkenkonstellationen zeigen, dass zwischen den Stürmen einige kurze, ruhige Wochen mit viel Sonnenschein liegen. In dieser Ruhe vor dem Sturm braut sich jedoch nur der nächste zusammen.

Im Gegensatz zu den langen Flauten der letzten Jahre gibt es in diesem Jahr wohl keine langen Dürren. Dennoch wollen wir noch einmal auf die Wetterphänomene der letzten Jahre zurückblicken.

## 2016

Das Jahr 2016 sollte wohl die bisher stürmischste Zeit auf Terraconia werden. Unsere Aufzeichnungen verzeichnen ganze neun seltene Wetterphänomene, welche Terraconia nachhaltig prägen sollten. Aus irgendeinem Grund sind wir uns jedoch in diesem Jahr, sowie auch bei allen nachfolgenden Jahren, nicht bei jedem Unwetter über dessen Art sicher. Der wohl größte Sturm im Meer, den Terraconia jemals erleben sollte, fand im April dieses Jahres statt. Dieser machte eine Überfahrt unmöglich. Jedoch sind unsere Aufzeichnungen fehlerhaft und unvollständig, sodass es auch ein kleines Lüftchen gewesen sein könnte. Einige Bewohner flüchteten anscheinend vorzeitig bei der Ankündigung dieses Jahrhundert-Ereignisses. An positiven Wetterereignissen gab es bspw. noch das Hoch Meerischatz, welches neue Fruchtbarkeit über das Land brachte.



## 2017

Im Gegensatz zum Katastrophenjahr 2016 gab es in diesem Jahr nicht ganz so viele Naturkatastrophen, jedoch noch immer ganze fünf an der Zahl. Eines sticht hierbei ganz besonders hervor. Offensichtlich verschüttete der Osterhase beim Bemalen einige Farbeimer, welche auf dem Riddlerhaus landeten.

Gegen Ende des Jahres, im Winter, gab es einen riesigen Ansturm von Bewohnern auf die Creativewelt, da dort wie aus dem Nichts einige, noch leere Häuser auftauchten. Derweil wurde Andora von einem Sandsturm eingehüllt. Aufgrund der Creative-Touristen gab es jedoch zum Glück nur wenige Verletzte.







## 2018

Im Jahre 2018 gab es, ähnlich wie in 2017, zwar keine fünf, aber ganze vier Stürme. Recht zu Beginn des Jahres, nach bereits einem überstandenen Sandsturm wurde fast eine Möglichkeit gefunden, die Stürme für immer aufzuhalten. Es wurde ein neues Frühwarn- und Abwehrsystem für alle möglichen Katastrophen entwickelt. Kurz vor der Fertigstellung gab es jedoch einen heftigen Schneesturm und alles wurde zerstört. Inklusive der Baupläne, welch Ironie des Schicksals.

## 2019

Das ruhigste Jahr war wohl dieses. Gerade einmal zwei Stürme wüteten über den Boden Terraconias. Einer dieser beiden Stürme hatte es jedoch in sich. Hast du schon einmal einen Schnee- und Sandsturm gleichzeitig erlebt? Nein? Tja, dann hast du im Jahre 2019 wohl noch nicht die Gefilde Terraconias besiedelt. In einer doppelten Ausführung wütete der Sturm durch das Land und nahm alles mit sich, auch die Begeisterung der Bewohner. Der zweite Sturm des Jahres ließ es, zum Abschluss, ein wenig ruhiger angehen. Nach diesem konnte Terraconia eine langweilige und langwierige Zeit der Ruhe genießen.



## 2020

Die Pause sollte jedoch nicht für immer währen. Nach ungefähr einem Jahr, viele erinnerten sich gar nicht mehr an den letzten, trat eines von Terraconias Wahrzeichen plötzlich wieder auf die Bildfläche: Ein neuer Sturm zog auf. Und er sollte nicht alleine bleiben. Zwar ereilten die Lande im Jahre 2020 insgesamt nur vier Stürme, jedoch alle in der zweiten Hälfte des Kalenderjahres. Erwähnenswert ist weiterhin, dass die Stürme aus einer einzigen, bestimmten Richtung aufzogen. Das Terraconianische Entdeckerteam berichtete von einem neuen Kontinent, aus dessen Richtung die entsprechende Winde stammten. Genauere Informationen über die Lage gibt es wohl allerdings noch nicht.

Unseren Berichten zufolge soll wohl auch das Jahr 2021 ungefähr so weitergehen, wie 2020 endete: Stürmisch mit einer frischen, nach Terraconia Magazin riechenden Brise.



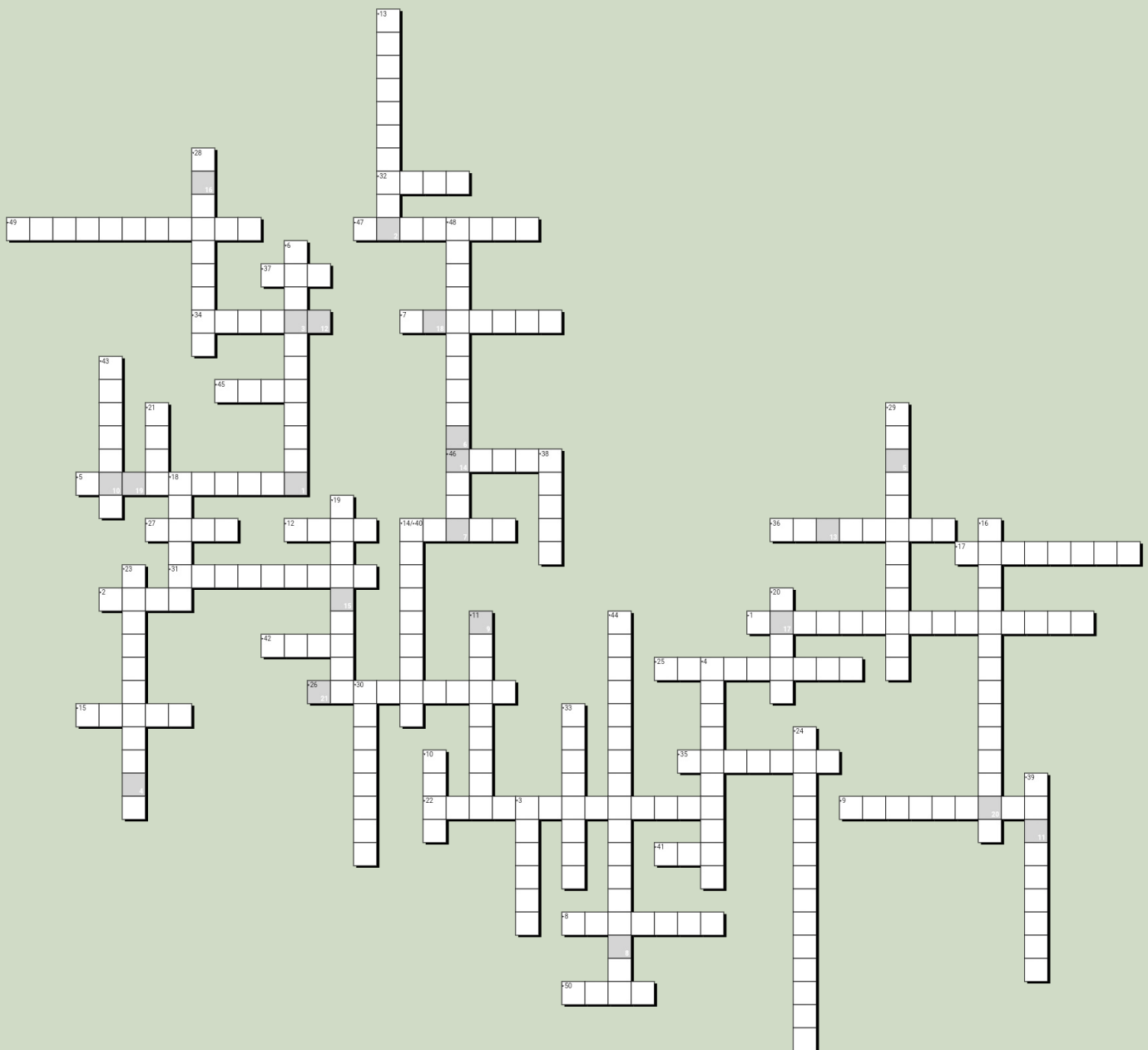
1. Wie viele Ausgaben des Terraconia-Magazins wurden mit dieser veröffentlicht?
2. In welcher Ausgabe gibt es erstmals ein Editorial?
3. Welche Stadt wurde in der ersten Ausgabe vorgestellt?
4. Wie wird baba43 in Ausgabe eins auch genannt?
5. Von welcher Stadt stammt die erste jemals geschaltete Anzeige im Magazin?
6. Welcher Baustil wird in Ausgabe zwei vorgestellt?
7. Welcher YouTuber hatte zu den Anfangszeiten des Magazins die meisten Videos veröffentlicht?
8. Worüber konnte man früher seine Meinung zum Magazin am Ende einer Ausgabe ausdrücken?
9. Wer war der einzige Fotograf in Ausgabe drei?
10. Die wie vielte Ausgabe war die erste Aprilscherzausgabe des Magazines?
11. Welches war das erste vorgestellte Tier im Magazin?
12. Ab welcher Ausgabe wurden Zitate ins Magazin eingebunden?
13. Welche Stadt wurde in Ausgabe fünf vorgestellt?
14. Wer hat den Gastbeitrag "Der Anfang Aller Dinge" geschrieben?
15. Ab welcher Ausgabe wurden Events im Magazin vorgestellt?
16. Worüber schreibt das TTT in Ausgabe sechs?
17. In welcher Ausgabe wird MallStadt vorgestellt?
18. Ab wann erschien "Was machst du gerade?" im Magazin?
19. Welche Mod wird in Ausgabe sieben vorgestellt?
20. Ab welcher Ausgabe wurden Mods im Magazin vorgestellt?
21. In welcher Ausgabe wird das erste mal eine Mall vorgestellt?
22. Ab welcher Ausgabe erschien die "Gerüchteküche"?
23. Welche Spielerin wurde in Ausgabe neun interviewt?
24. Welche Ausgabe orientiert sich an dem Thema Halloween?
25. Welche Stadt wurde in Ausgabe elf vorgestellt?
26. Welche Besonderheit Terraconias wurde in Ausgabe elf vorgestellt?
27. Wie viele Ausgaben des Magazins wurden 2016 veröffentlicht?
28. Was wird ab Ausgabe 13 eher priorisiert?
29. Welches Event wird in Ausgabe 13 vorgestellt?
30. Wer hat DrPanic für das Magazin interviewt?
31. Wer war Mr. Terraconia 2017?
32. Welcher Mob wurde in Ausgabe 15 interviewt?
33. In welcher Ausgabe wird scherzhaft das Ende des Magazins angekündigt?
34. Wer hat den Artikel "Ausblick auf die 1.13" geschrieben?
35. Welche Stadt wurde in Ausgabe 17 vorgestellt?
36. In welcher Ausgabe wurde der Gastbeitragswettbewerb vorgestellt?
37. Welcher Mob wurde in Ausgabe 18 vorgestellt?
38. Welcher Teil der Funwelt wurde in Ausgabe 18 vorgestellt?
39. Wie hieß eines der Ressourcepacks der Ausgabe 19?
40. Welcher Spieler hat "Ariane" geschrieben?
41. Welcher ist Block der Ausgabe 20?
42. Ab welcher Ausgabe wurden Ressourcenpakete im Magazin vorgestellt?
43. Welche Stadt wird in Ausgabe 21 vorgestellt?
44. Worüber hat Baumgras einen Gastbeitrag geschrieben?
45. Ab welcher Ausgabe gibt es Architekterra?
46. Welche Mod wurden unter anderem in Ausgabe 22 vorgestellt?
47. Welche Ausgabe war ein "Maxi-Spezial"?
48. In welcher Ausgabe wurde der Tropenfisch interviewt?
49. Welcher Spieler ist in Ausgabe 23 für das Layout verantwortlich?
50. Ab welcher Ausgabe wurden Shader im Magazin vorgestellt?



# Maxi Kreuzworträtsel #26

Die Verlosung der letzten Ausgabe haben die Spieler MrGamerAgent\_, JojoEiskristall und SchneemannOlaf gewonnen. Weil dies eine Jubiläumsausgabe ist, werden vom Magazin zwei Mal 1.000 Eskonen verlost unter allen Spielern, die das Lösungswort in folgendes Formular eintragen: <https://lmy.de/K67sb>  
Unsere Aktion endet am 10.2.2021

Link: <https://www.xwords-generator.de/de/solve/699ve>



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21

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

# Mitwirkende am Terraconia Magazin I



\_Heaven\_Dragon\_



andrea\_f95



Angum



Avankziar



Battlecat03



BenCraft\_



Bluell



BrayneePotato



Chains\_of\_Pain



Conkucki



der500ste



DerHerr



DieQuietsche



DieVanne



DoctorHenry



DrPanic



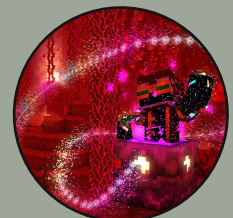
Dustin\_K



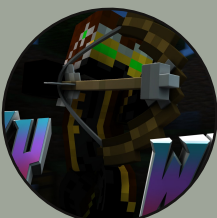
EliasH



First10



Floating\_Matter



Gimli285



Ginsterschweif



GrafJamba



Gromm56



INSTU111



# Mitwirkende am Terraconia Magazin II



Jarves



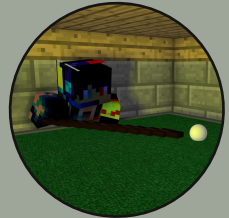
JoggurtbescheR



Joo200



KaiserYouCraft



Kouhei\_mc



Laruva



leoqualle



Litzenfuchs



Liveplay



LoraMC



lukas21122



Marcowolf



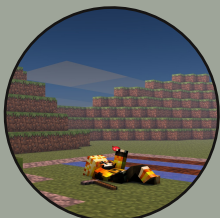
MasseBrocken89



MrMusical



Mulmiger



OutlawZock



Owl\_of\_Balance



owly\_maddie



rilovana



Schamane



See\_Bear



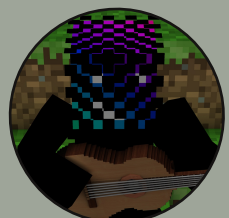
Siori\_Kiteni



Skorpion2014



Stautiii



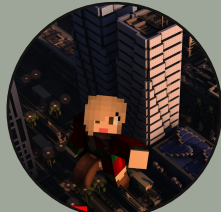
Supercruise



# Mitwirkende am Terraconia Magazin III



Taezu



tafftafftaff



Thavril



Thorsten00



Trender



Tweedels



WhoAmI0501



XamLetsPlay



xBournerx

