Außerdem u.A.

- Majen – Eine Insel für dich
- The G-Adventures
- Haus der Woche
- Blick in die Vergangenheit

Inhalt

Seite

Greenville Pick-Ups 2

Mein Leben im Loch 2

Haus der Woche 3

Majen – Eine Insel für dich 5

GCT Tech: Die Far Lands 7

The G-Adventures of Schimmel 10

Omashu – Ein Rückblick in die Vergangenheit 13

Screenshot der Woche 16

Skin der Woche 16

Das Team 16

Greenville Pick-Ups

Weihnachten rückt immer näher

Das denkt sich auch **Plague1992,** der zu der Angelegenheit einen Thread im Forum eröffnet hat. Also ab ins Forum und Senf abgeben!

WoW in Minecraft

Sauron507 will eine Stadt oder Instanz aus WoW auf den GIGA Server beamen. Die Planungen laufen und die ersten Helfer sind auch schon gefunden.

Mein Leben im Loch

Vor ein paar Ausgaben berichteten wir über das Loch. Mittlerweile hat sich die Situation beruhigt und erstaunlich aber wahr, hat sich auch schon jemand ein Heim dort drin gebaut. Noch beeindruckender ist die Tatsache, dass **Revolver_Phoenix,** der erst vorletzten Montag auf die Whitelist kam, dies erreicht hat. Er entschied sich für das Loch, von dem er im Vorfeld erfahren hat, zum einen dafür, dass Greenville ziemlich zugebaut ist, was das Grundstück finden als *Mission Impossible* macht. Zum anderen, weil albsis Insel etwas reizlos war mit all ihren Bonzenhäusern, laut Revolver.
Letzte Woche Freitag fing er mit dem Bau an, musste unten aber vorher Platz machen. Und nun hat Revolver je ein Doppelchest voll mit Dirt und Kies. Zwei Tage später ist das 1.000 Block Haus fertig. Die Inneneinrichtung hat noch etwas mehr Blöcke verschlungen. Orientiert hat er sich aber an einem Prototypen, welchen er im Singleplayer vorgebaut hat.

Danach erfüllte ihn der Wunsch einen eigenen Garten zu haben. Gewünscht, getan. Um auch einen grünen Garten zu bekommen, baute Revolver_Phoenix von der Oberfläche nach unten eine Dirttreppe, damit das Gras langsam runter wachsen kann. Mittlerweile ist der Garten grün wie die Hoffnung, nur die Hoffnung nicht zu sterben während des Baus, war wohl vergeblich. Der Tod in Form der Mobs näherte sich kontinuierlich auch nach zig Toden, worauf ihn einige ihn schon angesprochen hatten. Revolver hatte mit den Mobs natürlich gerechnet, stören tun sie dennoch, aber er ist optimistisch dass sich das noch ändern wird. Geplant ist aber noch eine richtige Treppe nach oben um schneller ans Tageslicht und weg von den Zombies zu kommen. (Gu)

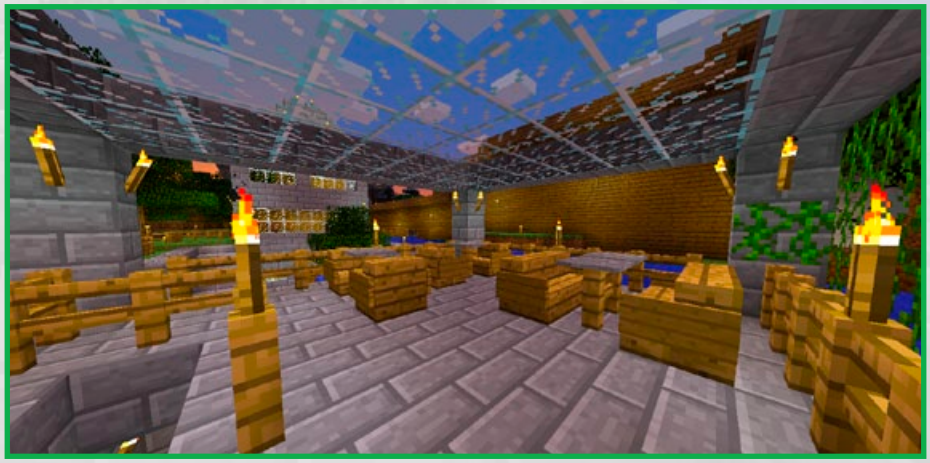
Haus der Woche

Natürlich stellen wir euch in der heutigen Ausgabe wieder ein Haus der Woche vor. Das ist aber nur teilweise wahr. Heute stellen wir ich nämlich gleich drei Häuser vor. Die Gebäude stehen in dem mit der Bahn verbunden Dorf **Frostgard.**

Nachdem wir in das besagte Dörfchen Frostgard eingetreten sind erblickten wir als erstes einen großen Fluss und ein kleines Häuschen daneben. Passender Weise wurde es kurzerhand auch **Haus am Fluss** genannt. In der oberen Etage befindet sich ein kleiner Raum aus dem man auf den Fluss und das Dorf beobachten kann. Das Highlight der oberen Etage ist allerdings der Balkon. Der Balkon bietet einen nochmals viel besseren Ausblick als der erste Raum. Im Erdgeschoss ist auch noch mal ein Raum von der Größe der oberen Raume. Wir verließen das Gebäude und begaben uns in den Garten. Der Garten ist ziemlich klein, dafür ist er um so schöner. Genau unter dem Balkon, aus der zweiten Etage befindet sich eine gemütliche Sitzecke, wie soll es auch anders sein, natürlich auch mit einem schönen Ausblick über da Dorf. Wäre der Garten nicht umzäunt müsste man Angst haben das man in den Fluss fällt, weil der Garten direkt an dem Fluss liegt.

Nun begaben wir uns tiefer in das Herz des Dorfes. Dort steht das zweite Gebäude das wir euch präsentieren möchten. Das Gebäude scheint eine Art Restaurant

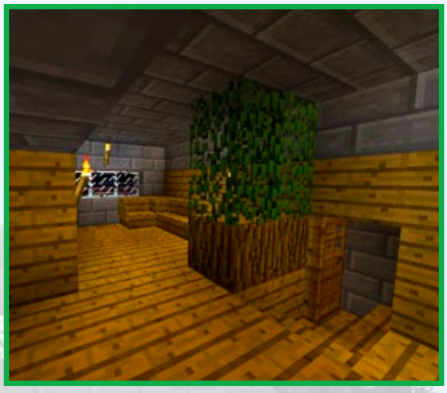
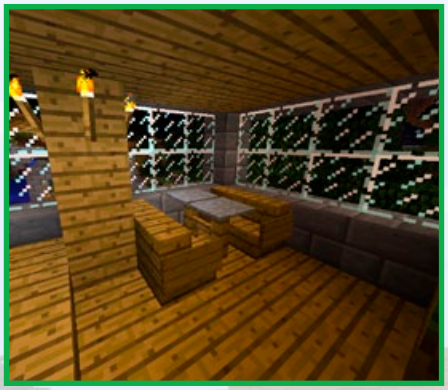
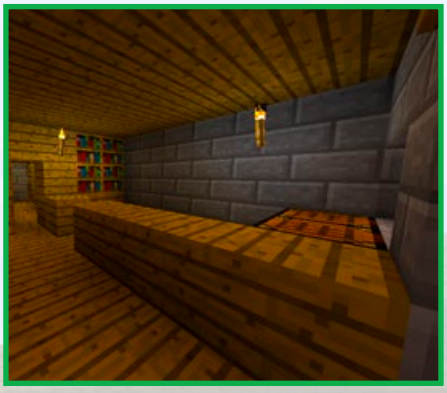
zu sein. In der unteren Etage befinden sich zwei Tische und ein großer Tresen. Neben dem Tresen stehen noch mal zwei Dispenser in denen sich Melonen und Brote befinden. In der zweiten Etage befinden sich noch mal vier Tische, die reichlich Platz für ein volles Haus bieten. Weil auch dieses Gebäude direkt neben dem Fluss liegt, kann man auch als essender Besucher einen schönen Blick auf den Fluss erhaschen.

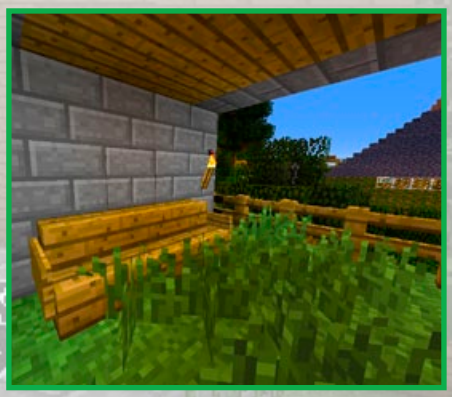


Bevor wir am letzten Haus angekommen sind, mussten wir noch über einen schönen, gemütlichen Dorfplatz gehen. Als wir am letzten Gebäude ankamen konnten wir schon von außen sehen, dass auch dieses Gebäude kein normales Wohnhaus

ist, sondern es ist ein Hotel. Es nennt sich passender Weise natürlich Hotel Frostgard. Wenn man die Tür öffnet sieht man eine kleine Rezeption, hinter der Bücherregale und Werkbanken stehen. Für die Wartenden wurde sogar eine ausreichend große Sitzecke in den ersten Raum gebaut. Nun gingen wir durch das Treppenhaus in das erste Apartment.
Das Apartment bietet viel Platz, einige Sitzgelegenheiten und eine gemütliche Schlafecke. Es wirkt sehr liebevoll eingerichtet, so ist zum Beispiel für Pflanzen und den Lesestoff am Abend gesorgt. Das zweite Apartment ist sogar noch großer und bietet einige schöne Extras mehr. So hat der Raum eine eigene Bücherwand mehrere Sitzecken, eine geräumige Badewanne und ein mindestens genau so gemütliches Bett. Dies konnte sogar von dem dritten Apartment nicht mehr getoppt werden. Das dritte Apartment besitzt zwar eine eigene Badewanne, allerdings einen kleineren Sitzbereich und weniger Bücherregale. Aber der Ausblick von ganz oben ist natürlich auch ziemlich schön.

Zurückblickend können wir nur sagen, dass uns die drei Gebäude allesamt gut gefallen haben. Die Gebäude passen unserer Meinung nach perfekt in den Kern des Dorfes. (Gi)



Ihr würdet Euer Haus auch gerne der restlichen Welt präsentieren? Oder ihr würdet gerne ein bestimmtes Haus hierfür vorschlagen, welches ihr bisher nur innerhalb der Videos beim vorbei laufen sehen konntet? Dann wendet euch an unsere Redaktion!

Majen – Eine Insel für dich

Samstag, der 29. Oktober 2011. Es regnet und von weiten sind schon Donnerschläge zu hören. Ein junges Mädchen sitzt allein in ihrem Boot immer gen Norden. Der Bikini ist schon komplett durchnässt und zu essen hat sie auch nichts mehr. Jetzt zu angeln wäre ein fataler Fehler auf dem Ozean. Aber plötzlich taucht am Horizont ein grüner Streifen auf. Könnte das…? Ja! LAND IN SICHT!

Majen ist eine kleine Insel im tiefen Norden, gegründet von dem jungen Mädchen namens **guerkschen.** Der Name ist vom slowenischen Wort *Majhen,* für klein, abgewandelt. Das trifft auch vollkommen zu, denn die Insel bietet zwar Platz für allerlei architektonischen Schweinskram, aber schnell wird dort Schluss mit lustig sein. Natürlich kann und wurde schon was dazu geschüttet, aber zu sehr zu expandieren, wäre umweltfeindlich und teuer.
Exklusiv für die GCT ein Selbstinterview mit der Gründerin:

GCT: Guten Abend guerkschen. Erzählen Sie doch mal was ihre Insel so besonders macht.

Gu: Hallo. Also zu aller erst bin ich ja die Gründerin, das sagt schon alles (lacht). Nein, ich denke zum einen, dass es daran liegt, dass sie nicht so groß ist. Klein ist nicht immer gleich schlecht, sondern wirkt oft sehr heimelig und gemütlich und ist zudem viel übersichtlicher. Zum anderen finde ich aber auch, dass das Zusammenspiel der vielen Biome der Insel das besondere Etwas gibt. Die Insel an sich ist ähnlich eines Tundra-Biomes, im Süden ist ein Wüsten-Biom und rundherum ein Ozean-Biom. Das Beste ist aber der Minenschacht, oder eher vermutlich sind es sogar mehrere, die sich kreuzen und zusätzlich eine Schlucht, welche da einfach querfeldein durchgeht.

GCT: Das hat man bisher in gar keinem besiedelten Gebiet gefunden. Haben Sie denn schon angefangen die Insel zu bebauen?

Gu: Ja klar, fast direkt nach dem Finden der Insel. Dabei waren mir **offpunch** und **Darochris** eine riesige Hilfe. Anfangs waren nur *offi* und ich da und haben Sand und Stein gesammelt. Sand um einen Hafen zu bauen, denn dieser Ozean bietet sich geradezu dafür an und Stein um daraus Cleanstone zu machen und damit wollten wir einen Marktplatz bauen. **albsi** half uns beim Bauen und „timen“ eines Sandgenerators, später wurde der in den Untergrund verlegt, wo wir dann auch die Minenschächte fanden. Ein Cobble-Generator kam dann auch noch hinzu. Dank der Generatoren war der Hafen schnell fertig. Ein Anlegesteg, eine Newswand und einige Buden waren schnell dazu gebaut und neben an baute Darochris einen wunderschönen Leuchtturm. Darauf folgten der Marktplatz, mit einer Handelsplattform und (Sex)-Partnersuche und ein Verwaltungsgebäude, in dem man Anträge

für ein Privatanwesen oder auch Projektvorschläge für öffentliche Gebäude stellen kann. Außerdem findet man eine Auflistung aller Bewohner und aller Personen, die für einen Bereich zuständig sind. Einen kleinen Immobilienmarkt gibt es da auch schon. Zu diesem Zeitpunkt kam uns auch **Cpt_Badass** auch zur Hilfe, welcher auch auf eine kleine Insel eine Farm errichtete und bisher wurden drei Miethäuser gebaut und ein eigenes Heim für mich.

GCT: Da ist ja schon einiges passiert. Was ist denn noch geplant?

Gu: Ich hab so unglaublich viele Ideen in meinem Kopf herumwirbeln. Zum einen sollen noch ein paar Miethäuser dazu kommen, aber auch Häuser, die man kaufen kann. Die Insel soll nämlich auch Neulingen, auch wenn sie weiter weg ist, ein Zuhause bieten, eben ein ruhiger Startpunkt sein. Greenville ist ja mittlerweile sehr verwirrend, selbst für jemanden der schon länger dabei ist und auch **albsis Insel** wurde und wird immer größer und bewohnter. Das kann gelegentlich verwirren und eventuell auch einschüchtern, wenn man mal sieht was schon alles gebaut wurde. Zurück zum eigentlichen Thema.

Geplant ist noch eine Lagune mit FKK -Strand auf einer viel kleineren Insel in der Nähe, ein großer Strand auf Majen, eventuell eine Eventbühne und je nach Andrang kann jeder einen Antrag auf öffentliche Gebäudeprojekte stellen. Aber natürlich auch auf private Anwesen kann man Anträge stellen, sein eigenes Heim vermieten oder auch verkaufen. Aber auf jeden Fall werde ich noch Bojen, aus Dirtblöcken und Fackeln, machen, damit man auch gut den Weg zur Insel findet. Zusätzlich, falls es an Platz mangeln wird, kann man aus dem nahe gelegenen Festland auch zusammen mit Majen eine Inselkette bilden. Aber solche Dinge und auch Projekt oder Bauanträge werden dann im Gremium ausdiskutiert und entschieden um alles nicht einfach so explodieren zu lassen. Es sollte schon ruhig alles kontrolliert ablaufen, aber ohne, dass sich die Bewohner wie in einem Kontrollstaat fühlen. (Gu)

Koordinaten
X: -4550
Z: 740

Anbindung
Wasserweg, also Boot mitnehmen

Die Far Lands

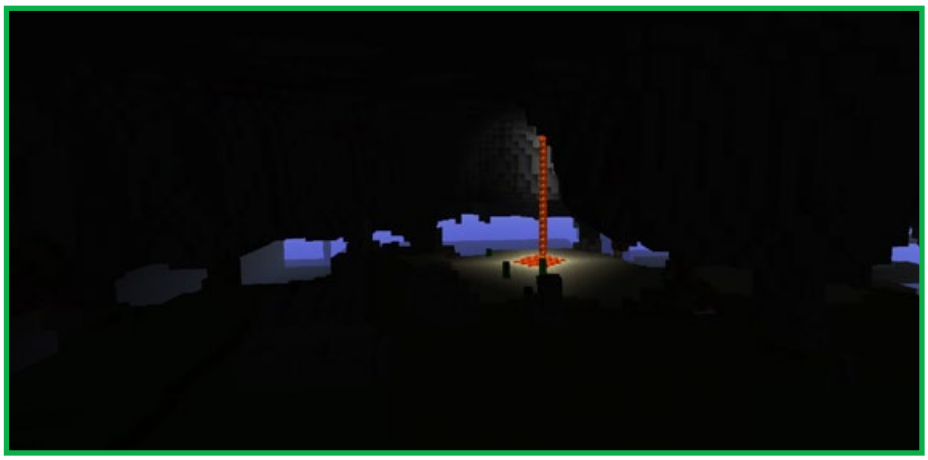
GCT TECH

Legenden. Geschichten. Gemunkel. Es gibt nicht viele, die darüber Bescheid wissen, geschweige denn schon mal da waren. In der ganzen Klötzchenwelt lässt ein Thema aber immer wieder den Atem stocken: Die **Far Lands.**
Man erzählt sich, dass die Welt, wie wir sie kennen, in der weiten Ferne nicht mehr existiert! Komische Formationen kündigen das Ende der Welt an. Falls jemand wirklich zu jenem fernen Ort kommen würde, würde er von schrecklichen Krankheiten befallen, die sein Wahrnehmungsvermögen beeinträchtigen. Man wird quasi von der Welt dazu gezwungen umzukehren. Ein beängstigender und genauso faszinierender Ort.
Doch aus unserem Dorf hat sich jemand gefunden, der die gefährliche Reise zum Ende der Welt aufnehmen will. Vor drei Mondzyklen ist er aufgebrochen. Wir erwarten sehnsüchtig eine Antwort...Langsam geben wir die Hoffnung auf, dass er die Expedition überlebt hat. Und in der Zwischenzeit fragt sich jeder, wer der Abenteurer eigentlich war...
Der komische Typ aus der GCT Tech-Ecke, der euch nun berichtet, was genau die Far Lands eigentlich sind!

Wie oben in der kleinen Einleitung schon angesprochen sind die Far Lands die Grenze der Welt in Minecraft. Wie ich in dem Artikel über Performance in Minecraft bereits erwähnt habe, ist die Welt von Minecraft tatsächlich nicht unendlich. Dies liegt aber nicht daran, dass Notch dies absichtlich eingebaut hat, sondern nur an der technischen Begrenzung. Dazu werde ich im Laufe des Artikels noch kommen. Erstmal doch ein paar allgemeine Informationen.

Zuerst das wichtigste, bevor ich euch nachher enttäusche: Die FarLands wurden leider in der Version 1.8 versehentlich von Notch entfernt. Notch war der Meinung, dass der Fehler, der die Far Lands erzeugt, gar nicht schlecht sei. Denn die Far Lands würden etwas mystisches haben, und diese Vorstellung wollte Notch den Spielern nicht nehmen. Doch mit der Umstellung des Weltgenerators in der neuen Version wurde der Fehler aus Versehen behoben. Nichts desto trotz ist es ein interessantes Thema, das wir in diesem Artikel ausführlich beschreiben:

Die Grenze zu den Far Lands liegt bei x/y +/- 12.550.821. Die normale Welt ist also ein Quadrat, an dessen Kanten diese besondere Welt liegt. Und ich denke,



dass man es der Zahl sofort ansieht: Die ist nicht klein! Laut dem Minecraft Wiki würde es ca. 850 Stunden, entsprechend 35 Tage, dauern, bis man ohne Tricks und Cheats zu Fuß die Far Lands erreicht. Daher benutzten die meisten Leute, wie auch ich, einen Mod wie „Single Player Commands“ oder einen Leveleditor um die Far Lands zu erreichen.
Ein weiterer Faktor erschwert das Betreten der Far Lands, nämlich eine ähnliche technische Beschränkung, wie die, die die Far Lands erst entstehen lässt. Und damit wären wir schon bei der technischen Erklärung.

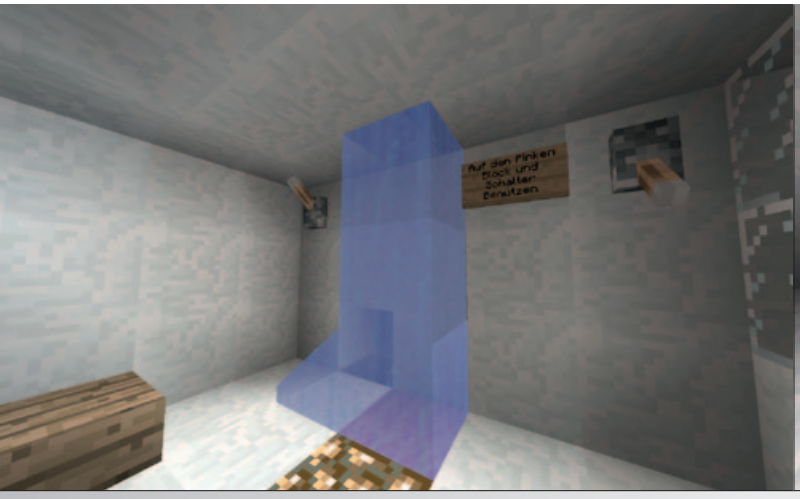
Das Problem sind die Datentypen in der Programmierung bzw. allgemein die Speicherung von Daten im Computer. Alle Daten setzen sich bekanntlich aus Bits zusammen, also eine Speichereinheit, die entweder „1“ oder „0“ annehmen kann. Um nun eine andere Zahl zu speichern, wie z.B. die Koordinaten in Minecraft, müsste man mehrere Bits zusammensetzen. Zwei Bits würden dann schon die Zahlen 0 bis 3 ergeben, also insgesamt 4 Möglichkeiten (nämlich: 00, 01, 10 und 11). Die Anzahl der Möglichkeiten errechnet sich einfach: (Möglichkeit pro Einheit)^(Anzahl der Einheiten). In unserem Beispiel $2^2=4$.
Und da wir leider nicht unendlich viel Speicherplatz haben, müssen wir einem Datentyp „Zahl“ eine bestimmte Anzahl von Bits zuweisen und somit begrenzen wir die Anzahl der Möglichkeiten, also die höchste darstellbare Zahl. In den meisten PCs heutzutage wird einer ganzen Zahl (also ohne Komma) 32 Bit zugewiesen. Das ergibt die Anzahl der Möglichkeiten von ca. 4,2 Mrd. Wenn wir noch das Vorzeichen mit einbauen, dann kommen wir auf einen Zahlenbereich von -2,1 Mrd. Bis 2,1 Mrd.
Was passiert jetzt wenn man auf 2,1 Mrd. Noch eins dazu addiert? Der Wert „fließt über“, im englischen Overflow. Wenn man tatsächlich einen Wert hat, der die größte Zahl annimmt und somit nur aus Einsen besteht, wird dieser Wert beim Addieren einer weiteren Eins komplett in Nullen umgewandelt und nimmt den kleinsten darstellbaren Wert an. Wenn man sich jetzt fragt, warum das auf einmal alles Null wird, sollte sich mal das Prinzip der Addition angucken.
Nehmen wir die Zahl mit einer Ziffernanzahl von genau 3: 999. Würden wir eine Eins hinzu addieren bekämen wir 1000. Da wir aber nur die letzten 3 Ziffern betrachten, bekommen wir 000.
Aber dieses erwähnte Phänomen tritt nicht bei den Far Lands auf sondern an der absoluten Grenze der Karte. Dort hört die Karte komplett auf, d.h. Es gibt nichts mehr dahinter, nur noch Himmel. Diese Grenze befindet sich bei +/-34.359.738.368. Auf die Zahl kommt man, wenn man 2,1 Mrd. mal die Länge eines Chunks (=16) rechnet. Wenn man also in der Theorie zu dieser Grenze geht und einen Block platzieren würde dort wo bereit „Leere“ ist, würde dieser Block wegen dem Overflow am anderen Ende der Welt platziert werden.

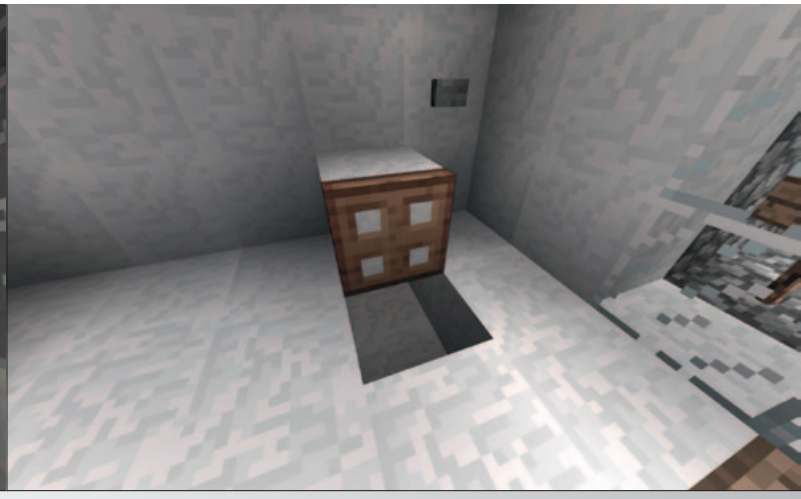
Die Entstehung der Far Lands hat einen ähnlichen Grund. Bestimmte Datentypen fließen über und solche Fehler entstehen. Welche Kombination welcher Datentypen genau die Zahl 12.550.821 als Grenze definiert, ist nicht ganz klar und lässt sich nur vermuten. Aber der Grundsatz ist die Beschränkung der Datentypen und das reicht als Grundlagenwissen.
Zuletzt kläre ich noch die in der Einleitung erwähnte „schreckliche Krankheit“. Das ist natürlich nur eine kleine Metapher von mir, die für die Laggs steht, die vermehrt auftreten, wenn man sich den Far Lands nähert. Diese haben ebenfalls mit Datentypen zu tun, allerdings nicht mit ganzzahligen Datentypen sondern mit Fließkommazahlen. Die werden nach einem nicht ganz so einfachen Verfahren gespeichert. In diesem Verfahren ist die Zahlenspanne nicht so stark begrenzt, sondern das Problem ist die Genauigkeit, mit der die Zahl gespeichert wird. Die Position des Spielers wird in einer solchen Fließkommazahl gespeichert. Von der mangelnden Genauigkeit merkt man in der „normalen Welt“ in der Nähe des Spawnpunktes nichts. Entfernt man sich aber weit vom Spawnpunkt wird die Koordinate größer und somit die Genauigkeit sozusagen kleiner. Denn wenn wir annehmen wir haben eine Genauigkeit von fünf Stellen, dann hätten wir im Bereich von -9 bis +9 eine Unterteilung eines Blockes in 10.000 Abschnitte. Denn die Koordinaten sehen so aus: -5,1234. Und somit kann ich auf einem Block 10.000 Positionen einnehmen, nämlich von -5,0000 bis -5,9999. Bewegen wir uns in einen Bereich wo die Variabel den vierstelligen Bereich erreicht, z.B. +1.337, dann haben wir nur noch zehnUnterteilungen pro Block. Von 1.337,0 bis 1.337,9.
Natürlich hat der Datenwert in Minecraft eine viel höhere Genauigkeit, jedoch bei einem extremen Ort, wie den Far Lands, merkt man selbst dort die Limitierung.

Das Aussehen der Far Lands seht ihr im Bild über diesem Artikel, aber es gibt einen besonderen Teil der Far Lands. Nämlich wo X und Y über 12.550.821 sind. Dort entstehen andere komische Formationen. Dieser Bereich wird Corner Far Lands genannt oder auch „Stack“. Dort entstehen zahlreiche Ebenen, die meist nur ein paar Blöcke dick sind und eine riesige Fläche

einnehmen. Außerdem muss man in diesem Bereich aufpassen, dass man keinen Sand runter schmeißt, denn die Berechnung der Physik funktioniert nicht richtig und der Sand fällt immer wieder runter, sodass dauerhaft der Prozessor eures Computers ausgelastet wird.
Nachdem wir jetzt ausführlich geklärt haben, wie die Far Lands entstehen, jetzt noch kurz, wie ihr sie am besten zu sehen bekommt:

Die einfachste Variante ist, auf YouTube Videos anzuschauen. Für die, die aber den Abenteuerdrang besitzen sich selber die Far Lands anzugucken, gibt es ein paar Herausforderungen: Ihr müsst das alte 1.7.3 irgendwo auftreiben und wieder installieren. Ein weiteres Problem wird für Leute auftreten, deren PCs nicht sehr leistungsstark sind und deren Java sehr instabil läuft. Denn Minecraft stürzt in solchen extremen Gebieten viel öfters ab.
Falls euch das jedoch nicht abschreckt könnt ihr die Far Lands besuchen und später euren Kindern und Enkeln davon erzählen. (Cn)





Die neue Generation der Luxus-Sanitäranlagen

- Duschen
- Einzel-Toiletten
- Öffentliche Toiletten
- Abwassersysteme

IPAssasine

iSchiss

The G-Adventures of Schimmel

Alles begann am 28. Juli 2011.

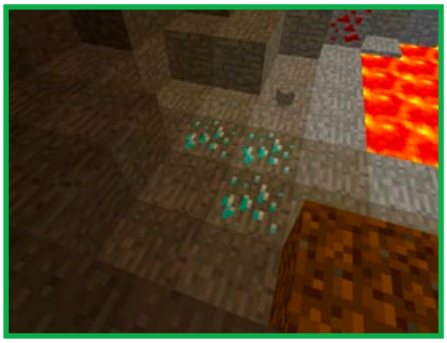
Tag 1 ,des **GIGA Summerslams.**
Damals trug der Server schlicht den Namen, *„GIGA Minecraft Server“* und **David** redete noch von Wikingern und dem Highlander. Jeder fühlte sich wieder 8 Jahre jung und man konnte es kaum erwarten sein Bauwerk der Öffentlichkeit zu zeigen.

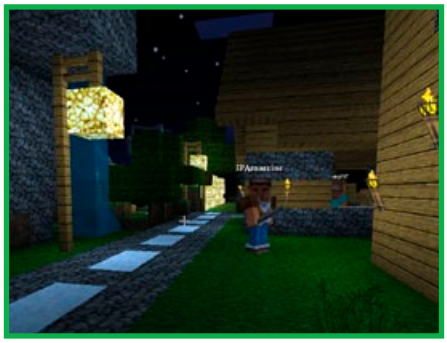
Ich schaffte es, direkt in der aller ersten Whitelist, auf den Server. Gleich nach dem joinen lief ich nicht weit vom Spawn in eine Höhle. Heute steht dort das riese **„G“** von **Spiderhoomer** und **XOBAMAMANX.** Zuerst pflügte ich mit meiner Handkante einen Baum um, dann grub ich mich mit den gewonnenen Rohstoffen tief ins Erdreich. Bisschen Kohle, bisschen Eisen, zu viel Cobble und weiter ging es mit guter Ausrüstung. Es dauerte nicht lange und ich fand IHN, meinen ersten Diamanten auf dem GIGA Server. Ab an die Oberfläche und ein sicheres Plätzchen suchen. Kaum zu glauben wie Greenville damals ausgesehen hat. Der **GIGA.de** Schriftzug war aus Holz und rund um den Spawn waren tiefe Krater von Creepern, welche damals noch ziemlich gefährlich waren.

Ich hatte das Glück und konnte mein bescheidenes Haus direkt neben dem Schriftzug hochziehen, etwas von meinem hässlichen Cobble und ein Turm drauf, fertig!
Auf das Gebäude ein flaches Dach mit kleinem Pool und dann lief ich los um Obsidian zu sammeln. Voll gepackt mit Eimern und einer Spitzhacke lud mich Gigantisch, welcher sein Haus ebenso direkt neben dem Spawn errichtete, in seine Mine ein. Tief unten, unter Tonnen von Gesteins- und Kohleschichten fand ich einen kleinen Lavasee. Bisschen Obsidian daraus gemacht und ich errichte auf meinem Hausdach das erste Netherportal von Greenville.

Kaum war der 1. Tag vorbei, schaffte es **IPAssassine,** besser bekannt als der Erfinder des **iSchiss,** auf den Server und wir begannen damit Greenville ein Straßennetzwerk zu schenken. Erst um die Spawnzone, dann weiter in Richtung Stadtrand, wobei Greenville damals nicht mehr als ein großes Dorf war. Der weg zum Comicgebiet wurde mit der Bahn zurückgelegt und war für manche schon weit. Nun, über 3 Monate später, ist das nur ein Schweineritt weit, im Vergleich zu den Ausmaßen von heute.
Zusammen mit ihm erschuf ich also eine kleine Infrastruktur. Er die Straßen, ich kümmerte mich für die Beleuchtung in Form von Laternen.
Danach hörte ich von dem Projekt „U-Bahn“, es war schon im vollem Gange als ich mich der Crew von Tagelöhnern anschloss. **Gigantisch, Crysis_nerd** und **Aster1,** um nur ein paar beim Namen zu nennen, hatten sich schon tief unter Greenville ein Netzwerk aufgebaut. Fein säuberlich ausgeschildert und ausgeleuchtet. Jedoch kein Vergleich zu dem astronomischen Bahnsystem vom Mr. President, XOBAMAMANX höchst persönlich.

So schnell wie die Zeit verstrich, erhielten wir auch von unserm **Gott (Tom)** den ersten Bauauftrag, COMIC !
Während andere fleißige User bereits begonnen ihre ersten Pixelarts zu errichten, wie **Micky Mouse** von **Jukka1996,** oder die aufwendig gestaltete **Invisible Woman** von **Wamperator,** grübelten

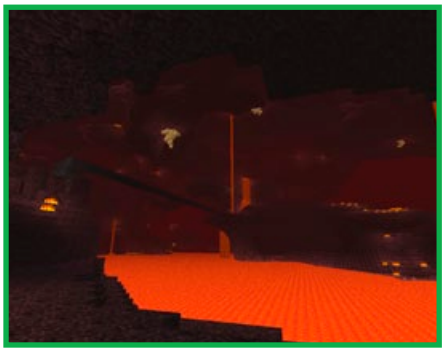




Crysis_nerd, meine Wenigkeit und Co (siehe Erbauer Tafel) an einem geeignetem Projekt. Es sollte schließlich die Sandstadt **Omashu,** aus „Avatar - Der Herr der Elemente“, sein.

Es dauerte nicht lange und wir fanden eine passende Fläche, mitten im Wasser westlich von Greenville. Wir teilten uns in zwei Gruppen auf, eine welche für den Bau verantwortlich war, die andere um den benötigten Sand zum Gebiet zu transportieren. Doch alle wichtigen Informationen findet ihr, in Paprikamanns Beitrag über Omashu.

Es gab auch neben den Bauarbeiten spannendes. Zum einen Blondinen mit Moderator Rechten und zum anderen Griefer, welche gelegentlich über die Pixelarts des Comicgebiet´s herfielen.



Hier und dort gab es epische Schlachten im **Nether.** Zusammen mit Gigantisch und einem Bogen bewaffnet gegen bis zu sieben Ghasts. Riesige Lavafälle, an deren Decke wertvollster Glowstone hing, bis hin zur berühmten **GIGA-Mine,** welche sich mitten unter Greenville befand und nur so von schleimigen Slimes wimmelte.

Nach zwei Wochen Bauzeit, wurde der Themepark, als zweites Bauprojekt angegeben. Ich baute zusammen mit Gigantisch, einen Riesigen Creeper, welcher jedoch nur als Eingang der eigentlichen Attraktion, Creep-Coaster, dient. Inspiriert von den Adventure-maps aus Minecraft bauten wir je drei Ebenen mit je drei Dungeons in den Untergrund des Creepers.
Sprungpassagen über einen Lavapool, Gedankenspiel um eine Türe zu öffnen, oder einfach eine epische Glowstonebrücke über einem riesigen Abgrund.
Für mich zählt der Themepark heute noch zu dem besten Bauprojekt. Alles scheint gemütlich und Aufgeräumt. Straßennetz mit Laternen, einem Ein- und Ausgang. Alles stimmt.

Zeitgleich errichteten Wamperator, Gigantisch, **Volmat** und ich einen schwulen-Männer-gemeinschafts-Wohnsitz unweit des Themenparks. Die Idee hatte Wamperator, welcher ein gemütliches Plätzchen zum ausnüchtern, nach einem Tag Freizeitpark, haben wollte.
Circa Einhundert Blöcke südlich des Creepers, in eine Felswand eingebaut und mit einem Wasserfall veredelt, ist die gemütliche Wohngemeinschaft zu finden.

Insgesamt ein Monat schon auf dem Server. Ich hab viele Leute getroffen, mit denen ich regelmäßig Zombies ins Nirvana schicke, oder dunkle Höhlensysteme unsicher mache. Ich habe viele Spieler kommen sehen und **TheGamer68** ebenso oft sterben.
Ich habe an vielen Projekten Mitgearbeitet, sowie vielen Leuten Tipps gegeben und beraten.
Geschätzte zehn Stacks Diamanten gesammelt und ebenso viel wieder für Wolle und Pixelpornos ausgegeben. Und doch erst ein Monat. Eben der harte Kern des Servers. Dabei sind die großen Veränderungen erst in der Neuzeit geschehen.

Zum Beispiel die **Ebon Hawk** im *„Star Wars vs. Star Trek“* Gebiet, welche zum Zeitpunkt des berühmten **Wollerausch** entstand, bzw. fast entstand. Jeder suchte händeringend nach wehrlosen Schafen, nur um ihnen das Fell über die Ohren

zu ziehen. Es wurden Vermögen damit gemacht, man denke nur an **Bit01s Wolle-Farm,** oder Vermögen ausgegeben, **Darochris´ Interceptor Fury.**
Zumal die Popularität des Servers ins Unermessliche zu steigen schien. Jedes neue Themengebiet war doppelt so groß wie das Vorherige, immer mehr Leute begonnen epische Strukturen und Projekte aus dem Boden zu stampfen.

Eine Fliegende Stadt westlich von Greenville. Eine riesige, fast unendlich lange Straße durch den Nether, oder die Epische Kathedrale jenseits der ebenso epischen Brücke, südlich von Greenville. Tag für Tag liefen neue Waghalsige Projekte an den Start.

So war es eigentlich abzusehen, dass das **Seriengebiet,** welches als viertes Themengebiet von Greenville an den Start lief, alle Register zog und mehr als den Rahmen sprengte. Ein Gebiet, ungefähr doppelt so groß wie Greenville-Downtown, vollgepackt mit Pixelarts, riesigen Figuren und witzigen Konstrukten.
Ich beteiligte mich zusammen mit Gigantisch, Wamperator, offpunch und ein paar Helfern an dem Projekt **GIGA-Summerslam.** Die tägliche „Serie“ Minecraft, welche wir als Spieler erleben, in ein Greifbares und riesiges Projekt zu verwandeln. Die Idee entstand aus dem verwirrten und gleichzeitig doch einfallsreichem Verstand von Gigantisch, King of the Art, höchst persönlich.

Allein für das Fundament, welches aus einem „einfachem“ riesigem Loch besteht, verkleidet mit Sandstein, benötigten wir zwei geschlagene Tage. Nach und nach zogen wir die Figuren nach oben, begonnen bei den „Flippi-Floppis“ von **David** und vollendet bei den Bauchmuskeln von **Jonas.** Das Glück war auf unserer Seite, denn wäre die wichtige Aufnahme von GIGA, nicht geschlagene anderthalb Wochen verschoben worden, hätten wir ihnen nur ein liebloses, halbfertiges Projekt zeigen können. Schweiß, Blut, Promille und edle Nachtschichten von Wamperator retteten uns somit vor der Zeit. Das Projekt könnt ihr euch gerne in der Aufnahme zum Seriengebiet, Teil Drei und Vier anschauen.

Mit diesem Bauwerk verabschiedete ich mich auch vorläufig aus den Bauthemen, um mich um meine alltäglichen Minecraft Aufträge zu kümmern. Sei es ein Anwesen auf albis-Insel zu errichten, oder ein gemütliches Heim in Gottklotzen (am See) zu bauen, welches in dem, nun heute nicht mehr so neuen „1.8.1´er Gebiet liegt“.

Ich könnte womöglich noch über etliche Abenteuer berichten, doch das würde nur den Rahmen des Beitrages sprengen. Vermutlich habt ihr sowie so genug von meinen Geschichten gehört und wollt einfach selbst Minecraft spielen. Dabei will ich euch auch nicht ansatzweise im weg sein. Tretet Greenville bei und erlebt euer eigenes Abenteuer ! (Sb)

Omashu – Ein Rückblick in die Vergangenheit

Majestätisch erhebt sie sich aus dem Wasser. Atemberaubend und ein wenig Angst einflößend zugleich. Imposant, aber doch einladend. Es gibt viele treffende Beschreibungen dafür. Die Rede ist von **Omashu.** Einer Stadt aus Sand, am Rande Greenvilles. Man könnte fast meinen, es sei ein Palast für Adelige und Könige, Reiche und Mächtige, doch die Gegensätze in dieser Stadt könnten kaum größer sein.

Wir wollen sie uns genauer anschauen und mehr über sie erfahren. Wir machen uns auf den Weg und überqueren die riesige Brücke, die zu ihr führt. Wir zögern. Was wird uns da drin erwarten? Viele Gedanken schweifen in unseren Köpfen umher und ehe wir uns versehen, stehen wir auch schon direkt vor dem Tor. Wir kommen uns winzig klein vor und doch wollen wir es voller Ehrfurcht passieren. Es öffnet sich durch einen raffinierten Mechanismus, den nur die besten Techniker des Landes beherrschen. Und da stehen wir nun, in Omashu. Überwältigt von dem Anblick, sehen wir plötzlich **Crysis_Nerd,** der die Idee für den Bau Omashus hatte. Wir haben uns mit ihm verabredet, damit er einige Fragen über dieses architektonische Meisterwerk beantworten kann.

Was ist das eigentlich für eine Stadt und woher kam die Idee sie zu bauen?

Das ist eine Stadt aus der Fernsehserie Avatar – Herr der Elemente. Sie ist die zweitgrößte im Erdkönigreich. Die Idee für den Bau hatten wir beim Comic-Thema. Anfangs waren wir noch voller Tatendrang und jeder wollte es bauen. Aufgrund der Beliebtheit der Serie und des Mangels an anderen Ideen, haben wir uns für dieses Projekt entschieden.

Ein solches Mammut Projekt kann man natürlich nicht selbst verwirklichen. Wer hat dir denn beim Bau geholfen? Sehr viele Leute haben uns geholfen.

Ich kann mich gar nicht mehr an alle erinnern, aber es gibt in Omashu selbst eine Wand, auf der alle Mitwirkende aufgelistet sind. Besonders thegamer68 hat viel mitgearbeitet, da er meistens sogar öfter on war als Ich. Es gab tatsächlich Tage, an denen waren fast 30(!) Leute auf dem Baugelände!

Es ist kaum vorstellbar, wie viele Kisten Sand dafür benötigt wurden. Wo habt ihr das denn aufgetrieben? Durch legale Spenden, oder musstet ihr auch die Hilfe der hier stark vertretenen Mob-Mafia in Anspruch nehmen?

Ja, das kannst du Laut sagen. Wir haben seeeehhhr viel Sand gebraucht. Ich weiß gar nicht mehr, wie viele es waren. Wenn uns der Baustoff einmal ausgegangen ist, sind wir mit 10-20 Mann irgendwo hin gegangen und haben eine Stunde lang Sand gefarmt. Da ist dann natürlich eine ordentliche Menge zusammen gekommen. Selbstverständlich haben wir auch Spenden erhalten. Z.B. stand eines Morgens eine Doppeltruhe mit Sand vor dem Baugelände. Das hat uns natürlich sehr gefreut.

Wie verlief denn überhaupt die Koordination der Arbeiter? Hattet ihr irgendeinen Plan, nach dem ihr gebaut habt?

Aufgrund des Schneegebiets, in dem das Comic-Thema stattfand, mussten wir Omashu sehr nah an Greenville bauen. Die Absprache erfolgte meistens im Teamspeak-Server, wobei der Bau trotzdem teilweise planlos verlief, da ich ja nicht immer on sein konnte. Es kam auch häufig vor, dass wir uns uneinig waren, wie z.B.

mit der Eingangshalle, die wir zuerst gemacht haben. Den Bau der Mittelklasse-Wohnungen haben wir auf eine besondere Weise gelöst. Wir haben nämlich zuerst eine Art Höhle aufgeschüttet und sie dann innen ausgebaut. So haben wir uns Arbeit erspart.

Habt ihr bei all dem Zeitdruck überhaupt noch eine Inneneinrichtung bauen können?

Ehrlich gesagt, wir hatten gar keinen Zeitdruck, obwohl das ein Riesenprojekt war. Immer wenn wir sahen, was wir bereits gebaut hatten, haben wir, sozusagen, einen Motivationsschub bekommen. Neben der Deko, haben wir auch die Mittelklasse-Wohnungen eingerichtet, die auch beziehbar waren bzw. immer noch sind. Wir haben auch eine Oberklasse-Wohnung gebaut, diese ist jedoch nur für die Erbauer begehbar. Ihr solltet euch beides einmal anschauen. Ich lass euch dann später sogar in unser Quartier!

Gesagt, getan! Wir begeben uns in die Starthalle, in der eine Treppe nach unten führt und eine andere nach oben zu den Zimmern. Da wollen wir natürlich als erstes hin. In dieser Halle gibt es zudem noch einige Bänke als Sitzmöglichkeiten, um sich nach einer wilden Verfolgungsjagd mit einem Kohlkopfhändler ausruhen zu können. Der Bereich mit den „Mittelklasse-Wohnungen“ ist im Prinzip ein breiter Gang, der von einem kleinen, künstlich erzeugten Fluss entzwei geteilt wird. Ob dieses Wasser wohl zum Trinken geeignet ist? Warum nicht? Ein winziger Schluck kann doch nicht schaden. Besonders der Sand verleiht unserem Getränk eine „knusprige Note“. Unseren Geschmack trifft das nicht, muss anscheinend eine Spezialität sein. An den Seiten befinden sich nun die Zimmer. Jedes Zimmer sieht aufgrund der asymmetrischen Bauweise Omashus anders aus. Jedoch hat jedes dieser Zimmer einen Balkon. Die Westseite hat hierbei den Vorteil, dass man einen wunderschönen Blick auf die Skyline von Greenville hat. Auf der Ostseite kann man sich allerdings einen Blick der Zwergenstadt und des Borgcubes aus dem *Star Wars vs. Star Trek* Themengebiet erhaschen.

Über eine Treppe gelangen wir in eine andere Halle. Hier stehen einige Truhen, weshalb man daraus schließen könnte, dass es sich hierbei um eine Art Lagerraum handelt. An einer Wand sind in Form von Erde, Wasser, Lava und Luft die vier Elemente, die in Avatar – Herr der Elemente dargestellt. Da es hier sonst nichts mehr zu sehen gibt, begeben wir uns noch weiter nach oben. In einer so großen Stadt darf eine Bibliothek natürlich nicht fehlen. In dieser gibt es eine Vielzahl von Spielen, Filmen und Büchern verschiedener Genres. Da ist für jeden etwas dabei. Wir wollen uns gerade auf diese sehr bequem aussehende Bank setzen, doch auf einmal hören wir Crysis_Nerd nach uns rufen (Ehrlich gesagt, lesen wir das im Chat, aber das klingt nicht so dramatisch …). Es will uns noch etwas Besonderes zeigen. Na, das sollte aber auch wirklich gut sein, denn wir hätten es uns viel lieber gemütlich gemacht und ein wenig entspannt. Heißt dann wohl, nochmal Treppensteigen. Wir stehen vor einer Doppeltür, die mit einem [private]-Schild gesichert ist. Crysis_Nerd wartet schon auf uns. Er gestattet uns, das Oberklasse-Zimmer zu betreten. Nicht viele können von sich behaupten, da mal drin gewesen zu sein. Wir schon! Immerhin sind wir die Greenville Crafting Times, die beste (und einzige) Zeitschrift, die sich rund um Greenville und den Server dreht! Genug der Arroganz, denn wir wollen doch noch die Nobelwohnung Omashus betrachten. Zu aller erst fällt uns ein Kamin aus hochqualitativen Ziegelsteinen

auf. Ein Feuer brennt zwar nicht drin, aber wir können es uns sehr gut vorstellen, wie wir während kalten Wintertagen davor sitzen und unseren Körper wärmen und dabei eine heiße Tasse Tee zu einer Ausgabe der aktuellen Greenville Crafting Times schlürfen…Aber die Realität sieht anders aus! Direkt neben dieser Wärmequelle steht ein vollkommen offener Balkon, durch den die Kälte ungehindert ins Innere eindringen kann! Allerdings tröstet uns die phänomenale Aussicht auf Greenville UND das Comic Baugebiet zugleich darüber hinweg. So hat man, kurz bevor man erfriert, wenigstens noch eine schöne Erinnerung an diese Welt. In meiner Kindheit habe ich gelernt, dass wenn man friert, man auch schneller auf's Klo muss. Gott sei Dank, befindet sich direkt neben der Freiluftplattform das luxuriöse Bad. Darin gibt es ein WC, sowie eine Dusche. Beide Vorrichtungen haben eine ausgeklügelte Wasserspülung. Allerdings müssen wir auch etwas bemängeln, da die Dusche nur einen Block groß ist, kann man leider nicht zu zweit darunter, was leider nicht unseren Wünschen und Vorstellungen entspricht. Aber man kann ja schließlich nicht alles haben. Nachdem wir uns ein paar Kilogramm leichter gemacht haben, gehen wir auf die andere Seite des Raumes. Hier finden wir auch ein Doppelbett, wovon man direkt aus einem Fenster den wunderbaren Sonnenuntergang genießen kann, während man liebevoll mit seinem Partner andere Dinge genießen kann. Auf der zweiten Etage treffen wir auf die moderne Küche, in der wir so leckere Gerichte wie Sandkuchen zubereiten können. Die Zutaten dafür lassen sich zumindest nicht schwer finden. Leider müssen wir die Wohnung auch schon verlassen, da Crysis_Nerd sie wieder abschließen möchte. Eigentlich schade, aber es gibt ja noch etwas zu sehen, die Slums!
Um dorthin zu kommen, „dürfen" wir den ganzen Weg nach unten wandern. Es gibt zwar ein Schienensystem, da dieses jedoch kaputt ist, müssen wir wohl oder übel den Fußmarsch antreten. Unten angekommen, erwartet uns eine riesige Halle mit einem Wasserbecken und der Haltestation der U-Bahn, die einige Orte in Greenville miteinander verbindet (nicht die von XOBAMAMANX!). Ein Glück, dass wir schon geduscht haben, denn hier können wir auch eine öffentliche Dusche für die Bewohner der Slums und der Mittelklasse-Wohnungen auffinden. Die eigentlichen Slums liegen direkt außerhalb der Halle. Diese Wohngegend erstreckt sich fast komplett um Omashu. Die zweistöckigen Unterkünfte sind bis auf ein paar, kaum nennenswerte Weizenfelder und wenige Grünflächen im Prinzip nicht eingerichtet. Verständlich, wie sollen die Einwohner das auch bezahlen? Leben und ganz besonders Schlafen, möchten wir hier nicht. Deshalb versuchen wir den Weg aus diesem Labyrinth zu finden. Bei all den verwinkelten Gassen ist das gar nicht mal so einfach. Doch schließlich, nach langer Suche, gelangen wir wieder in die große Halle und gehen nach draußen.

Es war ein ereignisreicher Tag, das muss man sagen. Von den Unterkünften der Bonzen, über die Wohnungen des Ottonormalverbrauchers, bis hin zur Siedlung der Ärmsten. Alles war heute zu sehen. Omashu, eine Stadt, die nicht nur durch ihre äußere Größe beeindruckt, sondern auch die Faszination, die von dieser Stadt ausgeht, wenn wir uns im Inneren befinden und sie genauesten erkunden. Omashu ist eine Stadt, die jedem auf diesem Server offen steht und die von jedem entdeckt werden will. Ich hoffe, ich konnte einen kleinen Einblick über dieses großartige Projekt gewähren. Letztendlich muss sich jeder selbst ein Bild davon machen, denn die wahre Größe Omashus lässt sich nicht auf Papier festhalten. (Pm)

Screenshot der Woche

Das Team

Crysis_nerd (Crysis_nerd, Cn)
Gigantisch (Abenragala, Gi)
GigaVfb (Giga90Freak, Gf)
guerkschen (guerkschen, Gu)
Maniraiser (Maniraiser, Mr)
Matze029 (Matze029, Ma)
Offpunch (Offpunch, Op)
Paprikamann (Paprikamann, Pm)
SchimmelBoi (SchimmelBoi, Sb)
SniPer]cAt (Werner4Giga, Sc)
Spwankuecken (SpawnKuecken, Sk)
Volmat (Volmat3, Vo)
Wamperator (Wampe, Wa)

[Minecraft] ([Forum], [Kürzel])

Skin der Woche

Skin der Woche ist dieses mal der Skin von **Gothicfan.**
Er zeigt den *eisenharten* **Iron-Man**.
Vorallem wünschen sich bei diesem Spiel viele, dass sie der Eisenmann sind... oder der Dia-man ;-) (Gf)

Ach übrigends der Skin von letzter Woche war von Johnconner008. Habt ihr auch einen tollen Skin den ihr uns vorstellen wollt ???
Kein Problem meldet euch einfach bei uns.