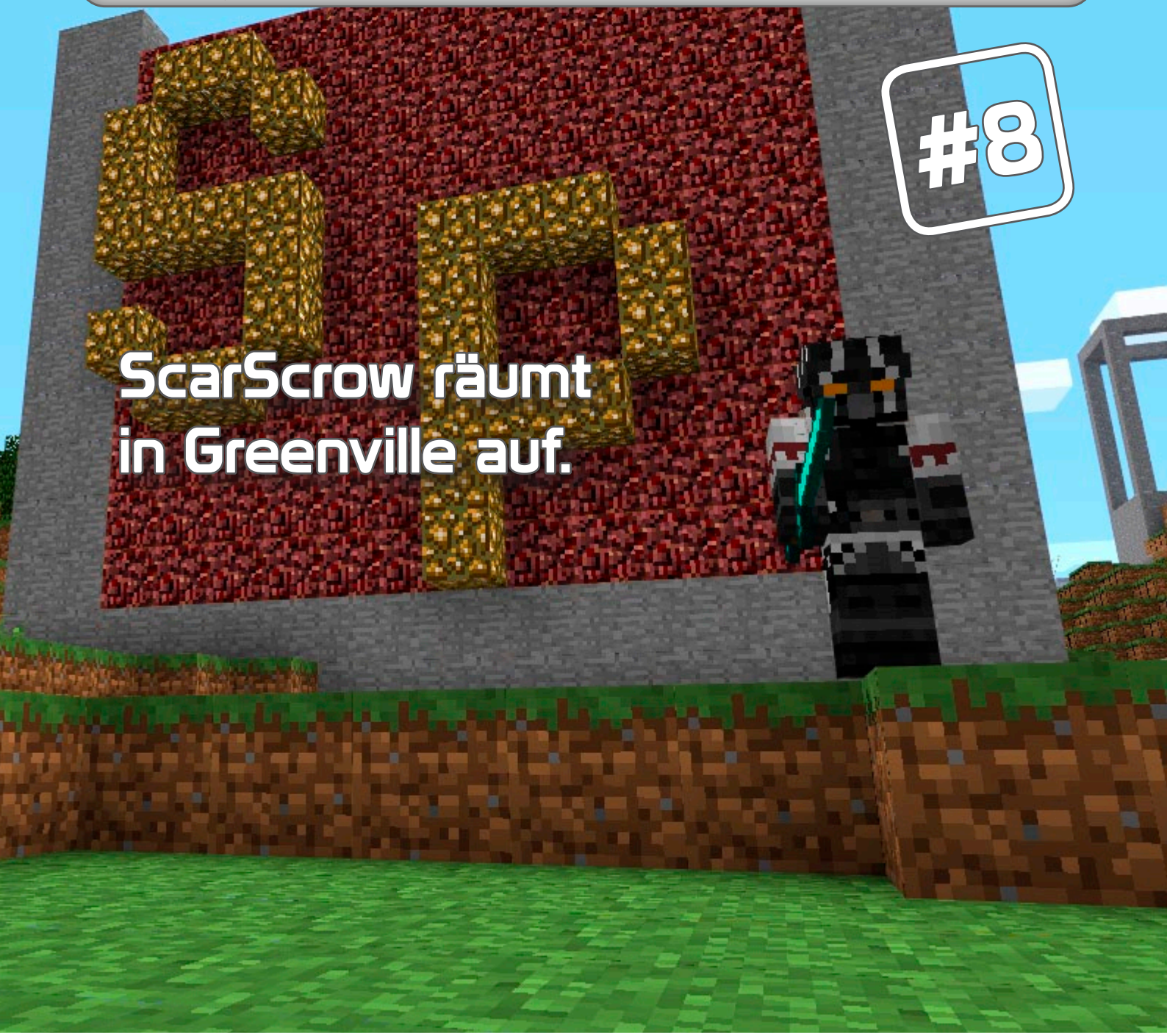


ScarScrow räumt in Greenville auf.

Außerdem

- Greenville hat ein Kino
- GCT Tech
- Screenshot der Woche
- Skin der Woche

Inhalt

Seite

Greenville Pick-Ups 2

Lass uns doch ins Kino gehen!..... 2

Greenville im neuen Glanz..... 3

GCT Tech:
Die große Redstone Reihe –
Teil 1 von 3: Die Grundlagen..... 5

Skin der Woche 8

Screenshot der Woche..... 8

Das Team 8

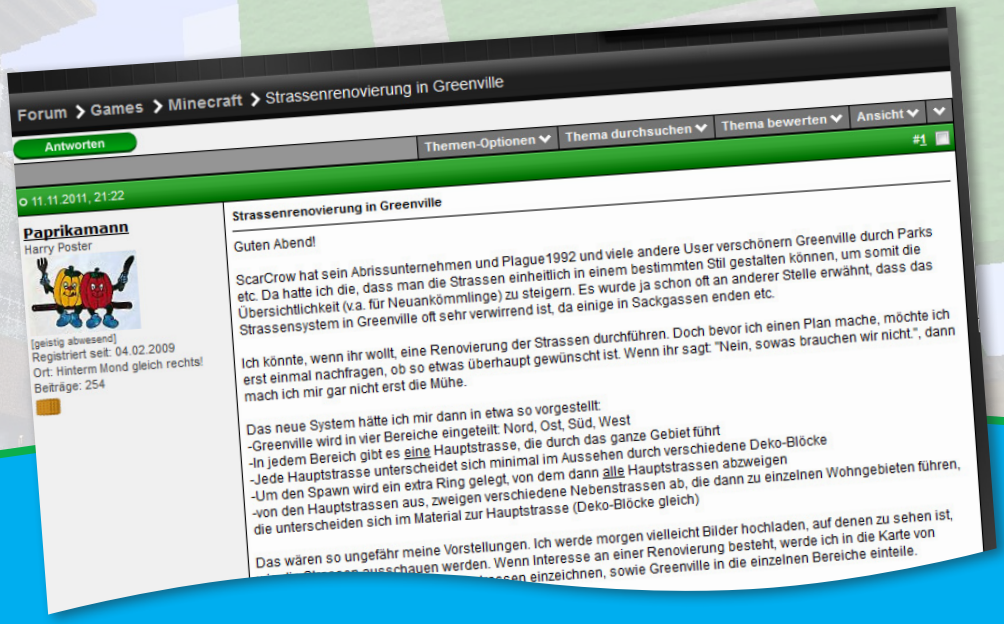
Greenville Pick-Ups

Straßenrenovierung

Paprikamann hat einen Thread im Forum erstellt, in dem er nach der allgemeinen Meinung zu einer Idee der einheitlichen Anpassung der Straßen in Greenville fragt.

Gronkh und Sarazar bei GIGA Live

Wie angekündigt, sollen Gronkh und Sarazar in der kommenden Sendung zu Gast sein. Ob es aber zu einem Besuch auf unserem Server kommen wird, ist nicht bekannt.



Forum > Games > Minecraft > Strassenrenovierung in Greenville

Antworten | Themen-Optionen | Thema durchsuchen | Thema bewerten | Ansicht

#1

11.11.2011, 21:22

Paprikamann
Harry Poster

[geistig abwesend]
Registriert seit: 04.02.2009
Ort: Hinterm Mond gleich rechts!
Beiträge: 254

Strassenrenovierung in Greenville

Guten Abend!

ScarCrow hat sein Abrissunternehmen und Plague1992 und viele andere User verschönern Greenville durch Parks etc. Da hatte ich die, dass man die Strassen einheitlich in einem bestimmten Stil gestalten können, um somit die Übersichtlichkeit (v.a. für Neuankömmlinge) zu steigern. Es wurde ja schon oft an anderer Stelle erwähnt, dass das Strassensystem in Greenville oft sehr verwirrend ist, da einige in Sackgassen enden etc.

Ich könnte, wenn ihr wollt, eine Renovierung der Strassen durchführen. Doch bevor ich einen Plan mache, möchte ich erst einmal nachfragen, ob so etwas überhaupt gewünscht ist. Wenn ihr sagt: "Nein, sowas brauchen wir nicht.", dann mach ich mir gar nicht erst die Mühe.

Das neue System hätte ich mir dann in etwa so vorgestellt:
-Greenville wird in vier Bereiche eingeteilt: Nord, Ost, Süd, West
-In jedem Bereich gibt es eine Hauptstrasse, die durch das ganze Gebiet führt
-Jede Hauptstrasse unterscheidet sich minimal im Aussehen durch verschiedene Deko-Blöcke
-Um den Spawn wird ein extra Ring gelegt, von dem dann alle Hauptstrassen abzweigen
-von den Hauptstrassen aus, zweigen verschiedene Nebenstrassen ab, die dann zu einzelnen Wohngebieten führen, die unterscheiden sich im Material zur Hauptstrasse (Deko-Blöcke gleich)

Das wären so ungefähr meine Vorstellungen. Ich werde morgen vielleicht Bilder hochladen, auf denen zu sehen ist, wie Dinge ausschauen werden. Wenn Interesse an einer Renovierung besteht, werde ich in die Karte von Greenville die einzelnen Strassen einzeichnen, sowie Greenville in die einzelnen Bereiche einteile.

Lass uns doch ins Kino gehen!

Ja, endlich kann man auch in Minecraft ins Kino gehen! Dank **Spwankuecken.** In einer etwas abgelegeneren Gegend auf Albsi's Insel, sogar noch hinter Spwankueckens Haus, findet man das neue Unterhaltungsprogramm. Das Kino ist recht groß und bietet neben einem Vorführsaal auch eine Bar und eine große Sitzecke und in der Aufenthaltshalle prangt in der Mitte ein schöner Brunnen. Momentan hat man die Auswahl zwischen vier verschiedenen Filmen, wie zum Beispiel Transformers 4. Noch ist der Eintritt umsonst, deswegen schnell hin! ;) (Gu)

Greenville in neuem Glanz

Ohrenbetäubender Lärm, riesige Kräne und Abrissbirnen, die über den Köpfen der Passanten schwingen. Das wäre eine treffende Beschreibung für eine Großbaustelle im heutigen Leben. In Minecraft gibt es all das nicht, doch trotzdem kann man von der **Großbaustelle Greenville** sprechen. Im ersten Teil der Reihe möchten wir euch von der Sanierung der Stadt berichten.

ScarScrow hat seine eigene Abrissfirma namens **ScarPower GmbH** gegründet und säubert *Greenville* von zerstörten und nicht bewohnten Gebäuden. Es gibt aber auch zahlreiche Hausbesitzer, die freiwillig ihr Gebäude abreißen lassen und das Grundstück an andere Spieler weitergeben. Der Gründer schenkt uns seine wertvolle Zeit und kann uns Rede und Antwort stehen.

Danke, dass du dieses Interview in deinen engen Zeitplan schieben konntest. Du hast ja zurzeit mächtig viel zu tun. Woher kam eigentlich die Idee, ein Abrissunternehmen zu gründen?

Die Idee dazu hatte ich in der Anfangszeit, als ich auf den Server gekommen bin. Ich bin in ein noch unbewohntes Gebiet gezogen und es war dort sehr ruhig und ordentlich. Nach ca. einer Woche war dieses schon zugebaut mit meist leerstehenden und hässlichen Gebäuden. Das hat mich natürlich sehr gestört. Als ich dann von dem Plan Wind bekommen habe, dass einige Häuser abgerissen werden sollen, hatte ich die Befürchtung, es könnte ein zu großes Durcheinander geben und ich hab mich dazu entschlossen, ein Abrissunternehmen zu gründen, welches nach strengen Regeln die Renovierungsarbeiten vornimmt. Zusätzlich hab ich mir gedacht, man könnte die Rohstoffe der Gebäude in einem Zentrallager aufbewahren, um Neuankömmlingen einen besseren Start auf dem Server zu gewährleisten. Früher hat das ja das Hotel GIGA übernommen, aber da die Gründer davon nicht mehr aktiv sind, werden die neuen Spieler nicht mehr unterstützt. Das soll nun das Zentrallager übernehmen.

Wie werden die Gebäude ausgewählt und wie funktioniert der Abriss dann im Detail?

Zuallererst schau ich mir die beschädigten Gebäude an und erkundige mich, ob der/die Bewohner noch auf der Whitelist ist/sind. Wenn dies nicht der Fall ist und das Gebäude auch noch leer steht, kommt es auf eine Liste, die im Forum zu finden ist. Dort können die User über den weiteren Verlauf abstimmen. Sollte es zu einem Abriss kommen, werden die Rohstoffe –

wie oben bereits erwähnt – ins Zentrallager gebracht. Es besteht auch die Möglichkeit, dass andere Spieler in die Wohnung einziehen. Dazu wird es von mir renoviert und für die Weiterverwendung freigegeben. Im Zentralregister, welches noch in Entstehung ist, sind dann alle verfügbaren Grundstücke aufgelistet. Interessenten können die Schilder entfernen und sofort in ihr neues Heim ziehen. Sollte es zu einem Abriss kommen, werden die Rohstoffe ins Zentrallager gebracht.

Das muss doch bestimmt ein großer Aufwand sein. Bist du ganz allein?

Ja, ich muss zugeben, der Aufwand ist manchmal wirklich ziemlich hoch, wenn die Häuser groß sind. Der Spieler **fir3cor3x7** hat mir z.B. seine drei Türme überlassen. Diese waren sehr hoch und aufgrund von „Lavafällen" hat der Abriss lange gedauert. Allerdings bin ich nicht ganz allein. **Powerman04** und **Kamikazee99** unterstützen mich bei meiner Aktion. Dazu möchte ich anmerken, dass jeder, der mitmachen will, dies gerne tun darf. Er braucht sich bloß bei mir zu melden.

Da du es ja gerade erwähnt hast. Gibt es viele Spieler, die ihre Häuser freiwillig abreißen lassen, um Greenville zu verschönern?

Diese Frage muss ich leider verneinen. Es sind gar nicht so viele, wie man meinen könnte. Der erste war **Darochris,** der sein Lagerhaus und seine Ferienwohnung hergegeben hat. Dann gab es noch **fir3cor3x7** mit seinen Türmen und **Commander-Cool,** der mich sein Luftschiff vom Himmel holen lassen hat.

Gab es auch Komplikationen oder Widerspruch?

Die Abrisse selbst verliefen nicht kompliziert. Allerdings hatten viele User anfangs Zweifel, was die Aktion anbelangt. Diese mussten natürlich zuerst überzeugt werden, aber das hat letztendlich geklappt. Das war dann eigentlich das größte Problem.

Danke, das war's auch schon eigentlich. Wir möchten dich nicht länger bei deiner Arbeit stören. Wir wünschen dir noch viel Erfolg bei deiner „Berufung"!

Ich muss mich bedanken! Ich habe gerne dieses Interview gegeben. Sollte es noch irgendwelche Fragen geben, könnt ihr mich im Forum kontaktieren. Dort bin ich unter dem Namen **WarWolf01** unterwegs.

Wir sehen, dass das Vorhaben Früchte trägt. Man muss nur einmal durch die Straßen von Greenville gehen und man wird merken, dass alles viel aufgeräumter wirkt. Die Innenstadt ist wieder ein bisschen mehr befreit von riesigen Türmen, die die Sicht beeinträchtigen. Hässliche Cobblestone-Gebilde müssen wir auch nicht mehr erblicken. Es gibt aber auch Aktionen anderer Spieler, die dazu beitragen, Greenville zu einem schöneren Ort zu machen. Eines davon möchten wir euch in der nächsten Ausgabe der **Greenville Crafting Times** zeigen. (Pm)

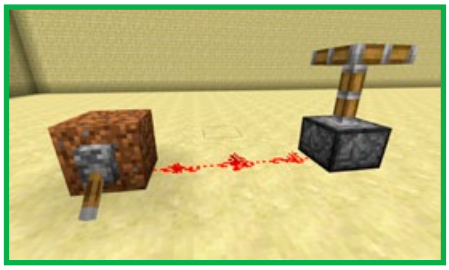
Die große Redstone Reihe – Teil 1 von 3: Die Grundlagen

GCT TECH

Willkommen bei der großen GCT Reihe über Redstone. Auch wenn ihr bislang noch nichts von Redstone gehört habt, werdet ihr nach dieser dreiteiligen Reihe große Schaltungen planen und bauen können. Vorausgesetzt ist allerdings das Vermögen logisch (im Bezug auf logische Schaltungen in der Digitaltechnik) denken zu können. Aber auch da braucht ihr keine Profis zu sein, versucht es einfach!
Im heutigen ersten Teil werden wir uns mit den Grundlagen beschäftigen, damit auch Einsteiger einen sauberen Einstieg in das Thema bekommen.

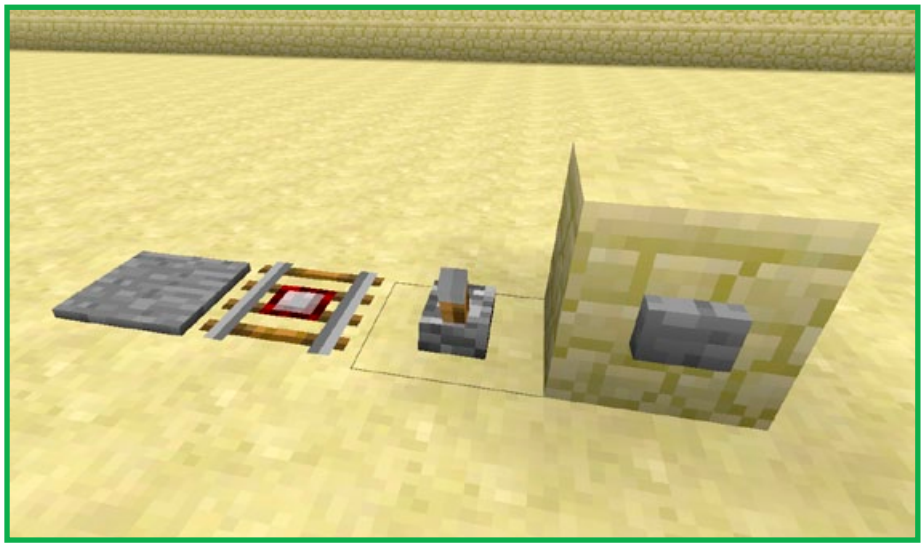
Was ist Redstone überhaupt?
Redstone findet man tief unter der Erde, meist in der Nähe von Lava, als soliden Block, der rot schimmert und sogar Licht aussendet. Beim Abbauen, wozu man übrigens mindestens eine Eisenhacke braucht, entsteht Redstone Dust. Dieser Dust wird zu anderen Items verarbeitet oder direkt platziert und so als Redstone Leitung benutzt.
Mit Hilfe von Redstone kann man geniale Mechanismen in Minecraft bauen, die einen nützlichen Zweck erfüllen oder einfach nur toll aussehen. Dazu stehen unterschiedliche Aktoren zu Verfügung, also Items, die sich mit Redstone steuern lassen. Besonders bekannt sind die Pistons, aber auch Türen, Booster-Schienen, Notenblöcke, Dispenser und normale Schienen können durch Redstone beeinflusst werden. Normale Schienen allerdings nur, wenn sie als Weiche liegen, sodass man die Richtung bestimmen kann. Steuern kann man eine Redstone-Schaltung mit *Buttons* (die nur einen kurzen Impuls geben), *Schaltern* (die auf ihrer Position stehen bleiben), *Trittplatten* und *Detektor-Schienen.*
Was einigen in dieser Aufzählung eventuell gefehlt hat: Die *Redstone-Fackel.* Dieses Item ist in dem gesamten Thema der Redstone Schaltkreise am Anfang das weitaus verwirrendste. Denn es fungiert sowohl als Aktor (leuchtet) als auch für logische Verknüpfungen und als Energiespender. Diese Tatsache verwirrt besonders Anfänger in diesem Gebiet.

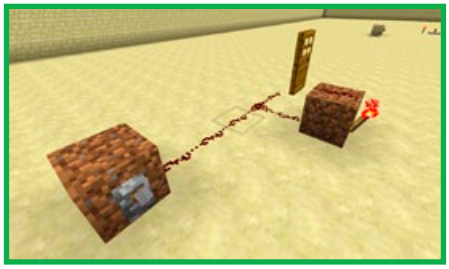
Aber erst mal zu Anfang der grundlegende Aufbau: Eine Redstoneschaltung besteht meist aus Steuerelementen wie *Schalter, Logikelementen* und *Ausgabeelementen*, wie z.B. *Pistons.* Dies erinnert stark an das Grundprinzip jedes PCs: EVA (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe). Die Verbindung zwischen allen Elementen schafft Redstonewire, also ein Kabel, welches man mit Redstone einfach auf dem Boden verlegt. Dieses leitet Strom 15 Blöcke weit, eine Einschränkung, die eingebaut wurde, um die Performance zu verbessern. Wenn man Strom weiterleiten möchte, benötigt man sog. *Repeater,* die den Strom in eine Richtung um weitere 15 Felder weiterleiten. Aber genug der Theorie, bauen wir einfach mal unseren ersten kleinen Stromkreis. Mit einem Schalter wollen wir einen Piston aktivieren. Dazu setzen wir an einen Block einen Schalter und verlegen von dem Block aus ein Kabel zu dem Piston.



Wenn wir den Schalter nun umlegen, fängt das Kabel auf dem Boden an zu leuchten und der Piston fährt aus. Wenn ein Schalter oder ein Button an einem Block ist, werden alle direkt neben dem Block liegende Kabel mit Strom versorgt (auch darüber oder darunter liegende Kabel).

Der nächste Stromkreis soll keinen Piston bewegen, sondern eine Tür öffnen und ein Warnlicht aktivieren, welches anzeigt, dass die Tür auf ist. Dazu haben wir wieder unseren Block mit Schalter, von dem wir ein Kabel zu einer Tür legen. Nun legen wir an irgendein Stück des Kabels ein weiteres Kabel an, welches dann auch mit Strom versorgt wird. Dieses zweite Kabel legen wir auf einen weiteren Block, an den wir von der Seite eine Redstone-Fackel

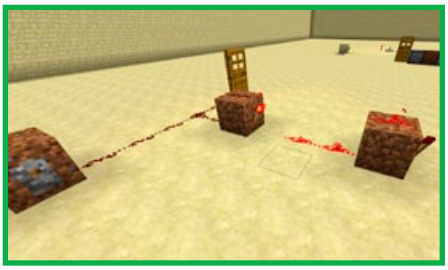


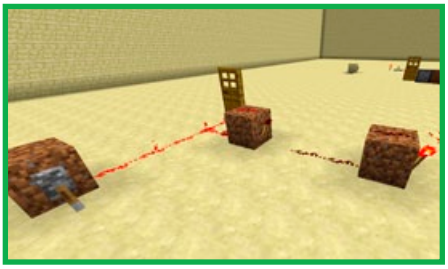


angebracht haben. Wir merken jedoch schnell, dass etwas nicht so klappt, wie wir es gerne wollen, denn die Redstonefackel leuchtet, wenn die Tür zu ist und leuchtet nicht mehr, wenn wir die Tür mit unserem Mechanismus geöffnet haben. Um dieses komische Verhalten zu klären, werde ich jetzt die Wirkungsweise dieser Fackel erläutern.

Eigentlich hat die Redstonefackel ein total simples Prinzip: Wenn Strom an die Fackel ankommt, leuchtet sie nicht. Falls kein Strom die Fackel erreicht, leuchtet die Fackel und versorgt umliegende Kabel mit Strom. Dennoch birgt diese eigentlich simple Logik einige Fehlerquellen und vor allem unverständliche Fehler, wenn man sich nicht genug auskennt. Dazu nun einige Tipps.
Wenn man die Fackel als Lichtquelle nutzen möchte, soll sie die Schaltung natürlich nicht beeinflussen. Dies erreicht man dadurch, dass man die Fackel seitlich an einem Block anbringt, wie in unserem Beispiel oben. In dieser Position beeinflusst die Redstone-fackel nicht die Leitung, die auf dem Block drauf liegt. Aber die Leitung auf dem Block beeinflusst die Fackel. Dies ist ein wichtiger Punkt, der fast in allen Bereichen eine Rolle spielt.
Die größte Verwendung findet die Redstone-Fackel jedoch als Logikelement. Denn für sich alleine ist die Fackel eine Negation. Also ein Logikelement, welches das reinkommende Signal negiert, also umkehrt. Wenn auf einer Leitung ein Signal ankommt, schaltet die Fackel aus und auf der anderen Seite gibt es kein Signal. Aus Kombination dieser Negationen kann man komplexere Bauteile wie *UND* oder *ODER* Verknüpfungen bauen. Aber dazu später.

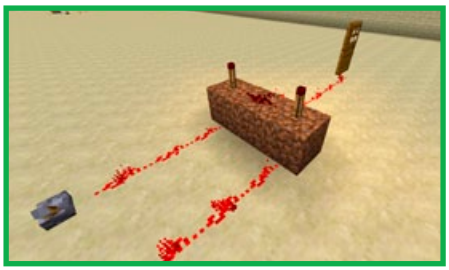
Erstmal widmen wir uns unserem Problem, dass die Fackel an ist, wenn sie aus sein soll und umgekehrt. Natürlich brauchen wir eine eben angesprochene Negation. Um das Signal umzukehren, bauen wir das, was wir gerade schon gebaut haben und schließen daran die Leitung an. Somit haben wir nun zwei Fackeln verbaut. Eine für die Logik und eine für

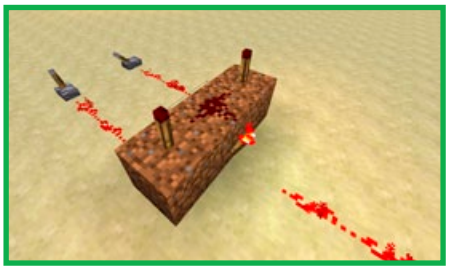




die Ausgabe. Und wie wir sehen, stimmt jetzt die Fackel auch mit der Tür überein.

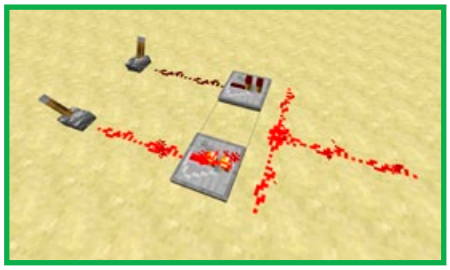
Da wir nun solch einfache Mechanismen beherrschen, wenden wir uns nun Logikschaltungen zu. Die Einfachsten sind dabei UND und ODER. Eine solche Logikschaltung hat in Minecraft meist zwei oder drei Eingänge und einen Ausgang. Man verknüpft also mehrere Signale miteinander, verarbeitet sie und bekommt ein Ausgangssignal. Stellen wir uns zum Beispiel eine Tür vor, die sich nur öffnen soll, wenn zwei Schalter gleichzeitig gedrückt sind. Also soll die Tür nur aufgehen, wenn Schalter1 UND Schalter2 gedrückt sind. Und schon sind wir bei der UND-Verknüpfung, die nur ein Signal ausgibt, wenn an ALLEN Eingängen ein Signal anliegt. Dazu brauchen wir drei Blöcke und drei Redstonefackeln. Diese bauen wir so auf:





Wenn wir nun an die beiden Eingänge einen Schalter bauen und an den Ausgang eine Tür, werden wir sehen, dass die Tür nur aufgeht, wenn beide Schalter aktiv sind.

Kommen wir nun zu der ODER Verknüpfung, bei der am Ausgang ein Signal anliegt, wenn an mindestens einem Eingang ein Signal anliegt (Beachte: auch wenn an allen Eingängen ein Signal anliegt, liegt am Ausgang ein Signal an!). Diese Logikverknüpfung ist eigentlich die einfachste, denn hier verbindet man nur die Kabel. Da gibt es nur ein Problem: Wenn man einfach Kabel verbindet, kann ein Eingang durch den anderen Eingang oder den Ausgang manipuliert werden. Um dies zu verhindern, könnten wir eine doppelte Negation bauen, weil wir ja gerade schon gelernt haben, dass durch das Anbringen der Fackel seitlich an einen Block die Fackel nur in eine Richtung funktioniert. Allerdings gibt es eine einfachere und platzsparende Möglichkeit: Repeater. Denn Repeater sind im Prinzip eine doppelte Negation. Da Notch erkannt hat, dass man doppelte Negationen sehr oft braucht, hat er, um Platz zu sparen, diesen besonderen Block entworfen.
Wir verbinden nun einfach drei Kabel miteinander und setzen in zwei dieser Kabel einen Repeater ein. Vorsicht beim Setzen des Repeaters: Da er nur in eine Richtung funktioniert, müssen wir darauf achten, wohin er zeigt. Dahin wo wir gucken, wird der Strom fließen. Also sieht unser Stromkreis so aus:



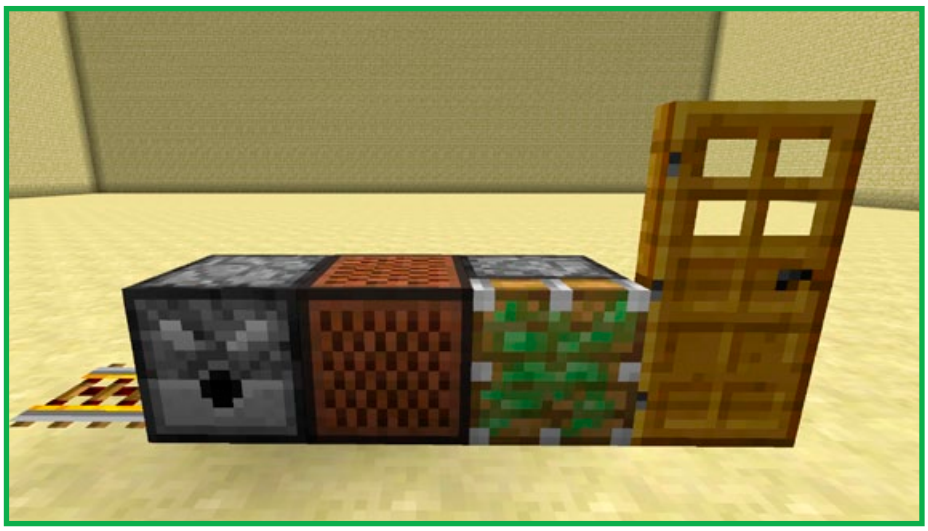
Und wenn wir mit den Schaltern rumspielen, merken wir auch sofort, dass das Element funktioniert. Denn sobald mindestens ein Eingang an ist, ist auch der Ausgang an.

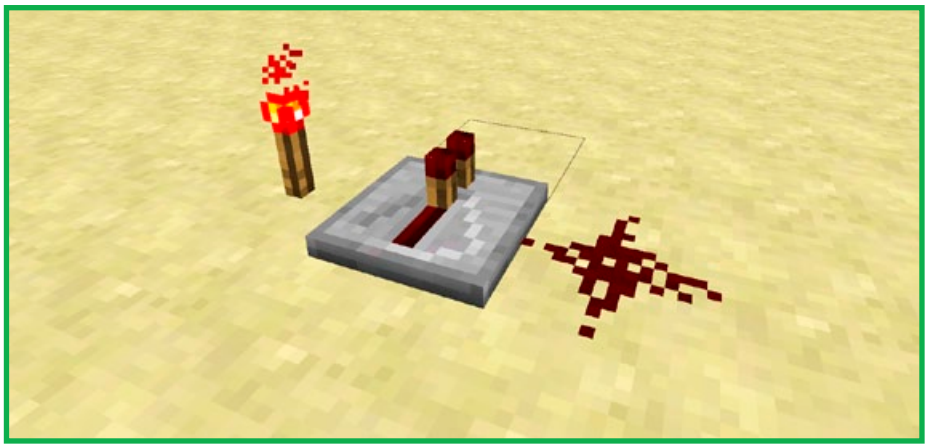
Weitere Logikgatter sind z.B. XOR. Das steht für Exklusiv Oder und dabei ist der Ausgang nur Ein, wenn nur auf genau einem Eingang ein Signal eingeht. Es gibt ein paar mehr dieser Schaltungen, aber diese sind eher speziell und nachzulesen im Minecraftwiki.

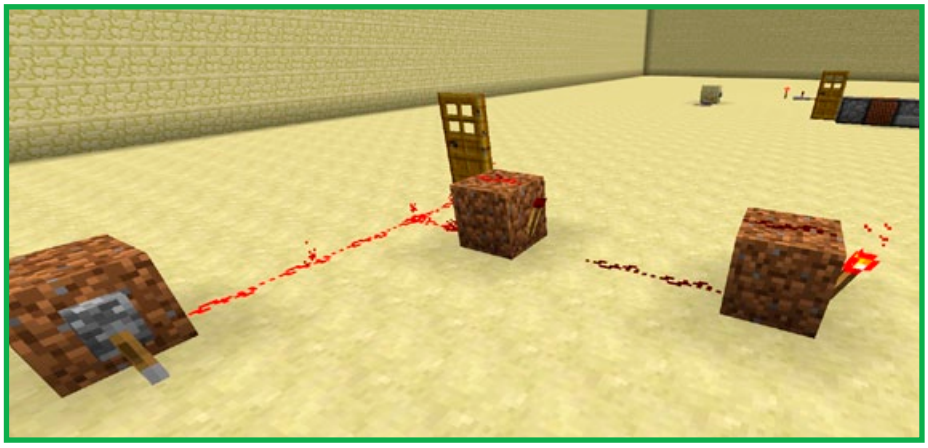
Es gibt noch zwei Sachen, die mehr als Logikelemente sind und eine besondere Funktion haben. Das sind einmal die Timer und die Speicherzellen. Die Timer geben einen Takt vor, also ein regelmäßig wechselndes Signal. Es gibt eine große Anzahl von Möglichkeiten einen Timer zu bauen, durch die Einführung der Repeater ist dies jedoch einfacher geworden, besonders, weil man bei den Repeatern die Verzögerung bequem einstellen kann. Der einfachste Timer sähe so aus:

Das größte Problem bei den Timern ist, diese zu aktivieren. Denn man muss in einen Abschnitt des Timers (also zwischen 2 Repeatern) auf die Leitung Strom legen, aber das Signal wieder entfernen, bis der erste Repeater den Strom weitergeleitet hat. In dem Timer oben habe ich zum Beispiel beide Repeater auf „Verzögerungsstufe“ 2 gestellt, sodass ich zur Aktivierung des Timers etwas mehr Zeit habe. Am einfachsten kann man die Timer übrigens aktivieren, indem man eine Redstone-Fackel neben einem Kabel platziert und sofort wieder abbaut. Zu beachten ist vor allem im Multiplayer: Timer belasten den Server recht stark. Also sollte man Timer auf Servern möglichst selten verwenden (ein Blinklicht wäre z.B. sinnlos und würde unnötig Serverlast verursachen).

Das letzte besondere Element ist die Speicherzelle, in der man tatsächlich Daten speichern kann. Allerdings nur die unglaubliche Speichermenge von einem







Bit. Also 0 oder 1. Man nennt dieses Element auch RS-Speicherzelle, wobei RS für Set und Reset steht. Aber Speicherzellen werden selten genutzt, weil sie nur für wenige Mechanismen gebraucht werden. Daher und weil es den Umfang dieses Artikels sprengen würde, behandeln wir dieses Unterthema nicht weiter.

Das war nun die Einleitung in die Redstone Schaltungen. Ich hoffe ich konnte es so verständlich wie möglich erklären. Nächste Woche stelle ich komplexere nützliche Schaltungen vor, die jeder für den Hausgebrauch nachbauen kann. (Cn)

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

Dieses mal ist der Skin der Woche eine „Person“, die wir alle lieben und die wir doch ach so gerne umarmen wollen... oder auch nicht :-D.
Er ist eine Art Modifikation von einem Creeper. Denn der Skin ist ein schick angezogener Creeper, der einen Anzug trägt und rot-schwarze Rasta-Locken hat. Der Skin ist von **Powerman04** und seine Meinung zu seinem Skin lautet: der Creeper ist der Boss der Mafiacreepers. (Gf)