

New Corp Times

53. Ausgabe

Montag, 16.03.2015

Herausgeber: Minecraft-Corp

Umfrage zur Shoppingmeile

Es herrscht Shopmangel auf Corp. Wir haben Konzeptvorschläge - Ihr könnt darüber abstimmen!

→ Mehr dazu ab Seite 2



Aktuelles

Neues Mailsystem



Eine kleine Umstellung bei der Mailfunktion auf Corp. Was anders ist, erfahrt ihr auf Seite 6.

Survival-Event



Kürzlich fand nach der Winterpause wieder ein Survival-Event statt! Der Nachbericht findet sich auf S. 7-10.

Serverinfo

Gäste im Forum



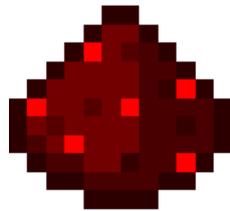
Teile des Forums von Minecraft-Corp sind nun öffentlich geschaltet worden. Genaueres erfahrt ihr auf Seite 11.

Chestbank adé



Die Chestbank - eine Erweiterung der Enderchest - muss sich nun von uns verabschieden. Alles dazu auf Seite 12.

Pimp your GS Geheimschalter



Dieses Mal geht es um Geheimschalter für Türen zu Orten, die nicht für jedermann zugänglich sein sollen. Siehe Seite 13-14.

Portrait



Erfahrt mehr über unseren smarten maxi_king_b auf Seite 15.

F U N

- > Dieses Mal stellt LUCKY258 Lieblingsplatz vor (Seite 17).
- > Der Staff und seine lustigen Phasen ... Seite 18.
- > Der Witz der Woche - Seite 20

Umfrage: Was passiert mit der Shoppingmeile?

Hallo Liebe Corpler,

aufgrund des Mangels an Shops in der Shoppingmeile sind wir gezwungen, diese zu verlegen, erweitern oder ähnliche Arbeiten durch zu führen. In unserer letzten Staffbesprechung kamen bezüglich dieses Themas mehrere sehr gute Ideen. Nun sind wir der Meinung, dass **ihr** Corpler nun gefragt seid, da ihr letztendlich mit einer der verschiedenen Möglichkeiten klar kommen müsst.

Aus diesem Grund werden wir eine Umfrage starten! Diese Umfrage, wird im Zeitraum 18. März 2015 bis 18. April 2015 für euch verfügbar sein. Bitte nehmt euch die Zeit und votet für die Idee die euch am besten gefällt. Abstimmen könnt ihr an der Wahlurne im Spawn. Dort ist alles genau erklärt.

Idee 1: Shoppingmeile unterirdisch erweitern

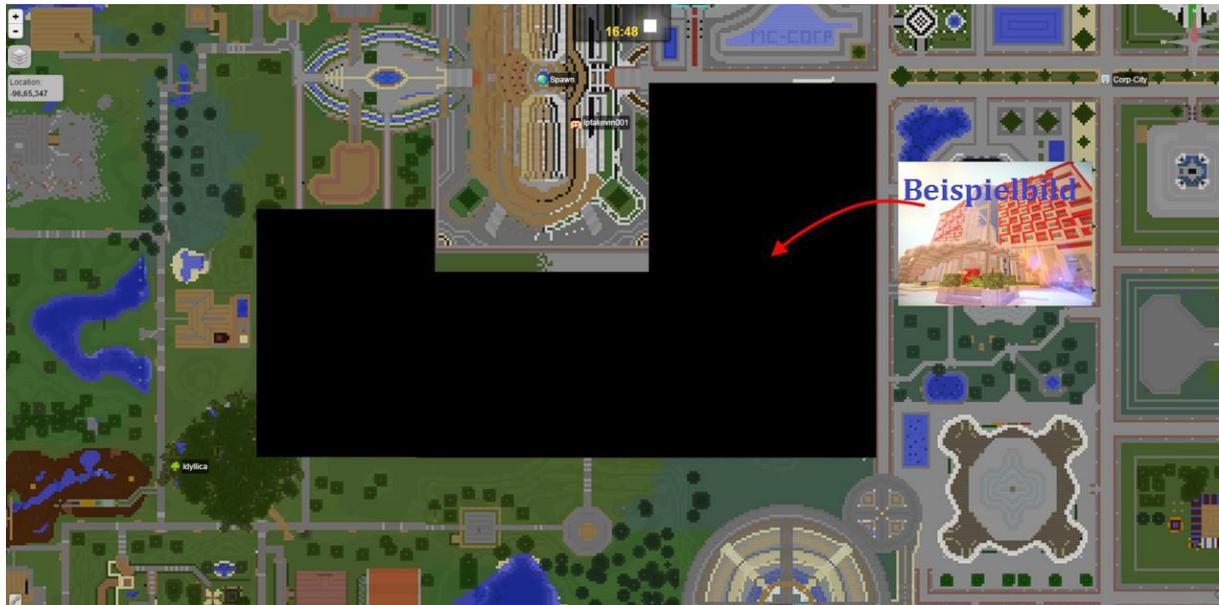
Der erste Vorschlag der im Staff aufkam, war, die Shoppingmeile unterirdisch weiter zu führen. Das bedeutet, dass innerhalb der oberirdischen Shoppingmeile mehrere Abstiege platziert werden in Form von Treppen oder Aufzügen. Damit ihr euch das besser vorstellen könnt, hier ein Bild mit einer **möglichen** Lösung.



Natürlich hat diese mögliche Idee, wie jede andere Idee es auch haben wird, seine Vor- und Nachteile. Vorteile sind zum Beispiel, dass wir so an ein und demselben Ort mehr Platz haben und nichts abreisen müssen. Ein Nachteil ist, da sich die Shoppingmeile am selben Ort befindet, diese somit anfälliger ist für Lags und einen ruckelnden Spielverlauf, die durch Item-Frames oder andere Minecraft-Elemente zu den genannten Problemen führen können. Außerdem könnte es für den ein oder anderen Member unattraktiv sein, seinen Shop unterirdisch zu betreiben, wo wenig bis gar kein Tageslicht vorhanden ist.

Idee 2: Shoppingmeile komplett ersetzen

Eine weitere Idee war, die Shoppingmeile komplett zu ersetzen. Das bedeutet, dass an dieser Stelle eine Art Kaufhaus oder Shoppingcenter aufgebaut wird, in dem die Shops integriert werden.



Das bedeutet natürlich auch, dass die Shops unter Umständen kleiner ausfallen können, um somit „Platz“ zu sparen und das Einkaufszentrum nicht unnötig auf zu blähen.

Durch die höhere Dichte der Shops, haben Besucher und Besitzer so einen besseren Überblick und kürzere Laufwege.

Außerdem sind wir durch die „große freie Fläche“, die dann durch das Ersetzen der Shoppingmeile frei wird, wesentlich flexibler in der Erweiterbarkeit. Sprich, wir können schneller neue Shops hinzufügen und haben somit so gut wie unbegrenzt viel Platz. Natürlich haben wir auch darüber gesprochen, ob Shops „aufgestockt“ werden können. Eine mögliche Lösung war hier, anzubieten nach links, rechts, oben oder unten einmalig zu erweitern. Natürlich sofern der Shop frei ist, zu dem erweitert werden soll.

Ein Nachteil dieses Konzeptes ist allerdings, dass die Individualität der einzelnen Shops womöglich verloren geht, da sie sich nicht, wie in der jetzigen Shoppingmeile äußerlich von anderen unterscheiden. Dennoch kann man im Inneren kreativ sein, und den Shop einzigartig gestalten.

Das verwendete Bild dient nur zur Veranschaulichung und entspricht nicht einem zukünftigen Shoppingcenter

Idee 3: Eine weitere Shoppingmeile in der Nähe des Industriegebiets

Ebenso kam uns die Idee, dass wir die Shoppingmeile an anderer Stelle weiterführen können. Zum Beispiel beim Industriegebiet.



Aber auch hier kann man Vor- und Nachteile erwarten. Ein Nachteil wiederum wäre, dass diese oder die alte Shoppingmeile uninteressant wird oder gar in Vergessenheit gerät. Dieser Nachteil ist allerdings immer noch ein Punkt der euch überlassen ist, ob dieser in Kraft tritt oder nicht. Ein Vorteil allerdings ist, dass das Prinzip der Shoppingmeile allen bekannt ist und am wenigsten Umgewöhnung erfordert.

Idee 4: Ein Shoppingcenter in der Nähe des Industriegebiets, die Shoppingmeile bleibt erhalten

Diese Idee ist letztendlich gleich zu setzen mit der vorherigen. Hier geht es allerdings lediglich darum, ein Einkaufszentrum in der Nähe des Industriegebiets zu platzieren.



Auch hier besteht die Gefahr, dass eines der beiden Verkaufspunkte in Vergessenheit geraten könnte. Auch hier sind wir flexibler, was das Erweitern der Shops innerhalb des Einkaufszentrum angeht. Ebenso dürfen auch bei dieser Idee einmal die Shops nach links, rechts, oben oder unten erweitert werden. Sofern der Shop frei ist.

Aktuelles

Mails auf neuen Wegen

Seit der Umstellung auf die 1.8 hatte unser eigenes Mail-Plugin leider eine kleine Schwäche. Deshalb haben wir uns entschlossen, es rauszunehmen und durch ein anderes zu ersetzen.

Für euch ändert sich nur insofern etwas, dass ihr neue Befehle lernen müsst.

Auf der Homepage und bei den Befehlen im Spawn stehen schon die aktuellen Commands.



Hier habt ihr sie auch noch einmal:

- /mail send <spielername> <text>*** Hiermit schickt ihr eine Mail.
- /mail read*** Hiermit öffnet ihr euer Postfach zum Lesen.
- /mail clear*** Hiermit leert ihr euer Postfach.

Beim Joinen wird euch wie gewohnt angezeigt, ob ihr Post habt. Solltet ihr dies mal überlesen, werdet ihr in regelmäßigen Abständen darauf aufmerksam gemacht, dass ihr etwas im Postfach habt. Wir wünschen euch nun viel Spaß beim Mail-Schreiben.

Verfasst von LottaXL

Hier könnte deine Werbung stehen. Möchtest du für deinen Shop oder für etwas anderes werben, melde deine Anzeige im Forum an.

Eine kleine Anzeige kostet 1500 CT.

Eine große Anzeige kostet 3000 CT.

Eine fliegende Insel im Abbau?



Ja, ihr habt richtig gelesen und gesehen. Am Samstagabend konnte man eine fliegende Insel im Abbau bestaunen. Diese Insel war der Startpunkt des Survival-Events. Samstag um 20:20 Uhr war es wieder soweit (etwas verspätet, da die Auktion im Auktionshaus mal wieder überzogen hatte...).

2 Teams (Team1: TGTKaboomvin u. maxi_king_b, Team 2: gigago2000 u. Bueckelini) kämpften um die Ehre und natürlich um die 50 000 CT für den Sieger. 50 000 CT sind eine Menge Schotter. Dafür musste eine Menge geleistet werden.

Hier die Bedingungen im Schnelldurchlauf:

Das Haus:

Es musste freistehend, 2-stöckig und monstersicher sein.

Es sollte ein Bett für jedes Teammitglied, Glasfenster, eine Tür, 2 Blumentöpfe mit Blumen, 1 Gemälde, 1 Bilderrahmen mit einem Kugelfisch und 2 Bilderrahmen mit einem Smaragden haben.

Der Stall:

Ein festes Gebäude mit genügend Auslauf. Der Boden musste komplett aus grober Erde sein. In den Stall sollten 2 verschiedene Tierpaare (also insgesamt 4 Tiere) und ein gezähmtes Pferd.

Draußen:

Hier brauchte man eine Sitzbank, einen Baum und einen Brunnen. Alle Gebäude sollten mit Kieswegen verbunden sein.

Ausrüstung:

Außerdem brauchet man noch 64 gebratenes Fleisch, 1 Goldspitzhacke, 1 Goldschwert und für jeden eine Eisenrüstung

Selbstverständlich haben alle nur mit 32 Äpfeln versorgt bei Null angefangen. Der Startschuss fiel um 20:25 Uhr. Die Teams stürzten aus der Tür und stoppten gleich wieder. Mit einer fliegenden Insel hatten sie nicht gerechnet. Nach kurzem Zögern an der Kante wagten sie aber den Sprung in die Tiefe und legten los. Beide Teams hatten schnell einen geeigneten Platz gefunden. Das Besondere war diesmal auch, dass 2 Smaragde benötigt wurden. Ein Team buddelte gleich los. Dass der Startpunkt in einem Extreme Hills Plus lag, erleichterte die Sache immense. Das andere Team war auch schlau. Sie beschafften sich die Smaragde durch Handel mit den Bewohnern eines nahegelegenen NPC-Dorfes.



Es gab auch spannende und lustige Momente. Als giga nur ein paar Blöcke an vier Diamanterzen vorbeilief, das gerade gezähmte Pferd von Bueckel in ein Wasserloch fiel und kurz danach Gesellschaft von einem Creeper bekam, usw. ...



Lange Rede kurzer Sinn: um 21:40 Uhr war es dann soweit. Team 2, aus gigo2000 und Bueckelini, hatte zuerst alle Ziele erreicht und somit gewonnen. **Herzlichen Glückwunsch!**

Hier noch ein paar Eindrücke vom Event:



gigago2000 aus der Sicht eines Creepers



Die Anfänge von Team 2



Die Anfänge von Team 1



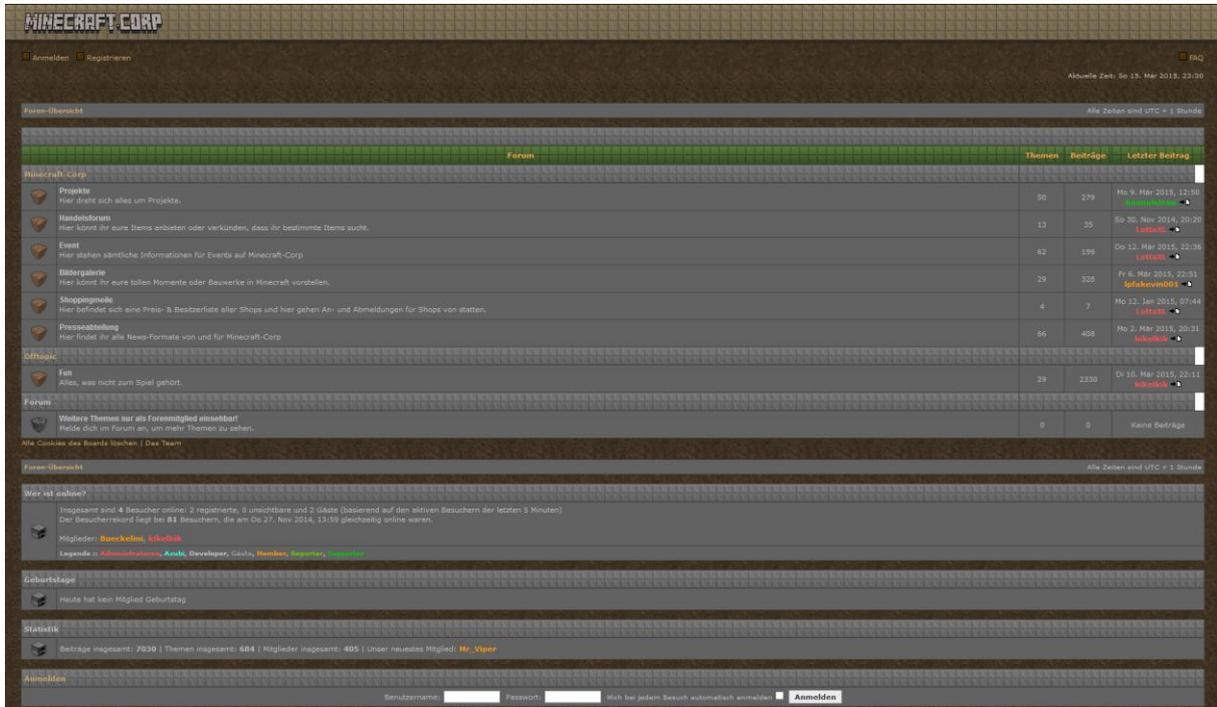
maxi im Jagdfieber





Serverinfos

Forumszugang für nicht Registrierte



The screenshot shows the Minecraft Corp forum homepage. At the top, there are navigation links for 'Anmelden' and 'Registrieren', and a 'FAQ' link. The current time is 'Aktuelle Zeit: So 15. Mär 2015, 22:30'. Below this is a 'Forum-Übersicht' section with a table of forum categories. The table has columns for 'Themen', 'Beiträge', and 'Letzter Beitrag'. The categories listed are: Minecraft-Corp, Projekte, Handelsforum, Event, Bildergalerie, Shoppingmeile, Presseabteilung, Offtopic, and Forum. Below the table, there are sections for 'Wer ist online?', 'Geburtsstage', 'Statistik', and 'Anmelden'.

	Themen	Beiträge	Letzter Beitrag
Minecraft-Corp			
Projekte	30	279	Mo 9. Mär 2015, 13:50
Handelsforum	13	35	So 26. Nov 2016, 09:20
Event	42	199	Do 12. Mär 2015, 22:06
Bildergalerie	29	328	Fr 6. Mär 2015, 22:51
Shoppingmeile	4	7	Mo 11. Jan 2016, 07:44
Presseabteilung	66	468	Mo 2. Mär 2015, 20:31
Offtopic			
Fun	29	2330	Di 10. Mär 2015, 22:11
Forum			
Weitere Themen nur als Forenmitglied einsehbar	0	0	Keine Beiträge

So sieht nun die Startseite des Forums aus. Das bedeutet, dass nun auch nicht im Forum registrierte Spieler eine begrenzte Auswahl an Beiträgen einsehen können. Das hat den Vorteil, dass die darin befindlichen Informationen mehr Spieler erreichen und sich dadurch zum Beispiel jeder einen Überblick über die Preise und Lage der Shops der Shoppingmeile verschaffen kann, ohne sich im Forum registrieren zu müssen.

Die nun öffentlich geschalteten Themen haben keine privaten oder empfindlichen Inhalte.

Diese Umstellung kann sogar für den einzelnen Händler gut sein, da nun auch das Handelsforum öffentlich ist und dadurch mehr potenzielle Kunden oder Tauschpartner erreicht werden.

Bye bye Chestbank



Lange Zeit hat sie uns treu gedient, aber nun ist der Zeitpunkt gekommen Lebewohl zu sagen. Die Chestbank hat ausgedient. Die Enderchest wird ihre Aufgaben übernehmen.

Darum bitten wir euch, bis zum 15. April eure Sachen aus der Chestbank zu holen. Ab dem 16. April steht die Chestbank nicht mehr zur Verfügung.

Am einfachsten ist, zur Chestbank im Jobcenter zu gehen. Ihr findet sie dort im ersten Stock direkt neben der Wechselstube.



Technik für dein GS - Geheimschalter

Ihr habt eine Schatzkammer, einen geheimen Raum oder -wie in unserem Beispiel- einen geheimen Garten, den nur ihr und Eingeweihte betreten dürfen? Dann haben wir heute die Lösung in Form eines unsichtbaren Knopfes für euch parat.

Klickt man auf den im Bild anvisierten Block mit der rechten Maustaste, öffnet sich die Tür und es erscheint eine Meldung im Chat:



Ihr erfahrt nun natürlich, wie dieser "Zaubertrick" funktioniert:

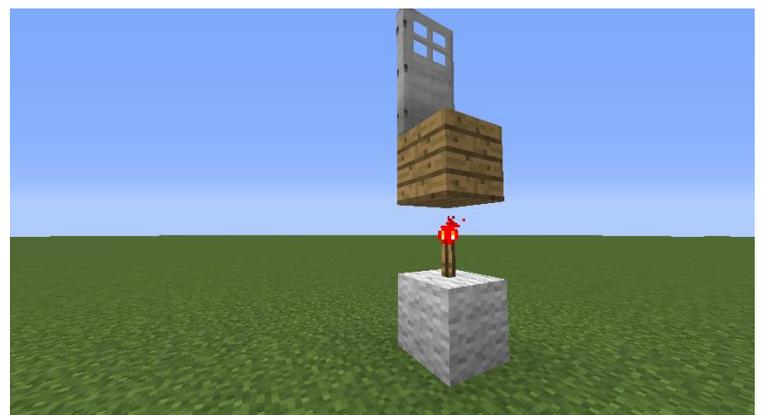
1. Schritt

Platziert ein Schild mit der Aufschrift [X] in der zweiten Zeile an dem Block, der als geheimer Türöffner dienen soll. An den Block darunter platziert ihr einen Holz- oder Steinknopf. Der Knopf kann sich auch rechts, links oder über dem Schild befinden.



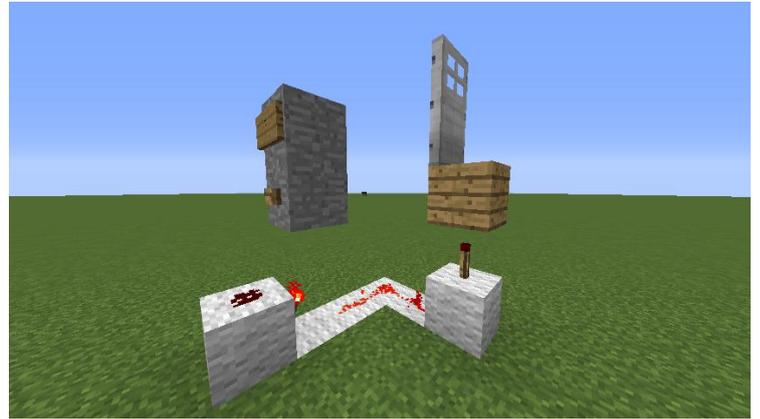
2. Schritt

Die Tür muss verkabelt werden. Dazu baut ihr einfach eine Redstonefackel, auf einen darunter befindlichen Block, wie es im Bild zu sehen ist.



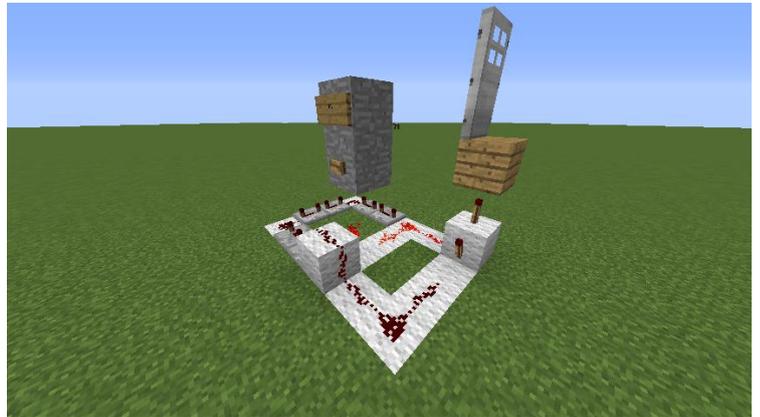
3. Schritt

Nun wird die Tür mit dem Knopf des [X]-Schilds verbunden, wobei das Signal unterwegs einmal umgekehrt werden muss, so wie es im Bild mit einer zweiten Redstonefackel gelöst wird.



Nun ist die Schaltung prinzipiell schon funktionstüchtig. Nur ist die Tür so lange offen, wie auch der Knopf gedrückt bleibt, was unter Umständen ein zu kurzes Zeitintervall ist. Daher gibt es optional folgende Erweiterung, um die geöffnete Phase der Tür zu verlängern:

Diese Erweiterung sorgt dafür, dass die Tür so lange offen bleibt, bis das Signal einmal durch die Repeater (hinten im Bild) gegangen ist. So könnt ihr je nach Anzahl und Einstellung der Repeater die Dauer der "Öffnungszeit" individuell anpassen.



... Fertig!

Das Ergebnis ist kompakt, funktionell und kann sich daher wirklich sehen lassen!



Portrait der Woche

Diesmal unser Ehrenmember maxi_king_b

Mein Ingame-Name:

maxi_king_b

Meine Rang auf dem Server:

Ehren-Member

Meine Wohnorte auf dem Server:

London, Lystra und District 20

Mein Beruf auf dem Server:

Jäger Level 160

Wie lange bin ich dabei:

Ich bin mittlerweile schon ein paar Jährchen auf Corp unterwegs

Anmerkung der Redaktion: maxi ist seit dem 18.1.2013 dabei.

Was mache ich auf Corp am liebsten:

Jagen & mit Freunden Spaß haben

Was gefällt mir auf Corp am besten:

Die freundlichen Staffler

Was gefällt mir hier nicht:

Unfreundliche Member

Was mir sonst noch so einfällt:

/



Leserbriefe

Hier könnte dein Leserbrief stehen!

Hast du etwas zu einem Beitrag zu sagen?

Weißt du etwas Lustiges aus der Corp-Welt zu erzählen?

Hast du Vorschläge, Kritik oder Fragen?

Dann bist du hier richtig!

Einfach deinen Leserbrief als PM im Forum an LottaXL senden.

Die Redaktion der NEW CORP TIMES behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Der Inhalt der Leserbriefe gibt nicht die Meinung der Redaktion wieder.

Fun

Mein Lieblingsplatz

Heute von unserem Member LUCKY258



Sehr geehrter Leser/-in der NCT,

Mit der Auswahl meiner Lieblingslokalität bin ich vor eine der schwersten Entscheidungen meines bisherigen Minecraft-Corp Daseins gestellt worden. Nach längerem, intensiven, durchdringenden Meditieren und Reflektieren bin ich zu dem Schluss gekommen, dass die Selektion einer solchen Stelle nicht möglich ist, ohne die zahlreichen ansehnlichen, idyllischen und gemütlichen Ecken des Servers zu überschlagen.

Nichtsdestotrotz habe ich die Projekt-Welt als meinen „Lieblingsplatz“ fundiert auserkoren - eine Welt, in der kein Hunger oder Leid existiert und die Freiheit grenzenlos scheint. Denn hier kann ich nicht nur der kreativen Ader bei der Verwirklichung eines Projektes, ungehindert von der Gravitation, freien Lauf lassen, sondern auch die kolossalen, originellen Bauwerke anderer Member besichtigen und bestaunen. Die Projekt-Welt ist also ein wirklich klasse Ort, der absolute empfehlenswert ist, um ihn aufzusuchen.

LG lucky



Auch Staffler haben Spaß



Erkennt ihr diesen charmanten Kerl?

Das ist unser Buddy.
Glaubt ihr das nicht?
Fragt ihn, ob er mal für euch den Kopf in den Nacken legt

Eine interessante Wanddeko



diätisch



Die neue Fortbewegungsart für Staffler: Reiten auf Mini-Schweinen

Verfasst von LottaXL

Witz der Woche

Eine Gruppe von Ingenieuren und eine Gruppe von Betriebswirten fahren mit dem Zug zu einer Tagung. Jeder Betriebswirt besitzt eine Fahrkarte, dagegen hat die ganze Gruppe der Ingenieure nur eine einzige Karte. Plötzlich ruft einer der Ingenieure: "Der Schaffner kommt!" Worauf sich alle Ingenieure in eine der Toiletten zwängen. Der Schaffner kontrolliert die Betriebswirte, sieht, dass das WC besetzt ist und klopft an die Tür: "Die Fahrkarte bitte!" Einer der Ingenieure schiebt die Fahrkarte unter der Tür durch und der Schaffner zieht zufrieden ab. Auf der Rückfahrt beschließen die Betriebswirte, denselben Trick anzuwenden und kaufen nur eine Karte für die ganze Gruppe. Sie sind sehr verwundert, als sie merken, dass die Ingenieure diesmal überhaupt keine Fahrkarte haben. Wieder ruft einer der Ingenieure: "Der Schaffner kommt!" Sofort stürzen die Betriebswirte in das eine WC, die Ingenieure machen sich etwas gemächlicher auf den Weg zum anderen WC. Bevor der letzte der Ingenieure die Toilette betritt, klopft er bei den Betriebswirten an: "Die Fahrkarte bitte!"

Und die Moral von der Geschichte? Betriebswirte wenden die Methoden der Ingenieure an, ohne sie wirklich zu verstehen.

