

New Corp Times

59. Ausgabe

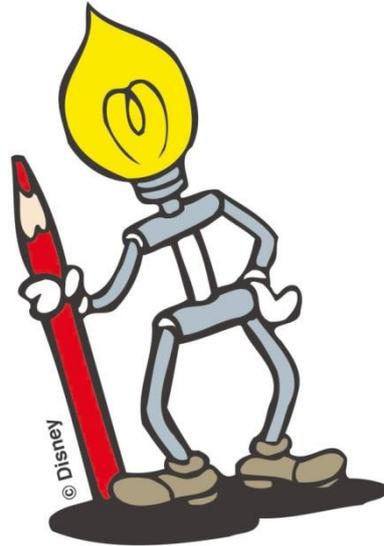
Montag, 08.06.2015

Herausgeber: Minecraft-Corp

Ferienjob - Stift

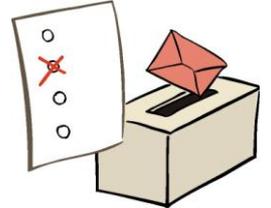
Die Sommerferien bieten euch die Gelegenheit, dem Staff als Stift unter die Arme zu greifen.

→ Mehr dazu ab Seite 2



Aktuelles

Namenswahl



Das Shoppingcenter hat nun einen endgültigen Namen. Es heißt nicht mehr T-Center. Wie es heißt, erfahrt ihr auf Seite 3.

Community-Projekt



Ein großes Gemeinschaftsprojekt startet demnächst. Worum es sich dabei handelt, könnt ihr ab Seite 5 lesen.

Serverinfo

Tiertransport auf Corp



Die Corp'sche Verkehrsgesellschaft bietet nun auch die Dienstleistung des Tiertransportes an. Wie das alles funktioniert, seht ihr auf Seite 8.

Jobneuerung



Kleine Änderung, große Wirkung. Wie die Nutzungsvielfalt unseres Jobangebots auf Corp stark vergrößert wurde, gibt's auf Seite 10 zu lesen.

Wächterfarm



Die zweite Wächterfarm von Corp ist im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts vergangenes Wochenende entstanden. Alles dazu ab Seite 11.

Pimp your GS



Hier wird erklärt, wie ihr unbefugten Personen den Zugang zu Schatzkammern und privaten Räumen mit Hilfe eines Itemschlüssels verwehren könnt. (Seite 16)

Zusätzliche Serverinfo: Admin Shops jetzt auch außerhalb des Spawns! (Seite 18)

F U N

- > Diesmal stellt Schneefee ihren Lieblingsplatz vor (Seite 20)
- > Der Witz der Woche befindet sich auf Seite 21.

Die **Stifte** sind wieder los ...



Corp vergibt ab sofort im Zeitraum vom 27.6.15 bis zum 13.9.15 für jeweils 3 Wochen

Ferienjobs als '**Stift**'.

Was muss ein Stift machen?

Ein Stift kümmert sich um alles, was mit Grundstücks- und Shoprechten zu tun hat und hilft den Mitgliedern bei der GS- und Shop-Suche. Dabei muss er manchmal auch Regionen ändern. Ein Stift muss Auskünfte erteilen, Modreqs bearbeiten und allgemeine Memberhilfe leisten.

Auch bei allgemeinen Serverarbeiten und eventuell bei Staffprojekten darf er uns unter die Arme greifen.

Welche Voraussetzungen braucht man für den Ferienjob?

- o Mindestalter 16 Jahre
- o TS3 mit funktionierendem Headset o.Ä.
- o 3 Wochen Zeit ca. 1 -2 Stunden am Tag
- o Teamfähigkeit

Wer Interesse hat, meldet sich bitte per Modreq.

Er wird dann zu einem Gespräch ins TS gebeten.

Bei Eignung wird der Zeitraum des Ferienjobs individuell abgesprochen.

Es folgt dann eine gründliche Einweisung.

Wir freuen uns auf Euch,
Euer Staffteam



Aktuelles

Corp hat gewählt - Der neue Name steht fest



Auf Grund von Memberbedenken gab es ja eine erneute Abstimmung über den Namen des neuen Shoppingcenters. Diesmal durfte jeder Corpler seine Lieblingsnamen aus einer Liste von Vorschlägen (die auch von allen Corp-lern gemacht werden konnten) abgeben.

Die Abstimmung lief bis zum 06.06.15 um 23:59 Uhr.

Hier ein paar Daten zur Wahl:

- die Liste aus Vorschlägen von Mitgliedern und Stafflern umfasste 37 Namen.
- die Wahlbeteiligung lag bei 15,18 %
- es gab 30 gültige und 4 ungültige Stimmen
- Theo hat beim ständigen Ändern der Excel-Tabelle die ersten grauen Haare bekommen
- der jetzige Namensgeber bekommt wieder seinen Shop (nur den vorderen Teil) umsonst.



Und hier nun der endgültige, nicht mehr verhandelbare Name für unser neues Shoppingcenter:

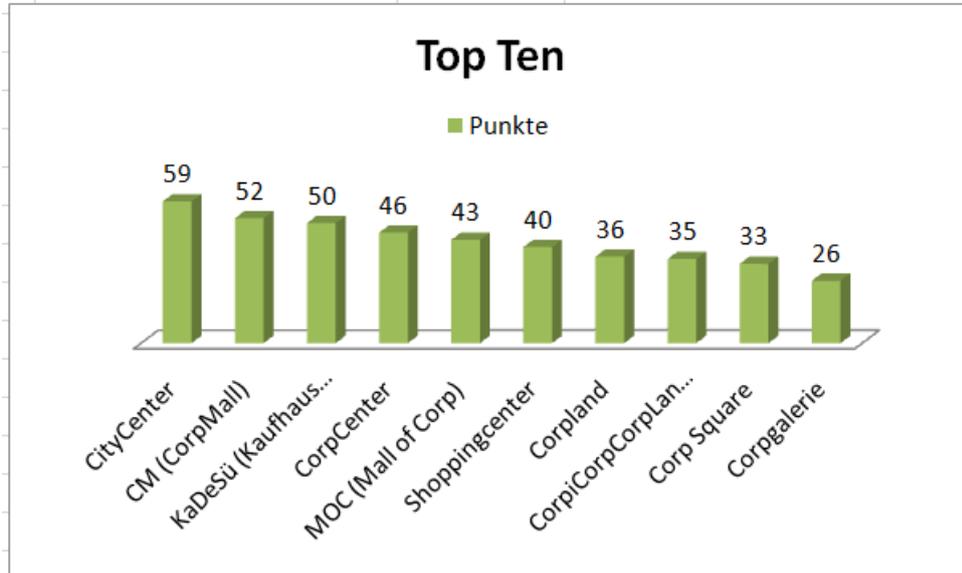
City Center

Namensgeberin bin ich, LottaXL. Habe mich sehr gefreut, dass mein Vorschlag gewonnen hat.

Ab sofort gelten folgende Warps, um zum Shoppingcenter zu kommen:

/warp City-Center oder **/warp CC**

Hier noch einmal ein Ausschnitt aus den Ergebnissen der Wahl:



Nun wünschen wir euch gute Geschäfte und einen schönen und erlebnisreichen Aufenthalt im **City Center**.

ANKÜNDIGUNG +++ ANKÜNDIGUNG +++ ANKÜNDIGUNG

Großes Sommerferien-Bauprojekt kommt!



Wir möchten mit euch bauen!

Was?

Geplant ist eine *mittelgroße Mittelalterstadt* mit Marktplatz, Rathaus, Kirche, vielen Patrizierhäusern, ärmlichen Wohnhäusern, Gasthäusern, Kneipen, einem Gericht (evt. mit Folterkammer), Handwerkshäusern, Lagerhäusern, Poststationen, etc. ...

Natürlich wird es auch Stadttore, Türme und eine Stadtmauer geben.



Wann?

Das Projekt läuft *vom 27.6.15 bis zum 13.9.15.*

Am *26.6.15 um 19:30 Uhr* wird es eine *Infoveranstaltung* im *TS* geben.
Merkt euch den Termin schon einmal.



Wie?

In jeder Woche werden *Bauevents* starten. Es wird nach einem völlig neuen Verfahren bewertet. Auch wird es keine großen Preise geben. Spaß am Bauen hat Vorrang. Zusätzlich wird es jede Woche *Baulehrgänge* geben und wir stehen euch beim Bauen mit Rat und Tat zur Seite.

Gebaut wird vorrangig im Baueventbereich der Pixelart-Galerie. Dort ist ein extra Mittelalterbereich entstanden.



Wo?

Die Stadt soll auf einer Halbinsel südwestlich der Palmeninsel entstehen.



Dies ist nur ein Vorgeschmack.

Genauere Infos und Zeitpläne erhaltet ihr in der nächsten Ausgabe der NCT.
Wer jetzt schon einmal schauen möchte:

Die Insel erreicht ihr mit **/warp ma** .

Den *Baubereich MA* findet ihr in der PixelArt-Galerie (**/warp pixelart**).
Dort nach der Schleuse auf das entsprechende Schild klicken.

Das *Mittelalter-Team* freut sich schon auf euch.

Dazu gehören: *TheoRetisch1*, *hannahdraw*, *MyPinzer* und *LottaXL*



Serverinfos

Tiertransporte auf Corp



Ihr habt vielleicht schon kleine, ominöse Häuschen an einigen Ecken auf Corp entdeckt. Diese haben ab sofort eine für euch sehr nützliche Funktion:

Wir haben in jeder der sieben Stationen Wurmlöcher installiert, die euch und eure tierische Begleitung in Lichtgeschwindigkeit zur Tiertransportzentrale auf der Pferdewiese transportieren.

Von dort aus teleportiert ihr euch per Knopfdruck zum Ziel.

So könnt ihr schneller und sicherer Tiere von A nach B bewegen.



Alle Stationen im Überblick:

- **Lystra** (in der Nähe der Schmiede)
- **Idyllica** (am großen Baum)
- **Palmeninsel** (in der Mitte der Insel)
- **Tierheim** (links vor dem Eingang im Vorgarten)
- **London** (am Eingang der Open Air Bühne bei der ESA)
- **Ponyhof** (neben der Brücke)
- **Pferdewiese** (beim Prüfstand für Geschwindigkeit und Sprunghöhe)

Transporte kosten insgesamt 50 CT. Bei einer Transportfracht von höchstens 6 Tieren plus Spieler versichert die CVG (Corp'sche Verkehrsgesellschaft) einen verlustlosen Transport. Es ist also empfehlenswert, sich an das Limit zu halten.

Nun könnt ihr also z.B. schneller ein einsames Tier zum Tierheim oder ein zu testendes Pferd für einen geringen Preis zur Pferdewiese bringen.

Hier die Übersicht über die Verteilung der Transportstationen auf Corp, der auch im Forum unter Staff-News/Tiertransport zu finden ist:



Neuerung bei den Jobs



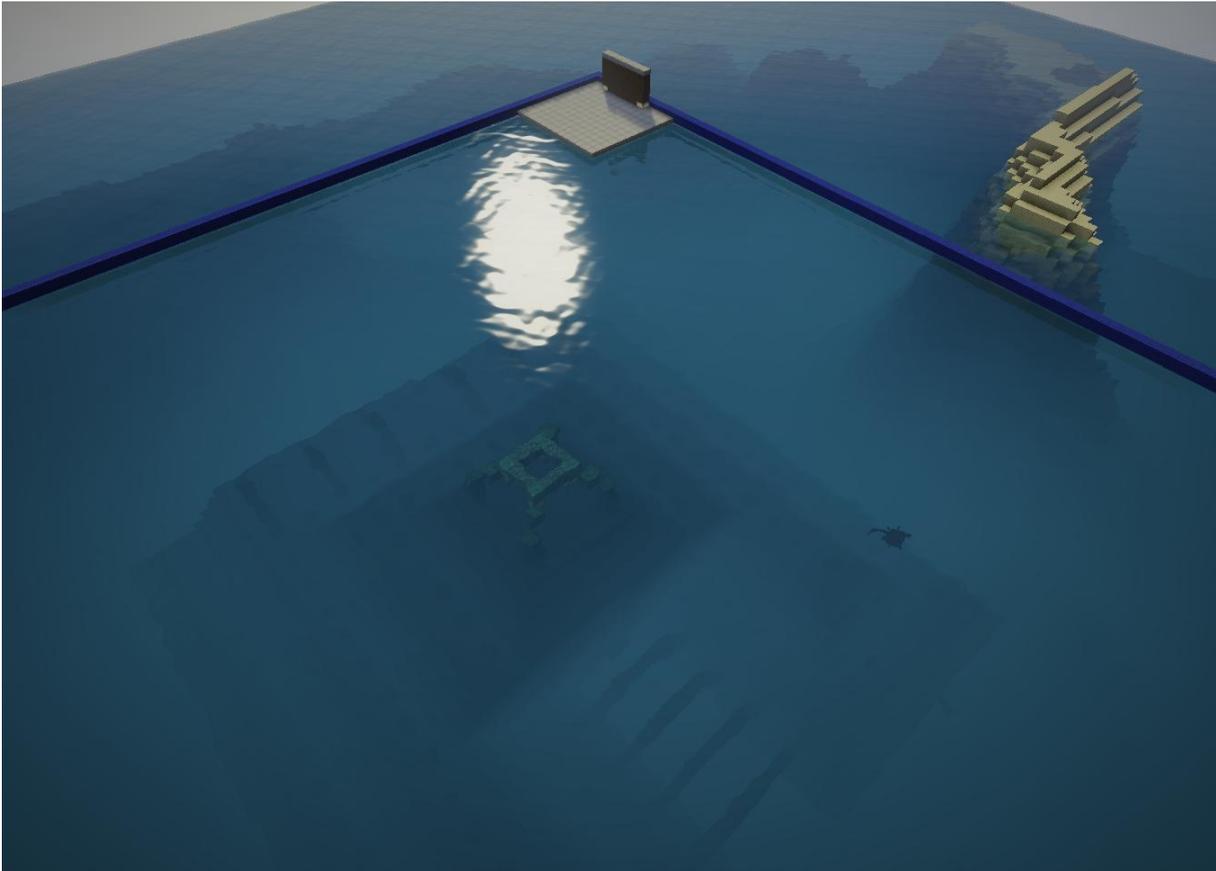
Wer kennt es nicht: Man geht seinem Job eine lange Zeit nach, verliert aber irgendwann langsam die Lust an der immer monotoner wirkenden Tätigkeit. Schließlich wechselt man den Job, stellt nach kurzer Zeit jedoch fest, dass der alte Job doch der bessere war und ärgert sich nun über den vollständigen Levelverlust. Man muss den Job praktisch absolut von vorn neu "erlernen". Ab sofort werden vorher erarbeitete Level bei der Job-Wiederkehr anders gehandhabt - die Levelverlustrate beträgt nun statt 100 % nur noch 50 %.

Beispiel: Kurt ist Bergarbeiter (**Level 50**) und wechselt zum Fischer. Irgendwann wird er wieder Bergarbeiter und hat jetzt **25 Level**.

Zum Vergleich: Im alten System hätte Kurt nur noch 1 Level.

Somit schmerzt ein Jobwechsel ab sofort nicht mehr zu sehr. Eine 100%-ige Levelspeicherung eines oder aller Berufe wird es jedoch nicht geben, da dies ein Ungleichgewicht in der Wirtschaft, immer mehr reicher werdende alte Member mit sich bringen würde.

Member-Staffler-Projekt: Guardianfarm

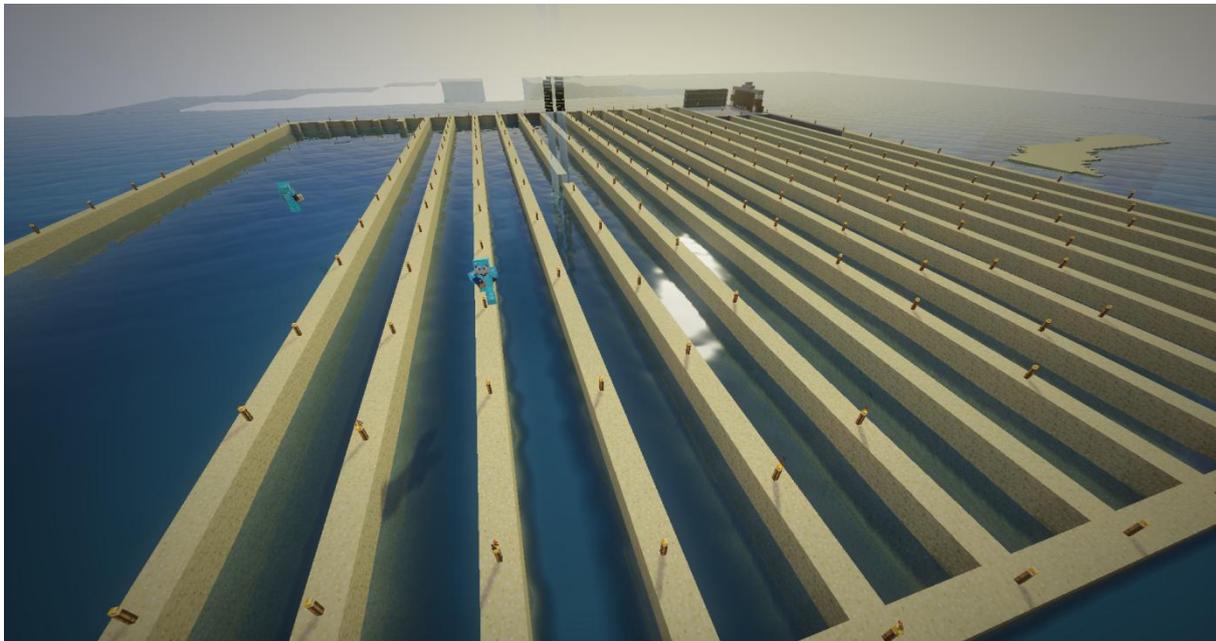


Am Anfang war ein Unterwassertempel

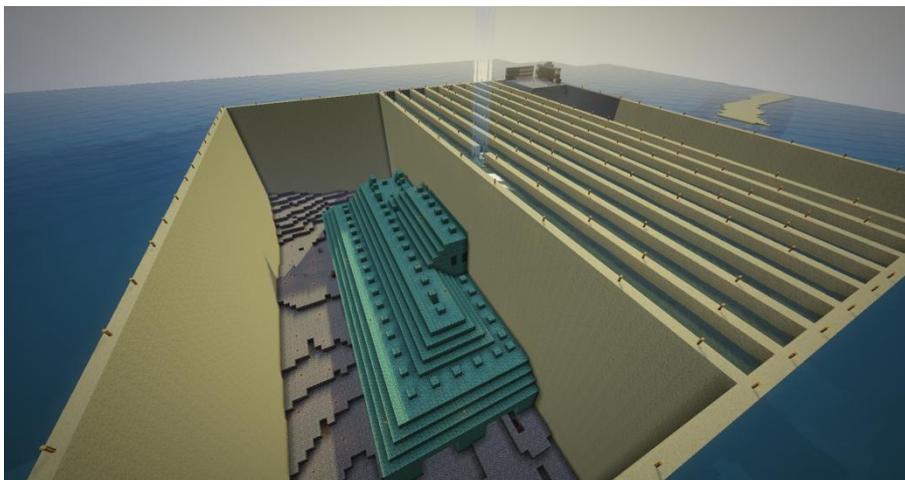
.... und dann kamen wir:



Der mühselige Akt der Trockenlegung begann. Auf einer Fläche von 80 x 80 Blöcken wurden eine Außenwand und dann viele Trennwände gezogen. An dieser Stelle noch einmal einen großen Dank an Crasho725. Ohne seinem immensen Sandvorrat hätten wir das nie an diesem Wochenende geschafft. Er hat uns enorm viel Zeit gespart.



Ein Problem stellten auch die Monster dar. Vor allem die Creeper. Eine Explosion, und in einer Wand klaffte wieder ein großes Loch. Deshalb mussten wir immer alles gut ausleuchten. Kaum waren alle Wände gezogen, ging es weiter mit der Trockenlegung. Ein Streifen nach dem anderen wurde mit Hilfe von Schwämmen trockengelegt. Die nassen Schwämme wurden gleich wieder in Öfen getrocknet. Teamwork war hier alles.



Streifen für Streifen legten wir so den Tempel frei. Die überflüssigen Sandwände wurden gleich wieder abgebaut, damit daraus Glas gebrannt werden konnte.

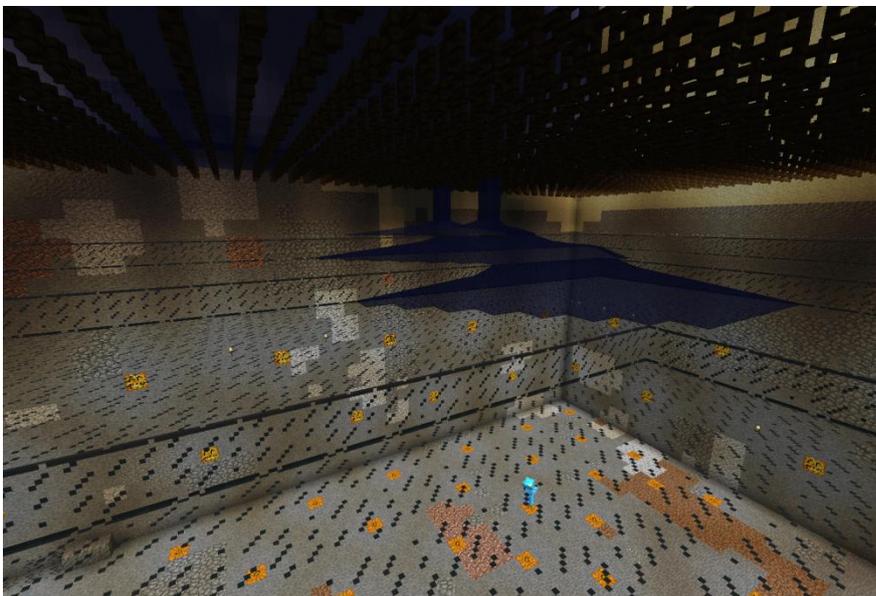
Das brauchten wir später nämlich noch. Und irgendwann war es soweit. Alles trocken und Tempel abgebaut! Theo war so nett und hat uns von Anfang an seinen Beacon zur Verfügung gestellt.



So konnten wir nicht nur schneller arbeiten, hatten Regeneration und konnten höher springen - nein, auch Monster konnten wir mit einem Schlag besiegen. Selbst die Guardians. Aber für eine Pause war keine Zeit. Nun musste der ganze Bereich bis auf Höhe 14 ausgehoben werden. Erst am Sonntag konnte, nach unzähligen Monstern, Minenschächten, Spinnenspawnern, Kies- und Steinbergen und unbeabsichtigten Wassereinbrüchen, mit dem eigentlichen Bau der Farm begonnen werden. Da ein Großteil des freigelegten Würfels wieder mit Wasser gefüllt werden sollte, mussten 6400 Zauntore gesetzt werden, um es am Hinunterfließen zu hindern. Die kann man aber nur setzen, wenn sich ein Block darunter befindet. Also mussten zuerst 6400 Erdblöcke gesetzt und später wieder abgebaut werden.

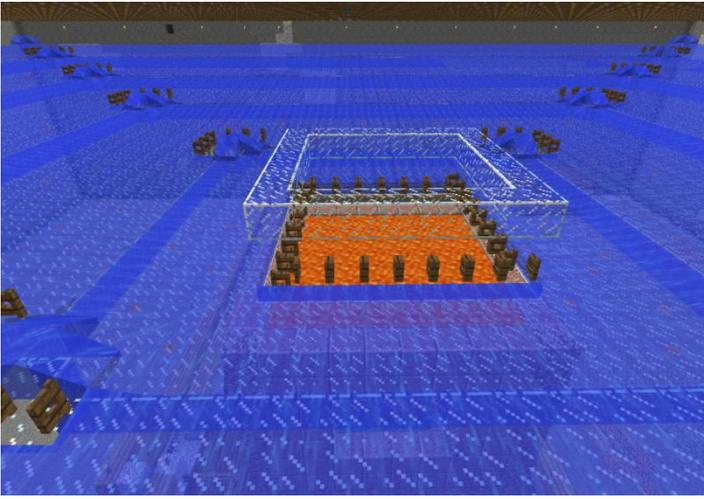


Direkt unter die Tore kamen Schwemmstufen aus Glas. Unmengen von Glas,



die wir aus den Unmengen von Sand gebrannt hatten. Da gleichzeitig oben schon Wasser eingefüllt wurde, kam es immer wieder zu Wassereinbrüchen, weil Tore nicht richtig gesetzt waren. Der kleine blaue Punkt

im unteren Bereich des Bildes ist übrigens [maxi_king_b](#) - glaub ich wenigstens... . Nur, damit ihr mal eine Vorstellung von der Größe habt.



Nun ging es sehr zügig weiter mit dem Lavabecken, in das die Guardians geschwemmt werden, und dem Aufschlagbereich, in dem sie beim Aufprall sterben und wo auch die Items über Trichter in Kisten gesammelt werden.



Dann wurde alles noch ein bisschen hübsch gemacht. Ein 'Lift down'-Schild führt von der Oberfläche in den Keller. Das letzte Stück zur Aufschlagfläche und zu den Sammelkisten fährt man bequem mit der Bahn. Um den Lavawürfel ist ein gemütlicher Zuschauerraum entstanden. An der Oberfläche kann man auf einen Aussichtsturm, um die Größe zu bestaunen.



Nun ist die Guardian-Farm fertig und kann ausschließlich von den aktiven Mitbauern genutzt werden. Aber alle anderen können bei **/warp prisma** schauen.

Hier ein paar Daten:

Die Bauzeit -> Samstag, den 30.5., von 14 Uhr bis Sonntag, den 31.5. um 3 Uhr. Sonntag, den 31.5. von 7 Uhr bis Montag, den 1.6. um ca. 2 Uhr.

Das sind 32 Stunden Teamwork!

49 Schichten á 80 x 80 sind von uns entfernt worden durch Trockenlegung oder Abbau. Das sind 313 600 Blöcke!

Jeder Mithelfer hat den gleichen Anteil an der Abbaubausbeute erhalten:



Die aktiven Helfer können sich zudem nun am Gewinn bedienen.

Jede Menge Prismarinkristalle, Prismarinscherben und rohen Kabeljau.



Die ganze Aktion hat jede Menge Spaß gemacht und wird sicher irgendwann wiederholt, denn ... am Ende des Monats heißt es 'Reset' und die Farm ist dann wieder weg.

Technik für dein GS - Geheimschalter mit Schlüssel

Viele von euch werden ihn bereits kennen. Wer eine geheime Schatzkammer, einen besonderen Raum oder einfach nur seine Haustür sichern möchte, benutzt einen geheimen Schalter.

Einfach in die zweite Zeile eines Schildes ein [X] schreiben und darunter/daneben/rechts oder links davon einen Hebel oder einen Knopf platzieren.



Wenn man nun auf den Block klickt, erscheint die folgende Meldung im Chat und der Hebel/Knopf sendet ein Redstonesignal aus.

You hear the muffled click of a switch!

Nun wurde dieses Feature um eine weitere coole Funktion ergänzt: Schreibt zusätzlich noch in die erste Zeile die ID eines beliebigen Items und dieses wird anschließend als Schlüssel fungieren. Die Item-ID erhaltet ihr, indem ihr mit dem jeweiligen Item in der Hand `/iinfo` in den Chat eingibt. Der geheime Schalter lässt sich nun nur noch aktivieren, wenn ihr das richtige Item in der Hand haltet.





Was ihr jetzt mit dem geheimen Schalter/Knopf aktiviert, bleibt eurer Fantasie überlassen. Eine Anleitung für die Ansteuerung einer Tür mit dieser Methode findet ihr in der NCT-Ausgabe Nr. 53, wo diese Methode ohne die Schlüsselfunktion schon einmal ausführlich erklärt wurde.



Die fertig eingebaute Technik lässt sich, wie hier bei Hannahs Villa, vollkommen im Bau verstecken und ist für Nichteingeweihte nicht sichtbar.

Lasst eurer Fantasie freien Lauf und überreicht euren Freunden einen Schlüssel der besonderen Art!



Shoppen im City Center

Im City Center gibt es neun verschiedene Dekoshops und Stände.

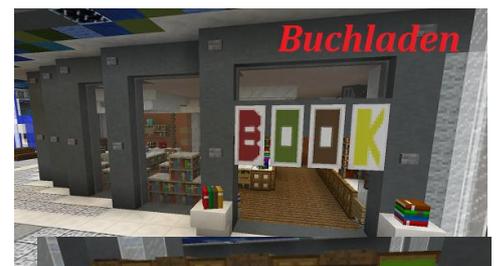
Einen Frisör (CUT), einen Buchladen (BOOK), ein italienisches Eis-Café, einen Schnellimbiss (McDonalds), ein Café, einen Blumenstand (Blumen+meer), einen Elektronikladen (Jupiter), eine Sushi-Bar und einen Fruchtstand.

Ihr findet das richtig gut. Wir haben viele positive Rückmeldungen von euch erhalten. Aber auch Anregungen bekamen wir.

Ihr fandet es schade, dass man in den Shops nur schauen konnte. Das haben wir uns zu Herzen genommen. In sieben der neun Shops kann man nun auch etwas kaufen.

Was und wo müsst ihr aber selber rausfinden.

Viel Spaß beim Shoppen.



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

Diesmal von Lottas Pferd *Schneefee*



Durch Zufall habe ich gestern Abend am Idyllica-Baum dieses Häuschen entdeckt und war sofort begeistert. Nun brauch ich nicht mehr stundenlang mit Lotta auf dem Rücken über die ganze Map zu traben. Hier ins Häuschen rein und schwupp bin ich in der Tierzentrale. Dann ein Knopfdruck und schon bin ich fast am Ziel. Prima Sache. Ab sofort ist das mein Lieblingsplatz und Lotta darf zahlen ;)

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.

Witz der Woche

Eine Frau fährt mit dem Fahrrad durch die Stadt. Auf dem Gepäckträger hat sie zwei Säcke. Der eine Sack hat ein Loch, aus dem fallen dauernd Euromünzen raus. Zwei Polizisten bemerken das und machen die Frau darauf aufmerksam.



Die Frau erstrickt: "Da muss ich schnell den ganzen Weg zurückfahren und die Dinger wieder einsammeln."

"Moment mal", sagt einer der Polizisten, "woher haben Sie das Geld eigentlich? Irgendwo geklaut?"

"Nee!", sagt die Frau, "wissen Sie, ich habe einen Schrebergarten, direkt neben dem Fußballstadion.

Die Leute kommen immer und pinkeln in meinen Garten. Da habe ich mich eben mal mit der Heckenschere hingestellt und gesagt: Entweder zwei Euro, oder aber das gute Stück ist ab."



Die Polizisten lachen: "Gute Idee!", sagt der eine, "aber was ist denn in dem anderen Sack?"

"Naja", sagt die Frau, "es haben eben nicht alle bezahlt!"



Ein Reporter fragt ein Mädchen: "Wie stellst du dir einen schönen Tod vor?"

Darauf antwortet das Mädchen: "So wie mein Opa gestorben ist!"

"Wie ist der denn gestorben?"

"Er ist einfach eingeschlafen!"

"Und was stellst du dir unter einem schlimmen Tod vor?"

"So wie die Freunde meines Opas gestorben sind!"

"Und wie sind die gestorben?"

"Die saßen im Auto meines Opas als er eingeschlafen ist!"

