

SAMSTAG, 23. März 2024

Ausgabe # 12-24

CHANGELOGS DER WOCHE

Ein Kommentar

Gleich 3 Changelogs erfolgten am 19.03.24 und brachte einen großen Aufschrei mit sich:

1. **Preis- und Skillanpassung bei MyPets**
2. **Preisanpassung von Mending und Spawnern im Tokenshop**
3. **Entfernung der Pets aus dem Echtgeld-Shop**

MyPets sind bei vollem Level (250) ein echtes OP-Goodie, denn sie können einem als wandernder Beacon oder auch „Sammelgehilfe“ die Aktivitäten in Minecraft deutlich erleichtern.

Dass diese jetzt von 25K auf 250K SD preislich angehoben wurden, war nur eine Frage der Zeit.

Überleg mal, für eine Spitzhacke mit Effi VI blättert man teilweise 2 Mio SD hin, und da handelt es sich nur um ein Gerät für den Abbau.

Sich aber jetzt über den neuen Preis der Pets aufzuregen, bei dem, was sie einem alles bieten, ist für mich mehr als befremdlich.

Auch die Skillanpassung, dass man sein Pet jetzt nicht mehr AFK an einer Endermanfarm leveln kann, sondern jetzt aktiv dafür etwas tun muss (nämlich selbst kloppen), ist in meinen Augen nicht wirklich ein Beinbruch.

Im Gegenteil, man muss selbst aktiv werden, sammelt Unmengen an XP und wenn man die Enderperlen nicht entsorgt, sondern im AS abgibt, erhält man zusätzliche SD.

Dies wurde nach einem Test von einem Spieler bestätigt: Pet-Level von 1 auf 50 innerhalb von 16 Minuten, XP erhalten 80. So what?

Genauso sieht es bei der Preisanpassung von Mending und Spawner im Tokenshop aus: Der Spawner kostet jetzt 50 Token mehr, Mending jetzt gerade mal 15 Token mehr als vorher.

Dass dann aber die Pets aus dem Echtgeldshop herausgenommen wurden, ist schade. Zu hoffen bleibt, dass diese Entscheidung zurückgenommen wird, denn schließlich sind das die Kleinigkeiten, die den Server mitfinanzieren.

Argument „Der-arme-neue-Spieler“:

Ein Spieler, der gerade neu auf den Server kommt, sieht nur, was das Pet jetzt kostet, nicht, was es mal gekostet hat, und wird sich daher auch nicht unfair behandelt fühlen, weil er es gar nicht anders kennt.

Die Anpassung der Pets an ihren eigentlichen Wert im Spiel, die der Spawner und der Mending-Bücher war längst überfällig.

Vielleicht war die Kommunikation nicht gerade optimal, es wird wohl noch an der ein oder anderen Stellschraube was nachjustiert werden, aber eine Anpassung war erforderlich. Diese ist jetzt da und wir sollten die Gemüter wieder runterfahren.

Ich glaube, wir haben ein Luxus-Problem 😊

BILD DER WOCHE



Wir starten jetzt zu Dritt im Support durch, von Hell bis dunkel alles dabei!

(MuckiDEE, Kampfkruemel76 und perious)

MODIFIKATIONEN FÜR MINECRAFT

Teil 1 - Voraussetzungen

Es gibt viele Modifikationen (Mods) für die Minecraft Java-Edition, und nur diese kann ich ansprechen, weil ich kein Bedrock spiele.

Was sind Mods?

Mods können einem das Spielen erleichtern und so das Spielerlebnis verbessern, aber auch die Optik verändern. Dabei gilt es zu beachten, dass es auch Mods gibt, die auf unserem Server verboten sind, wie zum Beispiel X-Ray. Eine Liste der erlaubten und verbotenen Mods findet ihr in unserem Wiki.

Was benötige ich, um Mods zu nutzen?

Um in Minecraft Mods nutzen zu können bedarf es zunächst einmal eines sog. Modloaders.

Hier haben sich zwei etabliert: Forge und Fabric.

Fabric und Forge sind beide Modloader für Minecraft, jedoch mit verschiedenen Ansätzen und Funktionen. Hier ist ein Vergleich der beiden:

Entwicklungsphilosophie:

Forge: Forge konzentriert sich darauf, eine umfangreiche API und eine breite Palette von Werkzeugen bereitzustellen, um Mod-Entwicklern maximale Freiheit und Flexibilität zu bieten. Es ist seit langem etabliert und bietet eine robuste Plattform für Modding.

Fabric: Fabric legt den Schwerpunkt auf Geschwindigkeit, Leistung und Einfachheit. Es bietet eine leichtgewichtige Modding-Plattform mit einem starken Fokus auf Kompatibilität und eine modulare Architektur, die es Entwicklern ermöglicht, nur die Funktionen zu verwenden, die sie benötigen.

Kompatibilität:

Forge: Forge hat eine lange Geschichte und eine große Anzahl von Mods, die speziell für diese Plattform entwickelt wurden. Allerdings können große Änderungen in Updates manchmal zu Kompatibilitätsproblemen führen, insbesondere bei großen Minecraft-Updates.

Fabric: Fabric ist bekannt für seine hohe Kompatibilität mit anderen Mods und schnelle Updates, um mit neuen Versionen von Minecraft Schritt zu halten. Die modulare Natur von Fabric macht es oft einfacher, Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden.

Performance:

Forge: Aufgrund seiner umfangreichen API und Tools kann Forge in einigen Fällen etwas schwerfälliger sein, insbesondere wenn viele Mods gleichzeitig ausgeführt werden.

Fabric: Fabric ist für seine verbesserte Leistung und geringeren Ressourcenverbrauch bekannt. Dies kann dazu beitragen, dass das Spiel flüssiger läuft, insbesondere wenn viele Mods installiert sind.

Aktualisierungen:

Forge: Während Forge eine solide und ausgereifte Plattform ist, können Updates manchmal etwas länger dauern, da sie oft umfangreiche Änderungen mit sich bringen.

Fabric: Fabric ist bekannt für seine schnellen Updates und die Fähigkeit, relativ schnell auf neue Minecraft-Versionen zu reagieren. Dies liegt teilweise an seiner modularen Natur und der Fokussierung auf eine schlanke Codebasis.

Insgesamt bieten sowohl Fabric als auch Forge solide Möglichkeiten zum Modding von Minecraft, wobei die Wahl zwischen den beiden oft von den individuellen Vorlieben des Benutzers und den Anforderungen des Projekts abhängt.

Ich selbst nutze Fabric, da mir die Performance und Auswahl an für mich interessante Mods bei Fabric praktikabler erscheint.

Im Teil 2 werde ich auf die Installation der beiden Modloader eingehen und auch alternative Launcher vorstellen, die die Verwendung der Mods vereinfachen.