

# Ronin: die Entstehung der Spawnmap

Was ist Ronin eigentlich und wie ist der Server und seine Inhalte entstanden?

In diesem Beitrag, möchte ich allen, die etwas Zeit und Interesse mitbringen kurz vermitteln, wie die Karten, auf denen ihr täglich spielt, entstanden sind. Nach fast einem Jahr Mitarbeit, ist dies mein Rückblick auf die Entstehung dieses Projekts.

Ich bin Salkin und das: ist Ronin.



Weit weg von jeglichem Festland findet sich ein Reich, von dem die Wenigsten bisher gehört haben. Doch das ist auch gut so. Würde sich der habgierige Blick von Herrschern und Königen gen Ronin richten, wäre es wohl bald vorbei, mit dem unbeschwerten Leben auf den paradiesischen Inseln.

Doch wie bereits eingangs erwähnt, wer mehr zu der Geschichte rund um Ronin hören möchte, sollte sich in die „Geschichte Ronins“ hier im Wiki einlesen.

Januar

Als Darkfrozen und ich, die derzeitigen Architekturleiter, zu diesem Serverprojekt gestoßen sind, waren wir der Bitte gefolgt, vielleicht ein paar Gebäude zu bauen, um das damalige Questdorf aufzuwerten. Gelinde gesagt, ... war dieses „Dorf“ nichts Besonderes.

*(Hierbei sei erwähnt, dass ich keinesfalls die Arbeit anderer schlecht machen will und der gesamte Text nur meine Sicht widerspiegelt und nicht die allgemeine Meinung des Teams oder von sonst jemandem.)*

Jeder hat einen eigenen Stil und eine ganz eigene Art, Projekte umzusetzen. Doch, wenn ich für uns beide sprechen darf, war uns schnell klar, dass wir nicht die Arbeit eines anderen fortführen wollten, sondern lieber unsere eigenen Pläne umsetzen möchten. Zum Glück wurde uns damals freie Hand von der Projektleitung gegeben, sodass wir uns nach einer kurzen Absprache schnell daran machten, die Karte nach unseren Vorstellungen zu formen.

Für die Insel muss ich an dieser Stelle ein großes Lob an Leo aussprechen, der diese selbst erstellt hat. Auch hat er nie etwas gesagt, wenn wir an der Map herum „pfuschten“. Eine kleine neue Bucht hier, eine

weitere „Vorinsel“ (Fortinsel) dort. Nur der Vulkan, der sollte stehen bleiben!

## Februar

In den kommenden Wochen habe ich mich etwas in der uns zur Verfügung gestellten Bauwelt ausgetobt. Nach langer Zeit, in der ich nur im Survival gebaut hatte und als Hilfe maximal >Fly< nutzen konnte, bot der Creativemode ganz andere Möglichkeiten.

Schnell erschufen wir zu zweit einige Häuser, formten einen Fluss und planten, das ganze als wirkliches Dorf zu gestalten und nicht nur eine Ansammlung von Häusern dort hin zu bauen.

Hieß, eine Mauer musste auch her! Außerdem ein eigener [Hafen](#), das wär's doch!

Gesagt getan. Am Ende des Monats befand sich ein Fluss, ein künstlich geschaffenes Hafenbecken, eine halbfertige Mauer und eine Hand voll Häuser dort, wo vorher 5 Objekte standen.

Objekte sage ich deshalb, da jeder dieser Bauten speziell auf einen Job zugeschnitten war und es daher nicht alles Häuser waren.

Nach einiger Diskussion warfen wir das Konzept >ein Gebäude pro Job< über den Haufen.

Ende Februar war klar, wir erschaffen hier ein ganzes Dorf, angelehnt an den mittelalterlichen Baustil. In diesem würden sich dann genug Häuser und Platz finden, um nicht nur NPC's für jede Jobquest unterzubringen, sondern auch viele weitere Questreihen zu verwirklichen.

## März

Ein Marktplatz, ein echt schickes Hauptgebäude oder auch Rathaus, ein fertiger [Hafen](#), eine Mauer mit zwei Türmen, ja, konnte sich sehen lassen.

Zwischen den Häusern war es jedoch noch etwas leer und so fing ich an, freie Stellen mit selbstgebaute Bäumen zu bepflanzen. Da diese nur positive Resonanz bekamen, (und ich vielleicht etwas verrückt bin) war schnell klar, die brauchen wir überall.

## April

„Fertig war das Ding!“

Unser erstes Projekt war final fertiggestellt. Abgerundet wurde es durch einen Wald aus selbsterzeugten Eichen vom Marktplatz bis hin zum Eingang des Dorfs nebst Weg, plus einem kleinen Bauernhof im Wald.

Die Quelle, welche den Fluss speiste, wurde endlich fertig, der Fluss bekam einen weiteren Arm, der südlich ins Meer mündete und so das Questdorf im Osten, wo keine Mauer war, schützte. Westlich kam noch schnell ein Kontor zum Dorf dazu und so war auch dieser Bereich fertig. Im Süden wurde das Mammutprojekt „eigene Bäume“ fortgeführt und Stück für Stück die Standard-Minecraft-Bäume durch einen Wald aus eigenen Bäumen ersetzt.

Zu diesem Zeitpunkt war auch schon im Gespräch, dass Quests für [Bergmann](#), [Förster](#) und [Schaufler](#) im Innern des Dorfs zu platzieren wenig Sinn ergab. Diese sollten vielleicht ausgelagert werden.

Mai

Hier kam mir das erste Mal zu Ohren, ob man vor dem Release nicht eine Alpha oder Beta starten wolle, um alle Plugins (und die Karte) vorab zu testen. Da wir schnellstmöglich den Punkt des Releases erreichen wollten, stellten wir für uns Architekten eine To-do Liste zusammen, welche wir zu dritt (Sago war mittlerweile als Unterstützung dazugestoßen) abarbeiten wollten.

(Zu diesem Zeitpunkt war die Version 1.13 bzw 1.14 noch in weiter Ferne und wir wussten nicht, dass es noch Monate dauern würde, bis Minecraft und auch Spigot endlich das verflixte Update herausbringen würden.)

Vom super duper geilen .. äh ich meine von dem tollen Aussehen des Questdorfes inspiriert, waren wir im Team fast alle der Meinung, dass es nicht so recht zum Rest der Map passte. Die Devise war also: Spawnmap 2.0, die gesamte Map sollte Stück für Stück angepasst und/oder erneuert werden.

Im Laufe der nächsten Wochen war die Architekturleitung dann regelmäßig im Teamspeak und baute die verschiedensten Entwürfe für einen neuen Spawn. Häufig holten wir uns auch Meinungen Dritter ein, um das Beste daraus zu machen.

Der Spawn sollte einen ersten WOW-Eindruck vermitteln, aber nicht zu groß sein.

Auf dem Vorplatz sollte der Baum eigentlich erhalten bleiben, aber auch wiederum Platz für Infotafeln und [Marktstände](#) sein.

Die Nebengebäude sollten erst so bleiben, dann doch geändert werden, aber nur leicht ...

Kurz: eine verfahrenere Aufgabe.

Nach diversen Versuchen, wurde das Endergebnis ein Entwurf von DarkFrozen, mit Anpassungen an Dächern und Fenstern durch mich. Ein weiterer Entwurf meinerseits wurde später zu Adriashof, dem Adelsgebäude, welches ihr am See hinter dem Spawn findet.

Juni

Langsam kam der Sommer in Sicht, was bekanntlich auch den größten Stubenhocker mal nach draußen lockt. Dementsprechend sang auch die Motivation und Onlinetime von fast allen etwas.

Nachdem wir den neuen Spawn eingefügt, die Nebengebäude ausgetauscht und alles durch Bäume und Details erweitert hatten, war es Zeit für den Rest der Todo Liste.

Um den Text ab dieser Stelle etwas zu verkürzen lasst mich so viel sagen, dass im Juni, Juli und August die [Schmiede](#), der Bauernhof und das [Hotel](#) dazu kamen.

Die Spawnmap war von Anfang an in verschiedene Bereiche, oder auch Dörfer genannt, aufgeteilt. Diese wurden klar durch die bestehenden Wege definiert. Das ganze sah während des Sommers eher aus, wie ein Flickenteppich, weshalb wir anfangen die Lücken zu bebauen. Felder hier, Weinreben dort, eine Windmühle, ein See und ein Haus mit Steg direkt dahinter. Zu Ende August fanden sich auch überall neue Bäume, Beerenstreucher und weitere Details.

## September

Nach langen Diskussion, wie genau das Donatordorf gestaltet werden sollte, war DarkFrozen mit dieser Aufgabe einige Zeit beschäftigt. Während am Fuße des Vulkans diese weitere Dorf der Map hinzugefügt wurde, baute ich auf der anderen Seite endlich meine schon Wochen vorher begonnene Mine zu Ende. Einen Ort für die Questreihe des Bergmanns hatten wir damit schon mal. Fehlten nur noch ein Holzfäller und eine Lehmgrube oder Kiesgrube für den [Schaufler](#). Wie ihr sicherlich wisst bzw auf der Map gesehen habt, wurden diese folglich auch noch gebaut.

Doch was machen wir denn jetzt eigentlich aus diesem leeren Stück Stein, Insel genannt, vor der Küste Ronins?

## Oktober

Hätten ich gewusst, dass die Alpha sich noch lange hinziehen würde, da Spigot einfach nicht aus den Puschen kam, wäre ich wahrscheinlich im Oktober nicht so aktiv gewesen.

SovjetBobby hatte die Idee eine Art Festung oder Fort auf diese Insel zu bauen und schon begonnen einen Entwurf in der Bauwelt zu errichten, als ich frecher Weise dieses Projekt an mich riss. (Sorry Bobby) Ende September und im Oktober wurde von mir die gesamte Fortinsel, das erweiterte Hafengebiet und Teile der Werft gebaut. (Ja da hatte ich noch viel Zeit .. schön wars gewesen)

## November

ENDLICH. Letzte Vorbereitungen für die Alpha wurden getroffen und noch kleinere Anpassungen an der Karte vorgenommen. Baulich geschah in dieser Zeit natürlich noch einiges, aber da möchte ich noch nicht zu viel verraten, auch wenn ich euch zu gerne bereits zeigen würde, an was wir arbeiten. Denn, die Spawnmap war fertig. Natürlich fehlen immer noch viele Bäume, aber sind wir mal ehrlich: keine hat Bock so viele Bäume zu bauen.

Tja, und jetzt haben wir Dezember. Die ersten Tester stromern bereits über den Server und die Feiertage stehen vor der Tür.

Mit den Worten „schöne Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins neue Jahr“ möchte ich mich hiermit von euch verabschieden.

Wenn ihr solche Beiträge like „Behind The Scenes“ gut findet, lasst gerne einen Daumen nach oben oder ein Kommentar unter diesem Beitrag da. 😊