

# Zło-te Tarasy vel Termi Tower II

Najnowsza budowla [Termiego](#) (przynajmniej w dniu wydawania Minecraft 1.0). Obecnie główna siedziba :)

---

Rozwijana, przebudowywana, rozwijana, projekt w toku. Początkowo miało to być miasto w chmurach jednak z czasem plany uległy zmianie i przeistoczyło się w to co jest teraz ;)

Obecnie Termi Tower II wygląda następująco (idąc od szczytu - wieża centralna):

- Poziom 5 - dach-ogródek, tereny zielone, ujście kaskad (zdobiących fasadę TT II), panele słoneczne zasilające elekto-piece ;)
- Poziom 4 - Poziom mocno zindustrializowany:
  - - portal do Nether
  - - auto-maszyna do Obsydianu (jak jest Redstone) i Cobblestone (jak braknie Redstone),
  - - auto-farmy trzciny, zboża, sznurka, melonów, dyń (Pumpkin)

Trzcina, melony, i dynie zautomatyzowane do działania bez „BoneMeala”. Stosując ITEM DETECTOR z RP2 udało się stworzyć również harvester do sznurka z automatem sadowniczym dla następnego krzaczka. System nie wymaga mączki!

- - elektro-piece do szybszego przetapiania rud i kamieni, akumulatorownia wspierająca elekto-piece w nocy i pochmurne dnie
- Poziom 3 - głównie poziom magazynowy, częściowo wytwórczy ze względu na dużą ilość pieców, plus biblioteka (zatrudnimy orangutana), jest też autharwester do drzew ale chwilowo rozwiązywany jest bug i drzewko nie chce rosnać. Powstał też zbieracz do śniegu który urobek wysyła na poziom 4 (wykorzystuje snowgolema).
- Poziom 2 - wyjścia do wierz „N” „S” „E” „W” ;), reszta niezagospodarowana jeszcze (pomieszczenia do wynajęcia?:))
- Poziom 1 - Tu wisi tabliczka „do wynajęcia :D”. Puki co mieszkam tam kurz, może otworzy się jakiegoś „chińczyka”? ;P :)
- Poziom 0 - Hall główny, główne wrota, zejście do metra, zejście do podziemi i stref farmersko-hodowlanych
- Poziom -1 - Fabryka Trzciny Cukrowej
- Poziom -2 - Uprawy ekologiczne (Melony i Dynie)
- Poziom -3 - Uprawy zbóż, stajnie, kurniki.
- Poziomy nizsze - kopalnie (wejscie na własne ryzyko ;))

Poza tym kompleks posiada posiada 8 dodatkowych wież dookoła połączonych mostami z Poziomem

2. Zakładając że góra mapy to Północ (N), trzy główne wieże są połączone bezpośrednio z Poziomem 2 („S”, „E”, „W”) oraz wieża-brama „N”. Ponadto na „rogach” stoją dodatkowe wieże. Wieże „SE” i „SW” miały być początkowo wieżami farmami jednak później trzoda została przeniesiona w inne miejsce.

Obecnie teren jest ogrodzony dookoła murem łączącym podpory wież zewnętrznych. Dzięki swojej konstrukcji pozwala całkiem wygodnie polować na większą część potworków. Tylko pająki potrafią go przejść.

Obiekt można obejrzeć na [mapie](#).

## Komunikacja

Do Tarasów można dojechać linią [M4](#), stacja Tarasy (dawniej 42×43). Potem czeka nas długi marsz w górę, aby klatką schodową umieszczoną w kolumnie dotrzeć na poziom dolny kompleksu.

Alternatywą jest skorzystanie z napowietrznej linii [M1](#), która swój bieg kończy przed głównym wejściem do Tarasów.

Linię [M4](#) przecina linia [M6](#), która m.in. prowadzi do nowszej siedziby [Termiego](#) – [Termi Tower III](#).

## Zdjęcia



Termi Tower II - widok nocą.

Na dole widać również małą uprawę Pumpkinów/Dyń.

Widok tarasów z mostu.	Wejście do wieży centralnej.
Fontanna na poziomie 3cim.	Widok na most i stadion MC2012 ;)

From:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/> - Szeryf Minecraft Wiki

Permanent link:

<https://mc.szeryf.waw.pl/wiki/stare:budowle:termitower2?rev=1346259790>



Last update: **2017/05/26 10:23**