

4. Grundstück #1 (Begründung)

Joa ganz schicker Baum I guess

Sehr schöner Baum. Einige Baumgeschwister dazu wären nett gewesen.

Ein Baum in ansprechender Farbe und schöner Form, passend zu Farbe und Form von Enddingen. Allerdings ist es auch nur -ein- Baum. ;-)

Der Blau/Grüne Baum sieht ganz nice aus und die Verwendung von Shulkerboxen darin finde ich interessant. Allerdings ist auf dem Grundstück nicht wirklich was los da sehr viel Volumen noch frei ist. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter darstellen.

Netter Ansatz und schöne Farbpalette, leider unfertig.

Unfertig. Und wenn nicht unfertig, ist es sehr wenig um es zu bewerten.

Toll bebaut und tolle Idee, leider zu wenig Input für mich. Etwas mehr drum herum würde es noch besser aussehen lassen!

Hübscher Baum, aber mir persönlich etwas zu wenig.

"Das Gs wurde nicht fertig gebaut, der Baum auf der Inselmitte ist aber ganz hübsch.

6. Grundstück #4 (Begründung)

Wahnsinnig viele Details mit Star Wars Space Walen :D Ich liebe die Farben

"Tolle Farbkombinationen und super Idee mit den Walfischen. sehr dekorativ umgesetzt."

Idee der Wale, die Stadt, die Farben, die Idee des Wracks, die Ast... ich mag es, finde es stimmig, gut umgesetzt und spannend! Mir fehlt nur ein wenig "End" - z.B. das typische Endgestein. Es wirkt eher wie eine andere, weitere Welt.

Mir gefällt zwar, was ich da sehe, jedoch hoffe ich, dass es kein derartiges End-Update geben wird.

Die Forschungsstation ist zu erkennen und das abgestürzte Schiff ist gut gelungen. Auch die Idee mit den Void-Walen ist sehr schön umgesetzt. Mit Feuer und Rauch könnte man das Absturz-Szenario noch realer darstellen. Die brennenden Kerzen im inneren der Schiffes könnte man weglassen wenn man es realistischer mag, zudem scheint die Forschungsstation gegenüber dem Raumschiff einen anderen Maßstabe zu haben, was das Szenario unrealistischer erscheinen lässt. (Fenster der Station vs Raumschiff Cockpit + Stuhl).

Ich bin begeistert!!!!

Wunderschöne Landschaft. Die Wale sind sehr schön und die Farbkombi gefällt mir auch sehr. Finde persönlich nur das Flugzeug nicht so passend im End

"Sehr schönes detailreiches Gs, die Farbkombination passt super zusammen und die Idee des kaputten Raumschiffes ist toll umgesetzt worden. Die Wale sind ein tolles Gimmick und geben dem Gs Leben.

8. Grundstück #5 (Begründung)

Nichts gebaut. Gs Leer.

Nun, ich finde gar keine Veränderung des Ausgangs-GS - oder bin ich blind? Aber vielleicht bedeutet es, dass das End-Update gar nicht kommt und alles beim Alten bleibt - was ja sein kann.

Ich sehe hier keine Änderung zum Ausgangsgrundstück und kann daher nicht wirklich bewertet werden. Bitte beim nächsten mal wenn man bei so einem Bauwettbewerb mitmacht Zeit einplanen damit was entstehen kann was dem Thema entspricht.

Nichts sichtbares verändert. Lediglich ein Drachenkopf

Unfertig, wenn nicht unfertig ist es sehr wenig.

Wurde nicht fertig bebaut.

10. Grundstück #9 (Begründung)

ganz schickes kleines Boot sonst halt gar nichts

Tolle Idee mit den vielen Lichtern im Boden und an den Wänden.

Sterne im End wären toll! Das Segel gefällt mir sehr und Fahren sind eine gute Idee. Insgesamt aber wenig Gebautes, das GS wirkt doch recht leer.

Mit der END-Update Interpretation kann man nur schwer was anfangen. Da könnte viel mehr los sein. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter darstellen.

Guter Ansatz. Man erkennt was gebaut werden sollte. Sieht sonst etwas leer/unfertig aus.

Ich mag die Idee mit den Stäben unten, das sieht toll aus, ist aber leider sehr wenig.

"Leider zu wenig bebaut, sonst wäre es bestimmt cool geworden!"

Interessante Farbpalette. Wirkt nur leider etwas leer

Es ist nicht fertig bebaut worden. Es wurden ein paar Kleinigkeiten bebaut, aber nichts, wodurch man sagen könnte, dass man etwas erkennen könnte.

12. Grundstück #10 (Begründung)

schickes Schiff sonst n bissl wenig

Eine schöne Schiffsgestaltung. Mehr von dieser Art wäre toll gewesen!

Die Umgestaltung des Schiffes und dessen Ladung sieht vielversprechend aus. Das Grundstück sieht im Volumen sonst relativ leer aus. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen, mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter darstellen.

Das Schiff wurde cool modifiziert. Die Rest sieht sehr unverändert aus.

Ich mag die Idee die angefangen wurde, aber leider sehr wenig.

Das Schiff ist gut gelungen! Er wollte eigentlich einen Handelshafen machen, hatte aber bestimmt keine Zeit gefunden. Wäre TOP geworden

Hübscher neuanstrich vom Endschiff. Nur leider zu wenig bebaut

Nicht fertig gebaut.

14. Grundstück #11 (Begründung)

Nichts gebaut.

Nun, da begann wohl ein Update zu laden, aber dann scheint das Programm gecrashed zu sein. ;-)
Schade!

Diese END-Update Version wirft einige Fragen auf, da nicht viel geändert wurde. Die Chorusbäume sind gefällt und ein bisschen Sand platziert. Sieht weniger nach einem END-Update, als ein END-Downgrade aus. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen, mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter und somit näher am Thema darstellen.

Nichts gebaut. Angefangen die Inseln abzubauen und das Schiff abzubauen allerdings nichts dazu gebaut.

Unfertig, wenn nicht; dann sehr wenig.

Es ist nichts da!! Its Empty

Hübsch planiert, nur das gebaute fehlt mir noch

Es wurden Dinge entfernt, aber sonst ist ncihts passiert.

16. Grundstück #12 (Begründung)

vllt ein bissl am Thema vorbei aber immerhin hatte er Spaß ^^

Viele schöne detaillierte Bauideeen.

Wieso Thema verfehlt?! Ich finde die Idee interessant und möglich - aber wohl unwahrscheinlich. ;-)
Mir fehlt ein wenig "Finesse" im Bau, aber das ist eh auch ein wenig Geschmack.

Das Portalupgrade sieht sehr gelungen aus und der Kirschbaum mit den Sporenblüten erzeugt eine magische Atmosphäre um den Baum und darunter. Die Ast Figuren passen zu den einzelnen Miniszenarien. Allerdings nervt das Gebimmel der Glocke und das Grundstück scheint im Volumen noch viel platz frei zu haben. Mit mehr Inseln und mehr Strukturen könnte man das Grundstück noch mehr aufwerten.

Schöne Idee und nett bebaut. Sehr umfangreich und mit Lore. Gefällt mir. Wirkt wie ein Spawnbereich.

Wie schon selber geschrieben, eigentlich am Thema vorbei, aber an sich wurde ja Mühe gegeben zu bauen.

"Eigentlich sehr cool! Mir gefällt das Tor besonders gut.

Hübsch bebaut. ist mir persönlich zu weit am Thema vorbei. Hätte vielleicht mehr, alternatives Ende/End-update und weniger eine End Basis sein können

Es wurden einige Dinge gebaut, aber ich sehe nicht die Verbindung zu dem Bebauten und einem End-Update. Eine Bank oder ein Penthouse sind nett, aber passen für mich persönlich nicht in ein anderes oder verbessertes End. Die Ideen sind ganz nett ansonsten und einige nette Details.

18. Grundstück #13 (Begründung)

Leider nur 1 Häuschen gebaut.

Ich würde so eine Teleportationsmöglichkeit auch begrüßen. :-) Im Vergleich ist es aber doch ein wenig wenig Bau.

Ich kann den Gedanken dahinter nicht nachvollziehen, da es bereits Portale zur zentralen Insel gibt.

Ein Portal zur Hauptinsel macht sinn, allerdings könnte hier viel mehr zu einem END-Update gezeigt werden und das frei Volumen verkleinern. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von mehr Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario viel plastischer und lebhafter darstellen.

Kaum etwas gebaut. Keine wirkliche Bewertung möglich.

Unfertig; wenn nicht unfertig, dann sehr wenig.

"Ich glaube das könne Mojang wirklich in einem Update rausbringen, realistisch ja. Sonderlich schön bebaut ist es aber leider nicht!

Hübscher Altar, mir nur etwas zu wenig Gebautes.

Es wurde nur ein kleines Haus gebaut, mehr nicht. Für mich nicht fertig bebaut worden.

20. Grundstück #18 (Begründung)

viel zu wenig

Es wirkt insgesamt unfertig. Schade! Ich mag Glas.

Mit der END-Update Interpretation ist irgendwie nichts so viel anzufangen. Da könnte viel mehr los sein. Mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen mehr Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter darstellen.

Man erkennt, was gebaut werden sollte. Ist leider sehr unfertig.

Es wurde angefangen ist aber offensichtlich unfertig. Wenn es nicht unfertig ist, ist es zu wenig.

Ich denke da ist jemand nicht fertig geworden.

Schöner Weg zum drüber gehen. mir aber ein bisschen am Thema vorbei

Das Gs ist nicht fertig bebaut worden.

22. Grundstück #20 (Begründung)

Gs leer.

Das End wird gelöscht im Update?! ... Möglich. ;-) Aber in einem Wetti wohl doch etwas wenig.

Die Darstellung eines perfekten Voids ist ganz amüsant, allerdings kein END-Update, eher ein END-Downgrade was eigentlich nicht dem Thema entspricht. Mit Inseln auf verschiedenen höhen, Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems sowie die Darstellung von verschiedenen MOBs könnte man ein Szenario darstellen das näher am Thema dran ist.

Leeres Grundstück. Keine Bewertung möglich.

Da ist nichts.

"Da ist nichts, nur schwarze Wolle!

Schöne Leere. Interessante Neuinterpretation vom End. Läd zum Philosophieren ein. Leider ein bisschen zu wenig bebaut

Nichts gebaut.

24. Grundstück #21 (Begründung)

Meiner Meinung nach ist es zu viel bebaut und vielleicht wären qualitativere bebaute Inseln und dafür wenige, besser als ganz viele.

Sehr viele Ideen, tolle Idee mit der Musik. Mir fehlt die Verbindung, bzw. die der Bauelemente untereinander.

Die Idee, die Asts, die Vielfalt sind spannend und teils sehr lustig. Das Redstone - für mich Laie - eindrucksvoll. Mir fehlt jedoch etwas der optische und inhaltliche Zusammenhalt - oder ich begreife (letzteres) einfach nicht. ;-)

Die Insel mit den Details ist gut gelungen und das kleine Raumschiff einzigartig und erinnert an den fliegenden Bus aus dem Film Spaceballs. Insgesamt wirkt das Grundstück bisschen zusammengewürfelt und teilweise weg vom Thema. Es wurden tatsächlich viele Asts benützt, wobei man da die Standhöhe von Rüstungsstände variieren könnte, damit sich die Texte weniger überlagern. Vielleicht nicht so viele HDB Köpfe nutzen, das wirkt dann wahrscheinlich weniger chaotisch.

Sehr umfangreich bebaut und sehr viele verschiedene Ideen eingebracht. Wirkt leider etwas zusammenhaltslos.

Es wirkt sehr zusammengewürfelt ohne das Thema zu beachten? Also es ist viel gebaut und es sieht teils auch ganz nett aus, aber es macht nicht so viel Sinn oder wurde "erklärt" wieso das so aussieht (Geschichte o.Ä).

Ich finde die AST teilweise sehr cool und bedacht, aber es ist irgendwie zu viel und überwältigend! Das was man einordnen kann ist cool, aber ich bekomme Kopfschmerzen wenn ich hier durchlaufe!!!

sehr viel bebaut das ist gut. Vieles hat mich zum Nachdenken gebracht. Mir nur ein bisschen zu Umfangreich für ein spezifisches Endupdate.

Es passiert sehr viel auf dem Gs. Auf der einen Seite wird eine große Geschichte mit vielen Asts erzählt, aber ich sehe auch nicht den Zusammenhang mit dem End-Update. Es wirkt relativ chaotisch verteilt auf dem Gs, verschiedenste Inseln, die sehr viele Details haben und bebaut wurden, aber insgesamt wirkt es nicht stimmig. Die große Anzahl an leeren Rüstungständern vorm Gs wirkt eher als ob es unfertig sei. Ich glaube, dass sehr viel Arbeit hineingeflossen ist, aber ich sehe nicht den Zusammenhang mit dem eigentlichen Wettbewerbsthema.

26. Grundstück #23 (Begründung)

Verdammt geiles Konzept und sogar mit ner Unterwelt

Super Ideen, sehr detailliert und stimmig mit viel Liebe gebaut.

Cool. Vielfältig. Als Update wunderbar begründet! Ich liebe kleine Drachen. Die Ast gefallen mir mit ihren Texten. Den Bauten fehlt vielleicht der allerletzte Schliff, aber bei allem vorherigen verzeihe ich das (fast) :-D. *flüstert* Aber vielleicht wäre ein Rechtschreibprogramm für die Schildertexte sinnvoll - mancher Fehler stört dann schon und damit auch den Gesamteindruck.

Meiner Meinung nach für das Ende zu viel los, aber es ist ganz gut umgesetzt!

Sehr umfangreich bebaut. Es gibt eine ausführliche Lore und viele liebevolle details.

Super cool, baulich nur an manchen Ecken/Kanten nicht ganz so rund. Aber es wurden sich extrem viele Gedanken gemacht!

Es ist wirklich cool und Interessant geworden! Durch die kleine Storyline sieht man auch jede Ecke des Grundstücks. Besonders gefällt mir der untere Teil des Grundstücks! Die kleine Höhle mit den Drachen ist mega

Sehr hübsch passend zum End. Schöne Farbpalette. Viel gebaut. Mir leider ein bisschen zu wenig alternativ

Ich finde die Geschichte gut geschrieben zu den einzelnen Objekten, der gefallene Drache und der noch fliegende Drache sind interessant gemacht. Ich finde auch die Idee mit dieser eher sumpfigen Landschaft gut, aber ich finde, dass es etwas gegensätzlich ist zur End-City. Das Gs ist sehr voll gepackt und wirkt auch ein wenig überladen für mich. Es sind schöne Details mit hineingeflossen.

28. Grundstück #24 (Begründung)

interessantes konzept

Schöne Idee den Enderman in groß zu bauen. Interessantes Konzept.

Interessant zu sehen das Biome aus der Oberwelt und dem Nether auch gleichzeitig im END sein könnten. Zudem ist es originelle Idee Golems anstatt Asts zu benutzen. Was die Kästen mit den Nethersternen darstellen sollen könnte man durch einen Ast mit Text oder einem Schild an geeigneter Stelle erklären, da es sonst unklar bleibt. Die Szene könnte man zudem mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen die die neuen Biome enthalten noch plastischer darstellen.

Toll bebautes Grundstück. Ich mag die Kupfergolem-Details. Das Konzept wird mir leider nicht ganz klar mit den Biomen am Boden.

Viel gebaut, aber da ist wenig Struktur im Sinne von einem roten Faden der das gebaute erklärt. Hätte bestimmt cool werden können.

Auch ein sehr cooles Grundstück! Das Gebäude ist durch diese Kette besonders und der untere Teil eine interessante Darstellung aller vorhandenen Biome!

Schöne Interpretation mit den Kupfergolems. Hüber bebaut. Mir allerdings zu sehr am Thema End-Update vorebi. Würde aber sicherlich einen schönen Spawn abgeben.

"Ich finde die Idee mit den unterschiedlichen kleinen Abteilungen schön gemacht, aber ich verstehe die Verbindung nicht zu dem eigentlichen Thema. Das End-City Gebäude hat ein schönes Updgrade bekommen mit einigen interessanten Details. Ansonsten wirkt das Gs, aber auch noch ein wenig leer, da hätte ich mir vielleicht noch mehr Gebäude auf mehr Inseln gewünscht oder auch mehr Veränderung der landschaft als nur unten eine Darstellung der unterschiedlichen Overworld Biome.

"

30. Grundstück #25 (Begründung)

So muss ein End-Update aussehen, mehrere Ebenen mit verschiedenen Blöcken und tolle Farben, vor allem bei Nacht

Tolle Wirkung mit der P-Time night. Super Idee.

Es ist wunder-, wunderschön. Vielleicht ein wenig zu wenig belebt und auch ein wenig zu wenig "Endinhalt", aber einfach schön.

"Geht in eine Richtung, wie manche Modpacks ein alternatives Ende umsetzen.

Nicht mein Geschmack, aber die Idee ist sehr gut umgesetzt!"

Interessante Farbzusammenstellung und ein Eindrucksvoller Baum, Strukturen unter und auf den Inseln, hat ein bisschen den Vibe von Avatars Pandora mit den schwebenden Bergen. Was die ganzen Endstäbe am Boden machen ist nicht ganz klar, evtl. ferne Sterne im void? Die oberen Inseln scheinen vom Farbdesign des Grundgesteins nicht zu den unteren Inseln zu passen, was vielleicht

aber auch so gewollt war. Alles in allem wirkt das Szenario verlassen, d.h. ein paar Asts mit Sprüchen oder Kupfergolems, evtl. ein paar Erklär-Schilder würden das ganz beleben.

Schöne Farbpalette und toller visueller Effekt bei Nacht. Ich mag die Quallen. Ansonsten wirkt nach sehr viel Wiederholung des selben Bauesets.

Cool.

Sehr schick durch die Farbauswahl, besonders gut gefallen mir die Quallen

32. Grundstück #26 (Begründung)

Leere... beeindruckend

Nochmals "Emptyness" als End-Update? Ok... :-D Aber leider doch ein wenig zu wenig Bau im Vergleich. ;-)

"Void gut getroffen. :D

Ist halt nichts Neues."

Die Darstellung eines perfekten Voids ist ganz amüsant, allerdings kein END-Update, eher ein END-Downgrade was eigentlich nicht dem Thema entspricht. Mit Inseln auf verschiedenen höhen, Strukturen mit verschiedenen Texturen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems sowie die Darstellung von verschiedenen MOBs könnte man ein Szenario darstellen das näher am Thema dran ist.

Leeres Grundstück. Keine Bewertung möglich.

Da ist nichts.

Da ist nichts!!!

"Schöne Leere. Sehr Philosophisch. Läd zum Nachdenken und philosophieren ein. Interessante Neuinterpretation des Ends. Sind wir nicht alle ein bisschen leer in uns drin? Alles ENDet mit der Leere...

Leider ein bisschen zu wenig bebaut"

34. Grundstück #27 (Begründung)

Auch mal eine Idee mit einem Ufo im Ende.

Ich mag die Idee und kleine Golems. Auch Brücken braucht es dringend im End! Insgesamt wirkt es aber doch etwas einfacher als ich von dir gewohnt bin. :-)

Cooler Raumschiff mit authentischer Brücke. Das kleine Raumschiff scheint allerdings nur halb fertig zu sein. Es ist noch viel Volumen frei und mit bisschen mehr Kupfergolems oder Asts auf den Oberflächen der schwebenden Inseln könnte das Szenario lebhafter dargestellt werden.

Cooler Idee mit dem Ufo. Es ist auch schön eingerichtet. Die Inseln am Boden sehen leider etwas unfertig aus.

Das Ufo ist cool! Sonst leider relativ wenig.

Sehr interessante Interpretation des End-Updates! Das Ufo ist cool, aber ich verstehe die kleine Insel unten nicht so recht

"Nettes Ufo. Wirkt auf mich nur nicht so wie ein End-update.

Sehr schön eingerichtet. Als Verbesserung vlt noch die Inseln alternativ bebauen"

Cooler Ufo, ansonsten aber nur karge Landschaft, Ufo hat kaum Details. Das Ufo wirkt für mich auch nicht passend zu einem End-Update. Die Inseln wurden minimal bebaut und die Brücken wirken zusammen eher wie ein Spieler Projekt als ein End-Update.

36. Grundstück #28 (Begründung)

Cooler Konzept mit den 2 verschiedenen Biomen

Tolle Idee zwei Biome zusammenzusetzen. Sehr hübsch umgesetzt.

Neue Inseln braucht das End! Genau. Für unseren Spielplatz (sind ja unsere Leute da!) Und diese Inseln sind schon schön! Mich stört optisch ein wenig, dass die "Vulkane" so auf fast nichts stehen. Und ich hätte gerne eine der "alten" Bauten integriert gesehen.

Interessante und schön umgesetzte Version einer schwebenden END-Inseln. Ich mag die Obsidian Schlote und dass der eigentliche Stamm des Blasseichenbaumes durch ein Block mit hellerer Struktur ersetzt wurde. Das Szenario scheint sehr flach gehalten zu sein, mit Inseln in verschiedenen Höhen könnte man das Szenario noch interessanter gestalten. Insgesamt könnte noch bisschen mehr los sein mit Golems, Asts oder Mobs auf den Inseln.

Schöne Idee und etwas anderes wie sonst alle gebaut haben. Sehr detailliert. Viele verschiedene Lootplätze. Man hat sich Gedanken gemacht.

Ich mag die minimalistische Darstellung auf dem gesamten GS. Und die Vulkane (?) sind cool gestaltet.

Mir gefällt das Grundstück sehr. Das ist eine schöne Farbpalette. Sehr interessante Interpretation vom End update.

Ich finde die Farbkombination des GS sehr cool. Die einzelnen Obsidian Türme, die wie Mini-Vulkane herausragen sind echt interessant geworden. Die Gebäude und auch die Landschaft wirken stimmig und dadurch auch interessant. Ich kann mir das gut als End-Update vorstellen. Ich hätte es noch schön gefunden, wenn es mehr als eine Insel gegeben hätte und dadurch mehr Struktur gegeben hätte.

38. Grundstück #29 (Begründung)

Tolle Idee mit den Froschlichtern im Boden. Stimmig.

Optisch trifft hier End auf Schlaraffenland auf SF - und wirkt auch noch gut! Allerdings ein wenig unfertig/leer.

Die Baumartigen Strukturen mit den Gesichtern drauf und die kleinen Flugzeuge sind ganz lustig. Das Gebäude mit dem Netherstern sowie die Bögen die immer zwei der Baumstrukturen verbinden ist unklar. Auf dem Grundstück ist noch viel Volumen frei, d.h. vielleicht mit mehr Inseln auf verschiedenen höhen und das nutzen von Ast Figuren / Kupfergolems könnte man das Szenario plastischer und lebhafter wirken lassen.

Das Raumschiff ist super! Ich liebe es. Die Idee ist erkennbar und der Ansatz ist gut. Mir fehlt es etwas am Umfang für eine höhere Bewertung.

Bestimmt ne coole Idee von dem was man sehen kann, leider nur wenig und bisschen unstrukturiert.

Simpel gehalten, aber das was da steht sieht überzeugend aus!

Hübsch bebaut. Das was da ist, ist schön. Wirkt auf mich nur eher wie eine Playerbase als ein alternatives End update

Sieht für mich auch nicht wirklich fertig gebaut aus, aber es gibt ein paar fertige Strukturen. Insgesamt wirkt es recht auf das normale End abgestimmt, aber es wirkt eher wie eine Spieler Basis als ein alternatives End.

40. Grundstück #31 (Begründung)

Ein Schiffsskelllet hab ich auch noch nicht gesehen...interessant

Leider nicht fertig.

Das Schiffssgerippe lässt erahnen, was du vorhattest. Schade, dass es nicht fertig gebaut ist!

leider nicht fertig geworden.

Das angedeutete Schiff sieht massiv groß aus. Die seitlichen Strukturen könnten evtl. riesige Paddel sein? Mit einem fertig gebauten Boot und mehr drumherum wie andere Strukturen, Inseln, Blocktexturen, Asts etc. könnte dem Grundstück mehr leben und tiefe eingehaucht werden.

Ansatz ist erkennbar, leider sehr unfertig.

Unfertig; wenn nicht, sehr wenig.

Leider nicht fertig, nicht Bewertbar

Hübsches Gerüst. Man kann das schöne schiff erahnen. Leider fehlt es mir da etwas in der Umsetzung.

Nicht fertig gebaut.