

- Mein Name ist Fhelron -



(Skin aus Minetest)

Auf dieser Seite stelle ich mich und meine Projekte vor.

Wenn ihr mich kontaktieren wollt (E-Mail): fhelron@danielschlep.de

Ich bin Fhelron, bin geboren im Jahr 2012 und beschäftige mich mit vielen, kreativen Aktivitäten. Dabei nutze ich Linux und Freie Software. Ich bin aktiv in den Bereichen Hard-/Software, Grafik, Video, Musik und Spielentwicklung.

Beispiele meiner Software sind: Debian (Betriebssystem), XFCE und Fluxbox (Arbeitsumgebung), GIMP und Blender (Grafik), Shotcut (Video), Hydrogen und LMMS (Musik), Godot und Minetest (Spielentwicklung) und viele mehr...

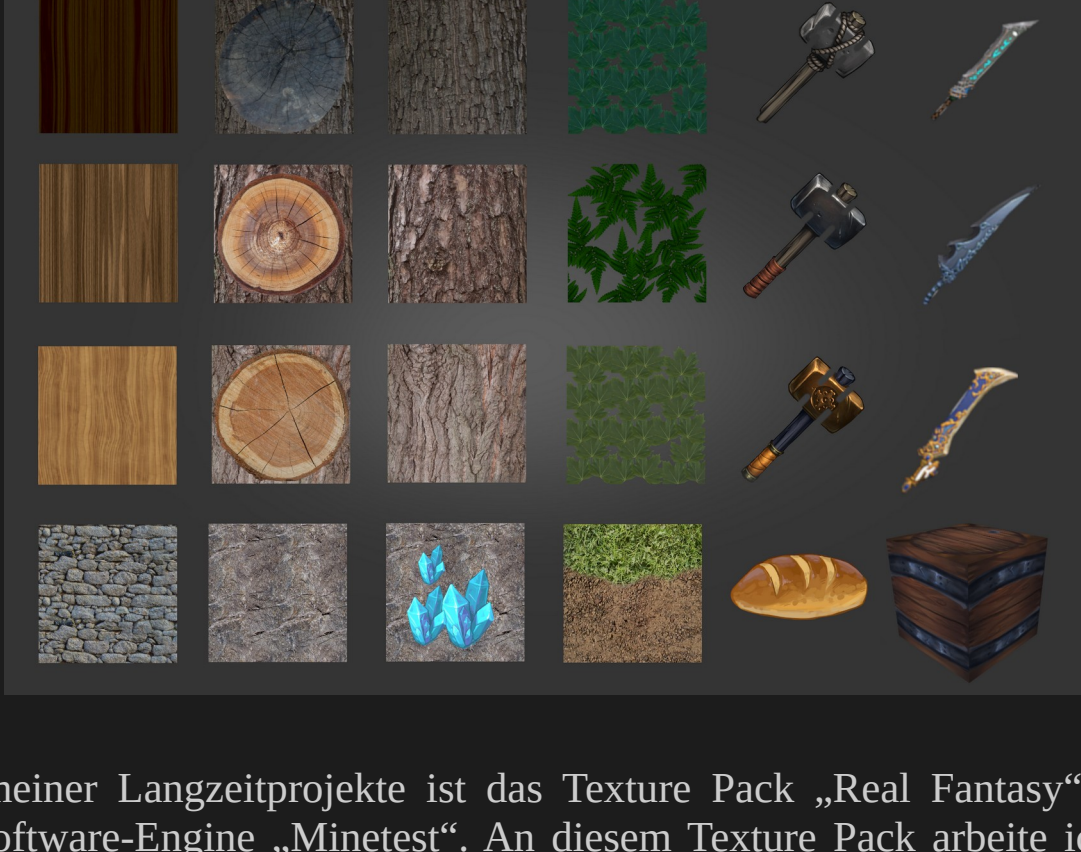
Meine Projekte

- Gaming-PC -



Was ihr auf diesem Bild seht, ist kein gewöhnlicher Gaming-PC, sondern ein besonderes Hardware-Projekt. Die Komponenten sind stromsparend, zugleich aber leistungsstark. Der PC kann eine Vielzahl von Engines gut darstellen (z.B. Unreal, Unity, Godot). Er ist auch leise, da er mit einem passiven Netzteil betrieben wird, die CPU (Intel N100) einen passiven Kühler besitzt und der Lüfter der GPU (AMD RX 6400) nur bei maximaler Leistung aktiviert wird. CPU und GPU sind dabei passend aufeinander abgestimmt (kein Bottleneck). Da ich mich bewusst gegen ein Gehäuse entschieden habe, ist der PC mobil (leicht und nicht sperrig) und modular (einfach zu reparieren). Statt eines Startknopfes kommt ein Jumper zum Einsatz. Der PC ist mit RAM und SSD für ca. 300 Euro sehr günstig. Wer ein Gehäuse mit Startknopf nutzen möchte, muss ca. 30 Euro Aufpreis einplanen. Da ich diesen Gaming-PC selbst montiert habe, konnte ich Geld sparen und habe wieder viel über Hardware gelernt.

- Texture Pack -



Eines meiner Langzeitprojekte ist das Texture Pack „Real Fantasy“ für die Freie-Software-Engine „Minetest“. An diesem Texture Pack arbeite ich stetig weiter. Es ist kompatibel mit „VoxelLibre“ und „Minetest Game“. Jeder Block hat normalerweise eine Auflösung von 16px. Mein Texture Pack hat pro Block eine Auflösung von 256px, also eine 16fache Steigerung der Grafikqualität. Es kommen nur Texturen zum Einsatz, die ich selbst fotografiert habe oder die unter der Lizenz CC0 stehen. Ich selbst stelle mein Texture Pack unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 zur Verfügung. Viel Spaß damit! (Aktuelle Version: 1.1)

>>> [Download](#) <<<

- Elbphilharmonie -



Die Elbphilharmonie ist mein größtes Minetest-Offline-Projekt. Ich baue das Gebäude, welches in Hamburg an der Elbe steht, im Maßstab 1:1 nach. Das heißt, dass ein Block im Spiel einem Meter in der Realität entspricht. Es ist viel Aufwand, aber es macht immer wieder Spaß, an dem Gebäude weiter zu bauen.

- VoxelLibre Abenteuer „Mittelalterstadt“ -



Dies ist mein Server, auf dem ich mit anderen Personen ein Abenteuer erschaffe, das sich im Kern um eine Mittelalterstadt dreht. Der Server wird von mir verwaltet und von Walker betrieben. Mein Texture Pack „Real Fantasy“ ist hier aktiv. Aktuell nutzt der Server eine Whitelist. Später soll er öffentlich zugänglich sein. Weitere Infos findest du auch im Minetest-Forum. Wenn du Lust hast, auf dem Server mitzubauen, die Geschichte weiterzuschreiben und generell mitzuwirken, dann schreibe mir einfach eine E-Mail (siehe oben) oder eine private Nachricht über das Minetest-Forum.

Mein Team und ich freuen uns über jede Hilfe!

- Grafik & Animation -



Neben meinen Projekten in der Minetest-Engine beschäftige ich mich weiter im Detail mit den Bereichen Grafik und Animation. Speziell konzentriere ich mich auf 3D-Modellierung. Im Programm Blender habe ich eine Szene im VoxelLibre-Design erstellt und arbeite an Kamerafahrten und Lichteffekten.

