

Uriels
Wurfpapyrus



DER METIN₂ BLOG - INTERVIEW MIT BEFAGOR



Seit nun schon über vier Jahren berichtet der Metin2 Blog (metin2blog.de) über aktuelle Geschehnisse in der Metin-Welt samt Forum. Zeitnah nach jedem neuen Ereignis kann man im Blog den dazugehörigen Artikel lesen und ihn kommentieren. Wir haben Befagor, den Gründer und Leiter des mit hunderten Artikeln gefüllten Fan Blogs im Chat interviewt und einen Blick hinter die Kulissen seines Nicks und des Blogs geworfen.

Oto:

Stell dich mal vor! Wie alt bist du, was treibst du in der RL.exe, wie heißt du mit Vornamen, wenn die Leser es wissen dürfen?

Befagor:

Also.. ich bin 26 Jahre alt, gehe demnach nicht mehr zur Schule, sondern arbeite als Laborant in der Qualitätssicherung für eine Solarfirma. Vorname ist Daniel. Hobbys in der RL.exe sind Volleyball und mit dem Rad fahren. Sonst hauptsächlich online unterwegs in verschiedenen Foren etc.

Oto:

Spielst du noch aktiv Metin2? Wenn ja, wie lange schon, wenn nicht, wie lange hast du gespielt?

Befagor:

Anfangen mit Metin2 habe ich im November 2007 - nachdem mich eine befreundete Person mehrere Monate (genauer gesagt: dem Free 2 Play Start und der Eröffnung von Kartago) mit gebeten hat doch auch

anzufangen. Seit dem spiele ich mehr oder weniger aktiv das Spiel - wobei ich auf den Einsatz des Items-hops verzichte. Mein Char ist dabei nicht besonders hoch.. noch knapp unter Level 50 - aber ich bin und bleibe Kartago als ‚mein‘ Spielservers treu.

Oto:

Gibt es momentan eine Art „Team“ für den Blog?

Befagor:

Im Moment schreibe ich nur noch alleine - die anderen hatten die Lust verloren oder haben sich anderen Dingen zugewendet.

Oto:

Alles klar.

Du bist der Leiter des Blogs, welche Aufgaben warten auf dich neben der Schreiberei?

Befagor:

Hauptsächlich für die Sicherheit des Blognetzwerkes sorgen - also Updates einspielen, andere Plugins pro-

bieren und dann den Blog weiter entwickeln vom Design her etc. Sonst ganz normal nach Informationen suchen, über die ich schreiben könnte.

Oto:

Beschert es dir viel Arbeit oder liegt der Hauptaufwand in der Recherche und Ausarbeitung der Texte?

Befagor:

Updaten der Plugins und Wordpress als Software geht in wenigen Klicks - das ist ein geringer Aufwand. Da ist das Schreiben eines Textes, möglichst noch mit entsprechenden Grafiken, aufwändiger, für einen mittellangen Artikel kann da schon mal eine halbe Stunde mit benötigt werden. Schließlich kann ich nur die Informationen nutzen, die auch irgendwo veröffentlicht sind - außer nach Rücksprachen mit Teamlern wie Jaki und Galoc für bestimmte Zusatzinformationen. Nutzen kann ich dabei auch nur die Sachen, die dann User im Forum veröffentlicht haben oder die in den News angekündigt werden.

Oto:

Verständlich, wir Redakteure wissen, was du meinst. :-P

Gibt es noch bestimmte Ziele oder Wünsche, die du bezüglich des Metin2-Blogs hast?

Befagor:

Wünsche: Das mir die Besucher weiter so treu bleiben und ich evtl. wieder etwas Unterstützung bekomme. Ziele: Immer dabei bleiben und später, mit neuem Design, auch mehr Dinge bieten zu können, damit die Besucher länger auf der Seite verweilen. Dabei natürlich immer der Grundgedanke, dass die Nutzung kosten- und werbefrei bleibt.

Oto:

Das wird die Leser freuen, werbefreie Plattformen sind heutzutage selten auffindbar.

Man kann also sagen, dass du noch nach tatkräftiger Unterstützung suchst, was neue Autoren angeht?

Befagor:

Autoren, Grafiker - oder auch jemand für die Entwicklung des neuen Themes. :-)

Oto:

Unterstützt dich die Gameforge auf irgendeine Art und Weise in deinem Projekt?

Befagor:

Ja, zum Beispiel einmal mit einem temporären Account für den Livestream des Reichschlachttests auf Kartago oder mit der Einladung zum User Voice Meeting für das Interview mit CoMa Caslayn. Verlinkung auf Facebook, auf Google+ ist Metin2 DE ja leider nicht aktiv vertreten und eben durch das QA Team, das so manche Hintergrundinfo für mich hat. Auch wenn man dort nur begrenzt die Informationen verwenden kann - es gibt ja die Datenschutzerklärung - und es in manchen Teilen so wie in der Wiki ist, dass es besser ist, wenn die User selbst aktiv sind, statt nur „vorgekauft“ etwas zu bekommen. Bei wichtigen Informationen poste ich sie natürlich mit. :-)

Oto:

War für die Leitung des Blogs eine Datenschutzerklärung nötig?

Befagor:

Ich bin ja noch immer als Teamler bei der Gameforge tätig, außerdem gilt die Metin2 DSE ja auch weiterhin.

Oto:

Danke für die gut begründete Meinung!

Nuh gut - dann noch etwas im eigenen Sinne:

Was hältst du von der Idee einer wöchentlichen oder monatlichen Metin2-Zeitung?

Befagor:

Zuerst war ich etwas enttäuscht - schließlich deckt die Zeitung nahezu alle Themengebiete ab, die ich selber im Blog anzubieten versuche, doch dann wurde mir klar, dass sich beide Projekte gut ergänzen können. Der Blog für mehr oder weniger tagesaktuelle Dinge und die Zeitung, um den größeren (und ggf. detailreicheren) Zusammenhang zu Ereignissen zu schaffen.

Oto:

Ok, lieber Befagor, nach zwei Stunden der Endspurt, die letzte und wichtigste Frage:

Was war zuerst da, Huhn oder Ei?

Befagor:

Das Ei. Dinosauriereier und so. ;-)

Oto:

Ok. Das Schlusswort gehört dir! :-)

Befagor:

Tschüss und Danke für den Fisch - lebe lang und im Frieden. ^^

Die Serverfusion

Am 11. Juni kam die lang ersehnte Ankündigung: „Lasst uns die Server für die Schlacht vereinen!“ Hier findet ihr Hintergrund- und so manche Insiderinformationen zu den anstehenden Serverfusionen. Als Galoc damals in den News postete, woran die Gameforge seit einiger Zeit arbeitete, brach im Forum eine Lawine aus und das Thema ist seitdem klarer Spitzenreiter bei den Spielern. Nichts ist so interessant wie die Serverfusion, für den Moment wird wohl auch nichts sehnlicher erwartet.

Doch was genau hat es mit der Fusion auf sich, warum sind alle so scharf darauf und wie genau soll alles ablaufen? Schon vor über drei Jahren zogen die Spieler langsam in Betracht, die Server für mehr Action, mehr Gildenkriege und mehr Duellgegner zusammenzulegen.

Die Eröffnung vieler neuer Server war damals ein Dorn im Auge, so sind bei jeder Servereröffnung doch nicht nur ganz neue Spieler gekommen, sondern auch die alten vom eigenen Server, die ihr Glück auf einem brandneuen Server probieren wollten. Die Folge war sichtbar und mit den Jahren immer deutlicher geworden: Die Spielerdichte nahm ab, die Server wurden leerer. Und hier setzt nun die Idee der Serververschmelzung an. Man solle doch aus mehreren Servern einen machen, dann wäre wieder mehr los und alles wäre prima. Damals wurden die Themen mit solchem Inhalt mit einem „Momentan technisch nicht machbar, closed“ abgetan. Heute sieht die Sache ganz anders aus.

Kaum einer hätte es ihnen zugetraut, aber die Gameforge ist auf die Vorschläge eingegangen und nun gibt es nicht nur den Plan einer Serverfusion, sie findet sogar in absehbarer Zeit statt und die ersten Fusions-Testserver liefen bereits. Seitdem hat sich viel getan, im Board wird heiß diskutiert und vor allem die Frage nach der Zusammenstellung, welche Ser-

ver genau miteinander fusioniert werden, steht im Raum. Dass fast alle von der Gameforge vertriebenen Metin2-Versionen betroffen sind, steht fest, aber während beispielsweise in Metin2 UK nur drei Server vorhanden sind und es somit wahrscheinlich ist, dass diese drei miteinander zusammengelegt werden, sieht es in anderen Versionen schon anders aus, auch bei uns in Deutschland. Da die deutsche Version mit 26 verschiedenen Servern bestückt ist, muss seitens der Gameforge ein genauer Plan vorliegen, welche Server ein Ganzes ergeben sollen und weshalb. Comkra, Mitarbeiter der Gameforge Quality Assurance, erklärte, es gäbe einige Kriterien, nach welchen die Serverpläne gemacht werden. Unter anderem gehören dazu die Menge an Yang auf einem Server, Preise bestimmter Items und die CCU (Concurrent User, dt. gleichzeitig aktive User).

Comkra nach stehen bereits die ersten groben Pläne fest, da aber immer noch an ihnen herumgewerkelt wird und diese sich jederzeit wieder ändern können, werden sie noch unter Verschluss gehalten. Am 25. Juli begann auf einem öffentlichen Server der Gameforge der erste Testlauf für die Fusion. Die drei britischen Server Corum, Meang und Feng-Du wurden zusammengelegt und Spieler konnten bis zum 3. August den Ablauf testen und die Fehler im Forum melden. Am 7. August wurde der im Vorhinein usionierte und für ausgewählte Testuser bereitgestellte Testserver Duvar für alle Spieler angekündigt, der aus den ersten vier deutschen Servern Mosha, Kartago, Astreya und Hyperion bestand. Auch hier hatten die freiwilligen Tester die Möglichkeit, in einem eigens dafür gemachten Bereich im offiziellen Forum Bugs zu melden, um den Verantwortlichen bei der Umsetzung der Fusion zu helfen. Einige Fehler sind dabei ans Tageslicht getreten, an denen anschließend gearbeitet wurde.

Nach ihrem Ausmerzen startete ein weiterer Testlauf, die dafür vorgesehenen Server waren Mosha, Kartago und der neueste deutsche Server Cedra. Bis

zum 22. August war der Mischserver wieder unter dem Namen Duvar online. Die Quality Assurance gab bekannt, dass bald eine finale Beta käme; unklar sei allerdings noch, ob wieder deutsche Server fusioniert werden oder ob auch andere Metin-Versionen als Tester in Betracht gezogen werden. Abschließend kann man sagen, dass wir alle, ob Spieler oder Teamler, auf die ersten richtigen Fusionen gespannt sind und hoffen, dass alles glatt laufen wird.

Abschließend kann man sagen, dass wir alle, ob Spieler oder Teamler, auf die ersten richtigen Fusionen gespannt sind und hoffen, dass alles glatt laufen wird. Die großen Fehler und Probleme seien behoben, nur noch Kleinigkeiten seien übrig geblieben, an denen man arbeite, bestätigte Comkra, die Fusion rückt also tatsächlich in greifbare Nähe und der Großteil der Spieler sieht dem Ganzen positiv entgegen. Wir bleiben gespannt!

Die großen Fehler und Probleme sind behoben, nur noch Kleinigkeiten seien übrig geblieben, an denen man arbeite, bestätigte Comkra. Die Fusion rückt also tatsächlich in greifbare Nähe und der Großteil der Spieler sieht dem Ganzen positiv entgegen. Wir bleiben gespannt!





Das Schicksal geht oftmals verschlungene Wege und so manches Glück ist im Rückblick betrachtet eine Verkettung unzähliger Zufälle. So auch in der Geschichte von ahab1 und SuRaLux. Aber lest selbst!

Eine märchenhafte Liebesgeschichte

Alles begann vor vier Jahren in der Firma, in der ahab1 arbeitet. Dort nämlich verband die Leute noch etwas außer ihrer Arbeit: Metin2. Ein Online-Rollenspiel hatte ahab1 bis dahin noch nie gespielt, bis - ja, bis eine Arbeitskollegin ihn aufforderte, doch auch mit allen anderen mitzuspielen. Also lud er sich Metin2 herunter und erstellte seinen ersten Charakter auf Server 3. Da ein guter Freund von ihm auf Server 19 spielte, wollte er dort nach einer Weile auch einmal vorbeischaun, obwohl er eigentlich auf Server 3 zu Hause war.

Und dann sah er SIE! Und ihr Name wollte ihm einfach nicht mehr aus dem Kopf gehen! War es Schicksal, war es Vorbestimmung? Er bat sie, auch auf Server 3 zu wechseln und half ihr, sich einen Charakter aufzubauen. Um endlich heiraten zu können, zog ahab1 seine SuRaLux im SD2 in nur einer Woche auf Level 75.

Die beiden merkten bald, dass sie auf einer Wellenlänge waren: „Wir hörten uns immer im TS bis tief in die Nacht.“ Aber auch lange Telefonate und gemeinsame Unternehmungen können kein reales Treffen ersetzen. Nur leider wohnten die beiden weit auseinander: Er in Kassel, sie im tiefsten Bayern, in Wunsiedel.

Anfang Dezember 2010 hielt ahab1 es schließlich nicht mehr aus: „Ich wollte sie unbedingt sehen, konnte aber noch nicht fahren, da ich ein Motorrad

fahre. Also musste ich bis Anfang März warten, bis ich endlich losfahren konnte.“ Denn dann endlich gab es in Kassel keinen Schnee mehr.

Die Reise seines Herzens beschreibt ahab1 so: „In Kassel gab es kein Schnee mehr, also ab aufs Motorrad und los ging es. Als ich ca. 40 Kilometer vor Wunsiedel angekommen war, ging es die Fichtelgebirgsstraße nur noch nach oben. Es war saukalt auf meiner Karre, wenn mich die Polizei gesehen hätte, hätten die auch mit dem Kopf geschüttelt. Denn da lag Schnee ohne Ende und es war so kalt. Zehn Kilometer vor Wunsiedel habe ich sie angerufen, dass sie mich abholen sollte, mit der Bitte, die Heizung im Auto an zu machen.“ Gibt es sie wirklich, die Liebe auf den ersten Blick?

Spätestens, als das Auto endlich hielt und SuRaLux ausstieg, war wohl der letzte Zweifel ausgelöscht: „Ich sah sie das erste mal und wir haben uns sofort ineinander verliebt. Zwei Tage blieb ich bei ihr, danach musste ich zurück nach Kassel. Aber es dauerte nicht lange. Drei Tage später war ich wieder bei ihr.“ Dass das Pendeln keine Dauerlösung sein konnte, war klar. Und so zog ahab1 nur zwei Monate später zu seiner geliebten SuRaLux. Nach dem die beiden ja bereits seit Längerem in Metin2 verheiratet waren, gaben sie sich schließlich am 12. Juli 2012 auch in der Realität das Ja-Wort.

DER METIN₂ WIKI-ARTIKEL DES MONATS

Bereits seit Mai 2012 wird in der Metin2Wiki, dem größten deutschen Userprojekt rund um Metin2, ein „Artikel des Monats“ gekürt. Entgegen der ursprünglichen Idee, einen Artikel der Woche zu ernennen, wurde der Zeitraum auf einen Monat festgelegt.

Der Artikel des Monats ist entweder eine Seite über ein aktuelles Thema (wie zum Beispiel die Serverfusion) oder ein oft gelesener und gut ausgebauter Artikel der Wiki. Die Artikel des Monats werden zurzeit vom Metin2Wiki-Team bestimmt, Vorschläge sind im Wiki-Bereich innerhalb des Forums aber gerne gesehen.

Artikel des Monats sollen gewisse Voraussetzungen mitbringen: Sie sollen nicht nur informativ und einladend wirken, sondern auch Wissen auf einfachem Weg und leicht verständlich vermitteln.

Eingeführt wurde der Artikel des Monats, um auf besondere Seiten hinzuweisen und Spieler zum Lesen und Mitwirken anzuregen.

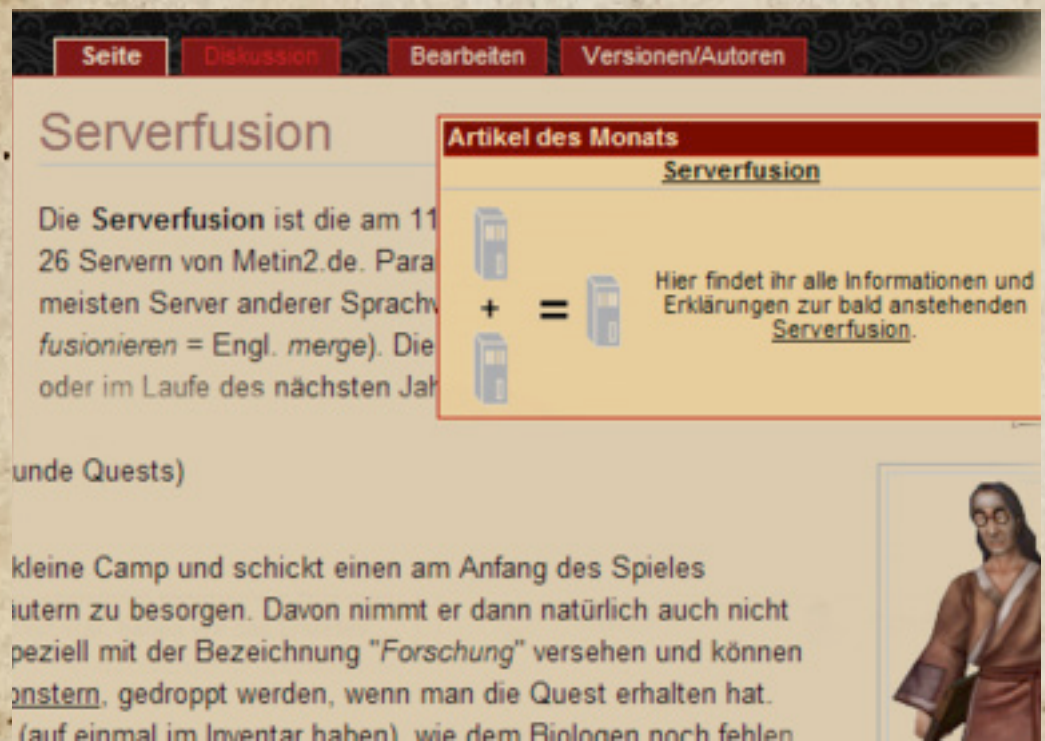
Bisherige Artikel:

Mai: Liste der Quests

Juni: Kräuterkunde

Juli: Serverfusion

August: Serverfusion





BANGKOK WIFI

[How to] Im Urlaub mit der Welt von Metin2 in Verbindung bleiben

Kennt ihr das? Ihr fahrt in den Urlaub, wollt aber euer Hobby nicht ganz aus den Augen verlieren? Ihr habt eine wichtige Position in eurer Gilde und wollt wichtige Entscheidungen nicht verpassen? Ihr wollt den Kontakt zu euren Freunden und Waffengefährten nicht verlieren? Oder ganz einfach die neusten Neuigkeiten mitbekommen? Ich kenne das nur zu gut!

In Thailand habe ich einige Erfahrungen diesbezüglich gesammelt. Selbstverständlich benötigt man Internet. Hierfür eignet sich Wifi (Wlan) am Besten.

Ein mitgebrachter Laptop, Wifi-fähiger Mp3-Player oder Handy reichen und man kann das Internet nutzen. Ich habe den Urlaub mithilfe eines iPod Touch und einem Laptop bestritten. Wifi Netzwerke sind an verschiedenen Orten zu finden:

FLUGHAFEN: Sowohl am Flughafen von Bangkok, Chiang Mai als auch von Hat Yai findet sich ein kostenloses Wifi Netzwerk, für das man sich allerdings registrieren muss. Weiterhin bieten am internationalen Flughafen von Bangkok McDonalds und



besten Hotels von Hat Yai passiert, dass genau einen Tag nachdem ich dort war kostenloses Wifi eingeführt wurde. Das Internet in den Hotels ist meist schnell und komfortabel, da man sich in Ruhe Zeit nehmen kann. Ich habe eigentlich so gut wie jeden Abend damit verbracht, mit der Heimat in Kontakt zu bleiben, bis ich wegen der fünf Stunden zeitverschiebung totmüde ins Bett gefallen bin. Allerdings wird bei zu hohem Verbrauch meist die Geschwindigkeit reduziert.

EINKAUFEN: Thailand hat viele, sehr große Einkaufszentren (Department Stores). Dort gibt es für Gäste ebenfalls freies Internet, allerdings zumeist auf eine Stunde limitiert. Doch auch kleinere Läden bieten freies Wifi an, sowie man dort etwas kauft. Diese Netzwerke habe ich jedoch nur zur Kenntnis genommen, da ich eigentlich besseres zu tun hatte - nämlich shoppen! Und das geht dann doch deutlich besser, als eine Internetverbindung zu finden!

SONSTIGES: Wifi findet man teilweise an sehr skurilen Orten. So gibt es teilweise Schilder mit der Aufschrift „Thai-Massage – Free Wifi!“. Ich kann mir nicht vorstellen, was entspannend oder hilfreich daran sein soll, eine Thai-Massage zu bekommen und gleichzeitig im Internet zu surfen. Außerdem stelle ich infrage, dass das überhaupt funktioniert, da man bei einer Thaimassage eigentlich auf dem Bauch/ Rücken liegen sollte und die Arme nur dann bewegen soll, wenn man dazu aufgefordert wird. Dem entspre-

Burger King kostenloses Wifi an. Hierbei muss man sich nicht registrieren, sondern nur eine Benutzerordnung akzeptieren. Da man zumindest vor Langstreckenflügen schon ziemlich früh am Flughafen hockt, stellt das einen herrlichen Zeitvertreib dar. Unpraktisch ist dabei nur, dass die Netzwerke langsamer werden, je mehr Leute es nutzen. Das heißt, man muss manchmal bis zu fünf Minuten warten, damit eine Seite lädt. Zudem sind die Registrierungsseiten meist nur auf Thai, also für mich nicht lesbar.

RESTAURANTS & BARS: In Thailand bieten nicht nur Ketten wie McDonalds, Starbucks und Dunkin' Donuts kostenlose Wifi Netzwerke, sondern auch viele der ortsansässigen Restaurants und Bars. Hierzu benötigt man häufig ein Kennwort, das entweder im Lokal selbst aushängt oder auf Nachfrage ausgehändigt wird. Diese Option habe ich mehr als ein Mal genutzt, wenn wir mit thailändischen Freunden im Lokal saßen, mich die Gespräche (teilweise auch Geschäftliches) überhaupt nicht interessierten und das Ansehen von Gekkos auch langweilig geworden war.

HOTELS: Dies ist mir die liebste Variante. In allen thailändischen Hotels gibt es Wifi. Meistens ist dieses kostenlos und unlimitiert frei zugänglich. In einigen Hotels muss man jedoch für den Wifi Zugang zahlen. Dies ist meist in den teureren Hotels der Fall, wird aber gerade abgeschafft. Es ist mir in einem der



chend ist mir das Ganze ein wenig suspekt. Weiterhin gibt es solche Schilder an Stränden (in der Nähe von Strandhütten) und sogar auf Tempelvorplätzen!

Eine weitere Möglichkeit bieten Rathäuser oder andere offizielle Gebäude, sowie private Wohnungen oder Anlagen. Auch ungesicherte Wifi Netzwerke sind zu finden, allerdings halte ich diese Variante für unhöflich und unfair dem Besitzer gegenüber. Internet Cafés sind ebenfalls mit Wifi ausgestattet, man kann jedoch auch einfach einen der dort festen PCs nutzen.

Um im Kontakt zu bleiben, ist eine gut funktionierende Community wichtig. Folgende Möglichkeiten haben sich mir in Thailand geboten:

METIN2 FORUM: Eine der sicherlich größten Communities. Die wichtigsten Neuigkeiten, viele Meinungen und massenhaft verschiedene Informationen sind hier vereint. Allerdings ist es teilweise schwierig in den vielen Themen in recht kurzer Zeit die Informationen zu finden, die einen interessieren. Außerdem gibt es teilweise Schwierigkeiten, da die Seite sehr lange zum laden braucht und der Ladevorgang ab und zu abbricht. Trotzdem habe ich mich tapfer durch die Ladezeiten gequält (zumindest Abends) um meinen eigenen Spamthread und einige Nachrichten mit Informationen aus Thailand und sie mich mit Informationen aus der Heimat und dem Spiel zu versorgen.

FREUNDE: Wenn dich Freunde und Gildenmitglieder auf dem Laufenden halten, ist das der direkteste Weg um an Neuigkeiten zu kommen. Denn so kann man sich sehr sicher sein, dass man das wichtigste nicht verpasst und einen die Informationen auch betreffen. Hierzu haben sich vor allem Skype, Facebook und private Nachrichten im Forum als nützlich herausgestellt. Für mich hat den Job als Informant mein Ingame Mann übernommen. Fast jeden Abend habe ich mich bei Facebook gemeldet und wenn es die Zeitverschiebung zuließ, wurde sogar noch eine kurze Konferenz in Skype abgehalten um die wichtigsten Ereignisse beider Seiten abzuklären.

FACEBOOK: Hier kann man nicht nur durch Freunde an Informationen gelangen, sondern auch die offizielle Metin2-Fanpage verfolgen. Somit gelangt man direkt und von offizieller Seite an die wichtigsten Neuigkeiten. Da ich die offizielle Metin2-Fanpage abonniert habe, bekomme ich die Neuigkeiten direkt daher, aber durch die langen Ladezeiten der Internetseiten war es mir nicht möglich auf meiner Facebook-Startseite alle Neuigkeiten zu sehen. Für mich hat sich das Forum in der Hinsicht als praktischer erwiesen, da die Neuigkeiten dort kompakt zusammengefasst sind.

METIN2-HOMEPAGE: Dies wäre ein sehr einfacher Weg um an Informationen zu gelangen, aber die Homepage lässt sich in Thailand nicht öffnen, denn dann kommt nur die Mitteilung „Seite konnte nicht geöffnet werden – Der Server hat die Verbindung unerwartet unterbrochen.“ Verschiedenen Orten und verschiedenen Wifi Netzwerke ändern daran nichts.

METIN2: Das Spiel direkt wäre selbstverständlich die beste Möglichkeit um sein Hobby zu pflegen. Allerdings war dies für mich nie eine Option, da ich meinen Urlaub genießen möchte und besseres zu tun habe, als Ingame aktiv zu sein. Deshalb kann ich auch nicht sagen, ob dies in Thailand funktioniert.



Kurzgeschichte

Mitten in einer fernöstlichen Welt herrscht Sommer – der wohl heißeste, seit langer Zeit! Wie auch viele andere, sind Familie Gothor, bestehend aus Vater Wanar, Mutter Midiga und den Brüdern Tibolt und Kera der Hitze ausgesetzt und müssen sich ein schattiges Plätzchen suchen, um den Schweißperlen ein Ende zu setzen. Der Marktplatz bietet sich durch die uneingeschränkte Sonnenbestrahlung wohl kaum an. Viel los ist hier übrigens auch nicht. Nicht mal der Stallbursche bekommt an diesem Tag ein Pony verliehen. Wer möchte schon bei so einem Wetter einen Hitzschlag bekommen? Gemütlicher ist es da, wenn man sich unter Bäumen einen Platz zum Dösen sucht und zärtlich durch das Fell der neben einem ruhenden Wildhunde fährt.

Doch große Entspannungsphasen gehören dem heutigen Tag nicht an, zumindest nicht für die Gothors. Auf dem Weg zum Fischer überlegt Wanar, ob es wirklich eine gute Idee ist, ihm gegenüber zu treten. „Immerhin haben wir erst kürzlich in seinem See unsere blutigen Klingen gereinigt und haben uns einen bösen Blick von ihm eingehandelt. Auf Sauberkeit achtet er bekanntlich sehr. Hoffentlich lässt er uns dennoch die Leckereien, die der See zu bieten hat, angeln.“ Beruhigend und voller Zuversicht verspricht ihm seine Frau: „Ach, Tholan hat so ein gutes Herz. Er wird uns schon unser Abendessen zubereiten lassen.“ Mit rollenden Augen wendet der Vater den Blick von Midiga ab und hofft insgeheim, dass sie Recht hat.

Angekommen am Tholanus See, setzt sich die vierköpfige Bande ins kühle Gras und genießt den anhaltenden Wind. Durch die große Anzahl der Blätter, die die Bäume tragen, kann man im angenehm kühlen Schatten verschnauften. Während die Eltern ihre Angeln in die Hand nehmen und einen Lachs nach dem anderen aus den Tiefen fischen, machen sich die Kinder die freie Zeit zunutze um die mitgebrachten Lehrbücher ein wenig zu studieren. Tibolt, der ältere von beiden, hatte mehr Erfahrung und

wusste somit, wie er sein Wissen erweitern konnte. Nicht zu übersehen waren die neidischen Blicke Keras, die dann immer aufkamen, wenn sein Bruder etwas verstand und anwenden konnte. Verständlich – Wer möchte schon seine Zeit vergeuden, ein Buch zu lesen, wenn man den Inhalt nicht versteht?

Nach einigen Stunden erfolgreichen Angelns will sich Familie Gothor auf dem Heimweg begeben, als ein beunruhigendes Geräusch hinter den Büschen zu hören ist. Sofort wird Midigas Bogen sichtbar, den sie blitzschnell aus ihrem Beutel zieht. Sie zielt in die Richtung, aus der jetzt schon schmatzende Laute zu hören sind. „Hoffentlich ist es kein wilder Tiger, der sich verirrt und jetzt seine Beute gefunden hat,“ flüstert Kera ängstlich.

Nach wenigen Sekunden Herzrasen können die vier entspannt die Waffen sinken lassen. Es ist Fischer Tholan, dem gerade das letzte Stück Fisch im Mund verschwindet. Auf einen anschließenden Wortwechsel folgt die Einladung für die Gothors auf ein gemeinsames Grillen. „Essen und Trinken ist vorhanden. Außerdem muss ich einer gewissen Person den Weg zu einem kleinen Bach erklären, wo zukünftig der Schmutz von Messern und Dolchen hinterlassen werden sollte,“ zwinkert der Fischer dem Familienvater entgegen. Außer einem immer roter werdenden Gesicht seitens Wanar bleibt der zu erwartende Streit glücklicherweise aus.

Zusammen sitzen die fünf den gesamten Abend auf einem winzigen Hügel, wo ein Lagerfeuer entzündet wird, der Fisch köstlich in den Mündern zergeht, man sich am Sonnenuntergang erfreut und hofft, dass die heißen Tage für dieses Jahr gezählt sind.



Und die Taverne heisst ab jetzt... ...Grotte der Verspammung.

Wie es dazu kam?

Ganz einfach, eure Moderatoren ChiYuen und ShyLu haben sich Gedanken gemacht, wie man die damalige Taverne wiederbeleben könnte. Es ergab sich die Idee für ein kleines Event. Also fand sich als Erstes ein Thread, in dem man verschiedene Namen für die Taverne vorschlagen konnte. Daraus wurden dann die besten Vorschläge gepickt und in eine Umfrage gepackt.

Insgesamt gab es 27 Vorschläge, die von Usern aus der Taverne kamen. Mit 48 von den Insgesamt 243 Stimmen gewann letztendlich der Name „Grotte der Verspammung“, dicht gefolgt von „Spamhaus zum betrunkenen Bürger“ (40 Stimmen) und „Taverne“ (35 Stimmen). Interessant ist, dass die Grotte bereits die 3 Umbenennung des Bereiches ist. Die alten Namen scheinen offenbar genau so beliebt zu sein wie der neue - denn das „Spamhaus zum betrunkenen Bürger“ war der erste Bereichsname und „Taverne“ der daraufhin fol-

gende.

Aber wieso wurde die Taverne unbenannt?

Nachdem ich mehrmals Fragen musste und von einer Person zur anderen geschickt wurde, gab es schließlich eine Antwort. Und diese war nicht gerade berauschend. Die Taverne, oder inzwischen Grotte der Verspammung, ist so gut wie ausgestorben. Nicht viele finden ihren Weg dorthin und bleiben auch dort. Abgesehen von den Vorstellungsthemen, die ganz offensichtlich beliebt sind, ist in der Grotte selbst nicht so viel los. Also wurde mit diesem Event Werbung für den Bereich gemacht. Der gewünschte Erfolg blieb jedoch bislang aus. Was helfen könnte, wäre das tägliche Besuchen der Grotte. Zum Beispiel, wenn Langweile entsteht. Diese ist nämlich wie dafür geschaffen, neue User kennen zu lernen, die auf einem anderen Server spielen und sich nicht unbedingt über das Spiel unterhalten möchten. Normalerweise finden sich auch User, die von anderen Spielen oder anderen Foren kommen. Das Ganze kann mit der Zeit sehr interessant werden, also empfehle ich, die Grotte nicht ausrotten zu lassen.



Die Rache des Westens!

In einer fernen Welt trafen sich einst fünf tapfere Krieger. Shi-Gong, ein mächtiger Krieger, der vor Mentalität nur so strotzte. Chi-Wei, ein Schamane, der die Kraft besaß, Menschen zu heilen. Li-Sing, eine Ninja, die sich mit ihrer Kraft tarnen konnte. Und die beiden Sura Shy-Lu und Shy-Li: Zwillinge, die aber ihre Kräfte in magische und waffentechnische teilen konnten. Sie alle wollten für Frieden in der Welt sorgen, denn sie stammten aus dem mächtigen Shinsoo, dem Land der tausend Kräfte. Ihre Gegner waren unzählige Krieger aus Jinno.

Doch diese Opfer wurden nie gezählt...

Gewinne einen Coupon für den Item-Shop im Wert von 3 Euro, indem Du Deinen schönsten Gildenkrieg (darf auch Blau vs. Blau und Rot vs. Gelb sein) aufnimmst und uns an die E-Mail-Adresse gildenkrieg@gmx.de schickst! Wir werden die Gewinner in der nächsten Ausgabe bekannt geben.

Viel Glück!

LEITUNG
Shylu
CO-LEITUNG
LD
GRAFIKLEITUNG
Khiraley
REDAKTEURE
Colorful*
Vayus
Oto
Schokobon
Leilena
decaf
Rufus-Noel
TEXTREDAKTEUR
Vaetir
Rahael
GRAFIKER
Mirkonee
struppyx
Demichan
xServEYy

Impressum