

# Uriels Wurfpapyrus



# Land der Riesen - Expedition



**In der heutigen Ausgabe möchten wir die weite Metin2 Welt mit euch zusammen erkunden. Deswegen haben wir uns in die Sattel unserer Pferde geschwungen und uns auf die Suche nach Neuem für euch gemacht. Den langen Weg durch die sehr heiße und trockene Yongbi-Wüste haben wir dank der vielen Oasen gut durchstanden. Weiter geht unser Weg in Richtung des Schlangenfeldes. Dort begegnen wir vielen bekannten Gesichtern aus der Nähe der großen Städte.**

Aber Moment mal, die Monster sind ja alle verflucht! Wir sollten uns also beeilen diesen Artgenossen schnell aus dem Weg zu gehen. Der schönen grünen Fauna schließt sich wieder eine Wüste an. Aber diese Wüste ist komplett anders als die Yongbi-Wüste. Es gibt hier keinerlei Oasen, dafür einen Fluss, der nur durch eine einzige Brücke überquert werden kann. Auch das sich anschließende Gebirge mit seinen verschlungenen Pfaden gleicht einem riesigen Labyrinth. Zudem wohnen in den Bergen sehr große und schwer bewaffnete Monster, deshalb seid auf der Hut. Aber zum Glück erreichten wir das rettende Portal welches uns zum eigentlichen Ziel der Expedition führt. Das Land der Riesen.

Nach einer kleinen Verschnaufpause ging es natürlich sofort auf Erkundungstour. Denn was gibt es schöneres für einen Abenteurer als ein unerforschtes Gebiet? Unsere erste Erkenntnis war natürlich sofort: Die Bewohner sind ja

noch größer als die Gebirgsmonster welche uns im Schlangenfeld begegnet sind. Diese sind zudem mit allerlei verschiedenen Waffen wie Äxten, Morgensternen oder Keulen bewaffnet. Viele dieser Bewohner waren sogar so verstört durch unsere Anwesenheit, dass sie uns angriffen. Im Kampf machten wir die Entdeckung, dass sie ziemlich widerstandsfähig sind, aber auch das Kämpfen gelernt haben. Nach langen Auseinandersetzungen erreichten wir schließlich ein riesiges Lagerfeuer an welchem sich einige Bewohner versammelt hatten um wohl ihr Mahl zuzubereiten. Ein wirklich schauriger Anblick.

In der Angst erneut attackiert zu werden blickten wir uns rasch nach Versteckmöglichkeiten um. Dabei konnten wir auf der anderen Seite des Feuers ein Metin Pung-Ma ausmachen. Also schlichen wir uns an der Felswand entlang in Richtung des Metin Metins, um die Riesen nicht noch weiter zu verärgern. Kaum hatten wir den Metin erreicht und attackierten diesen rief er seine Beschützer herbei. Doch dies waren keine Riesen sondern Monster aus Lungsam. Auch dieser Stein konnte uns nicht lange aufhalten, so dass wir unsere Erforschungstour bald fortsetzen konnten.

Leider waren viele der Monster immer noch so erstaunt Menschen zu sehen, was zur Folge hatte dass wir in viele Kämpfe verwickelt waren welche wir dank unserer richtigen Ausrüstung und Gepäck gewinnen konnten. Wir mussten

feststellen, dass die Riesen einen Berg bewohnen, deshalb stand uns noch ein mühsamer Aufstieg bevor. Doch der Forscherdrang war einfach nicht zu bremsen. In luftigen Höhen fanden wir noch einige solcher Lagerfeuer aber auch überdimensionierte Zelte. Ob dort wohl die Riesen hausen? Wir konnten es leider nicht überprüfen, da wir den Eingang des Zelt es nicht finden konnten.

Das Geheimnis der Zelte vergaßen wir bald, denn wir begegneten einem Metin Ma-An. Dieser rief genauso wie der Metin Pung-Ma Monster aus dem Geisterwald. Erschwerend kam hinzu, dass die Riesen nicht scheu auf den Metin schauten sondern uns sogar beim Kampf angriffen.

Als wir dann endlich die Spitze des Berges erreicht hatten, machten wir die Feststellung dass sich der Berg plateauförmig dem Himmel entgegenstreckte. Aber wir hatten nicht lange unsere Ruhe, denn mehrere Tausendkämpfer versperrten uns den Weg. Diese waren um einiges stärker als die sonstigen Riesen welchen wir bisher begegnet waren. Trotzdem stellten sie auch auch sie keinen keine unbesiegbaren Gegner dar sobald man sie in einen Hinterhalt am Berg gelockt hatte.

Doch das Ende des Tages begann sich schon anzukündigen, deshalb genossen wir noch ein letztes Mal die tolle Aussicht von der Spitze des Berges bevor wir uns auf dem Rückweg machten. Als wir dann endlich in der Stadt ankamen und unsere Pferde versorgt hatten war es bereits dunkel geworden. Aber wir waren zufrieden über unsere Entdeckungen im Laufe des Tages und hatten sogar einen Seelenstein, mehrere schwarze Rüstungen und eine Verwandlungskugel erhalten.

Wir hoffen die Aufzeichnung unserer Expedition hat euch gefallen, hoffentlich können wir euch bald von unserer nächsten Reise berichten.

# Drache sein für Dummies

**Dies sei eine Lektüre, derer man sich entnehme, durch welch großartige Taten sich einer der Drachen hervortun mag. Auf das man Geschichten über seine Gattung berichte, die nimmer vergessen werden.**

**Es seien einige einfache Taten, die einem Drachen den verdienten Ruhm und Respekt einbringen.**

Kapitel 1: Das Entführen einer Prinzessin reichen Göre

Es sei eine Tat, die viele der Menschlein in Angst versetze. Eine Prinzessin sei gefunden. Die edle Tochter eines Königs, der eine Burg besitzt und vielerlei Ländereien. Zumeist wohnen diese Hochwohlgeborenen in den schönsten, höchsten Türmen und kämten sich ihr Haar, während sie mit den Vögelein im Verbund zwitschern.

Es gelte, dieses Weibsbild zu entführen. Mit groben Pranken zu packen und vor aller Augen mit ihr davon zu fliegen. Je angstvoller ihre Schreie, desto gelungener sei die Tat. All das Gesindel wird gaffen und die Art der Drachen fürchten, die da fähig sind, eine der ihrigen zu rauben.

Nachtrag 1351

Jedoch bevor man sich die zu raubende Prinzessin auswähle versichere man sich, dass sie keine schwarzen Beulen am Leibe trage. Diese seien ansteckend.

Nachtrag 1401

So denn sich die Prinzessinnen allzu rar gemacht haben, möge man sich auch mit einer Fürstentochter oder hohen Adligen begnügen.

Nachtrag 1498

Eine Frau, die ein kleines Wesen in ihrem Bauche trägt ist eine unethische Wahl als Entführte.

Nachtrag 1555

Man gebe Acht, nicht einen langhaarigen Burschen bei allzu flüchtiger Begutachtung für ein Weib zu halten.

Nachtrag 1573

Es sollte stets weiter gedacht werden, denn eine entführte Dame muss auch irgendwo unterkommen.

Nachtrag 1601

Auch wenn mancher es zunächst glauben mag: Zwei Prinzessinnen sind keineswegs besser als eine.

Nachtrag 1742

Ganz gleich, wie sehr das Weibsbild darauf beharren mag, ihre Perücke sollte sie nicht mitnehmen dürfen. Dies gilt besonders für solche Drachen, denen Staub das Atmen allzu sehr erschwert.



Nachtrag 1759

Eine in Ohnmacht gefallene Dame muss nur kräftig genug geschüttelt, damit sie wieder aufwacht und weiterhin verängstigt schreit.

Beizeiten hilft es auch, sich des Korsetts zu entledigen.

Nachtrag 1793

Prinzessinnen, die zum Schaffot geführt werden, gelten vor dem Volke nicht mehr als solche. Es empfiehlt sich nicht, diese noch zu entführen.

Nachtrag 1799

Nachdem kaum noch Titel vergeben sind sollte es wohl ausreichen, sich einen reichen, angesehenen Edelmann zu suchen und seine Tochter zu entführen.

Nachtrag 1813

Es sei nicht verwerflich einer Dame zu erlauben, einige Bücher mit sich zu nehmen.

Nachtrag 1843

Achtung: einige Weibsbilder zögern nicht, den Schießprügel ihres Mannes oder Vaters zur Hand zu nehmen!

Nachtrag 1865

Eine Hose macht noch keinen Mann. Auch die Weiber schicken sich an, mitunter keine Röcke mehr zu tragen.

Nachtrag 1866

Frauen die Lesen sind gefährlich!

Nachtrag 2012

jo leute, vergesst den quatsch mit dem prinzessin entführen. gibt nur hässliche rechtsstreitigkeiten. gibt doch jetzt auch ne app dafür. zum prinzessinnen entführen halt. zu geil...



# Über die Arbeit eines GMs



Sehr oft wird die Frage gestellt: „Was machen GMs eigentlich, und was ist deine Aufgabe?“ Das ist eine manchmal nicht einfach zu beantwortende Frage. Was siehst du denn von uns GMs, frage ich dann? - „Ankündigungen, GM so und so ist für eure Fragen da.“ Da hast du schon einen Teil unserer Arbeit, den Support. Wir versuchen, eure Fragen zu beantworten und euch weiter zu helfen. Es ist nicht selten, dass ein GM nach so einer Ankündigung das ganze Fenster voll mit PNs hat, die er natürlich schnellst möglichst zu beantworten versucht. Das kann natürlich auch mal ein paar Minuten dauern, versucht ihr mal auf zehn, zwanzig oder mehr PNs gleichzeitig zu antworten, das geht einfach nicht. Der Support an sich ist aber nur ein sehr kleiner Teil unserer Arbeit. Allerdings der größte für alle sichtbare.

Wann seht ihr uns noch auf den Maps? Wenn wir mal sichtbar auf den Marktplätzen auftauchen oder bei Minievents.

Was machen wir also noch? Wir versuchen unser Bestmögliches die gefühlten fünf Milliarden Levelbots zu beseitigen. Oft ist es so, dass man sich gerade erst um eine Gruppe gekümmert hat und kurze Zeit später sind schon wieder neue da. Dies scheint für uns ein endloser Kampf zu sein, den wir aber gewillt sind zu führen. Leider können wir aber nicht 24 Stunden am Tag online sein, so dass eben nicht immer alle Bots weg

sind. Das geht auch gar nicht, da jeder Teamler seine Arbeit hier freiwillig und ehrenamtlich macht. Jeder hat nebenher Familie, Schule, Beruf, um den man sich kümmern muss. Daher freuen wir uns immer darüber, wenn ihr uns helft gegen diese Bots vorzugehen und uns die Namen meldet.

Neben den Levelbots gibt es auch noch diese nervigen Spambots, um die wir uns kümmern.

Doch leider gibt es nicht nur Bots, sondern auch Cheater. Auch diese suchen wir und „jagen“ sie. Natürlich freuen wir uns auch hier über eure Mithilfe.

Leider kommt es öfters mal vor, dass ein Cheater gemeldet wird und er einige Tage lang trotzdem noch auf freien Füßen rumläuft. Dies liegt dann allerdings nicht daran, dass wir nichts machen. Schließlich muss ein Cheater überführt werden, dazu müssen aber wir vom Team zur gleichen Zeit on sein wie der Cheater und er muss dann auch cheaten.

Schließlich werden keine Spieler gebannt, nur weil sie abwesend auf einer Map rumstehen oder gemeldet wurden. Würden wir jeden Spieler bannen, der gemeldet würde trüfte das sehr viele unschuldige Spieler, da ja jeder jeden melden kann.

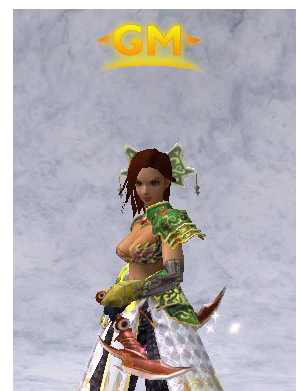
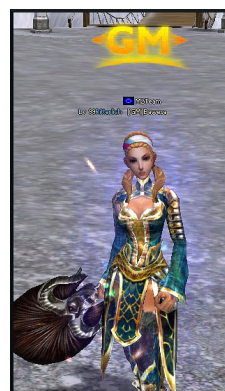
Also habt bitte etwas Geduld, mit der Zeit wird so ziemlich jeder erwischt der cheatet.

Natürlich versucht ein GM auch dafür zu sorgen, dass die Regeln eingehalten werden, und man „harmonisch“ mit einander spielen kann.

Was macht dann noch ein SGM? Nun er hilft den GMs bei all diesen Aufgaben und sorgt dafür, dass alle Server, für die er verantwortlich ist, laufen. Damit ist nicht die Technik gemeint, sondern das was auf den Servern passiert. Also dass Support stattfindet, dass Botter verschwinden und so weiter. Zudem ist der SGM Ansprechpartner für seine GMs und nimmt auch Beschwerden von Spielern über die GMs an, sollte es welche geben.

Eine weitere Aufgabe die der SGM hat, ist das veranstalten von kleinen Spontanevents. Also Events, die nicht im Eventkalender erscheinen.

Diese Events sollen zur Abwechslung für die Spieler dienen und sind auch dafür da, dass alle - das schließt uns GMs ein - etwas Spaß haben.



# Horoskop

Die Zeichen des Drachengottes stehen nicht gut, sich auf einen Kampf vorzubereiten ist nun klug. Das vom Volke aufkommende Flehen, der Drachengott möge über sie stehen, macht er sich stets zunutze, erteilt Ratschläge für des Menschen Schutze.



Krieger sollten Schwerter schwingen, damit die Schreie der Gegner erklingen. Schützende Steine an Rüstung angebracht, kein Zweifel an bestehender Macht.

Die Ruhe scheint sich zu trüben, Schamanen sollten ihre Zäuber üben. Gestärkt ist jedes Gruppenmitglied, so sicher scheint der kommende Sieg.



Sura, nehmt euch in Acht vor Klassen, welche den Plan eines Hinterhalts fassen. Solch ein Schaden ist nicht zu vergleichen mit dem, ein Kämpfer vermag zu erreichen.

Ninja mag man kaum erblicken, sind eifrig dabei, ihre Wunden zu flicken. So schmerzend wie das Unglück schien ist anzuraten: besser flieh'n.





# Hochzeiten - eure schönsten Bilder



Ein Fest naht heran! Der Drachengott hat sich verlobt! Doch nun ereilt uns die schreckliche Neuigkeit: der Hochzeitsplaner wurde mit Dämonenkrätze angesteckt! Kopfschmerzen und Hautrötungen plagen ihn, zum Arbeiten ist er nicht mehr in der Lage. Muss jetzt die ganze Hochzeit ausfallen? Nicht wenn ihr mithelft! Schickt uns eure schönsten Hochzeitsbilder, damit der Drachengott aus ihnen Kraft und Ideen schöpfen kann. Ihr werdet sehen, für euren Aufwand wird der Drachengott euch großzügig belohnen!

Gewinne einen 10€ Coupon indem du uns dein schönstes Hochzeitsbild an die Adresse [redaktion@metin2.de](mailto:redaktion@metin2.de) sendest! Die Gewinner werden in der nächsten Ausgabe bekannt gegeben!

## Impressum

LEITUNG  
Rahael  
CO-LEITUNG  
LD  
GRAFIKLEITUNG  
Khiraley  
REDAKTEURE  
Colorful\*  
Vayus  
Oto  
Schokobon  
Leilena  
decaf  
Rufus-Noel  
Bruce  
Erdbeerchen  
GRAFIKER  
struppyx  
NeoLiiTex  
~KaffeeLampe~  
Sonstige Mitwirkende  
Turona  
Ayael