

Ritter heute

unabhängig, überparteilich
gegründet durch den
Bund der Merowinger
auf D4
am ersten Tag der Welt

Sommerausgabe



Der 6. Deutschen Welt gewidmet

24. Juli 2012

Inhalt

Grußwort

Die Weltenlenker melden sich zu Wort

**An unsere Aktionäre:
Alles zur Übernahme von Xyrality**

Unser Comic: Bob der Barbar

Interviews

mit Baron Birke / D1

den Lebenden Legenden / D1

Toxi Descendant/D1

Alan of Helmsby/D5

Metro of Helmsby/ UK2

Gajus Julius Caesar zur Auflösung von DNS auf D1

Aufgedeckt!

Clan Isengard als Bauherren im Realen Leben?!

Wahre Worte über Luzifer

ein Interview ohne Fragen mit Conspiracy von D3

"Russisch Rollet"

a Shortstory by Asker

Soziale Projekte stellen sich vor

Werbung für Helvetica

Eure ersten Schritte in der neuen Welt

Exklusiver Bündnis-Aufnahmeantrag

Impressum

Grußwort des Herausgebers

Unsere Erste **Sommerausgabe** ist da! Wir begrüßen alle Abenteurer, die ab heute ihr Glück auf D6 versuchen. Lest dazu unsere Tipps für eure ersten Schritte in der neuen Welt!

Mit dieser Ausgabe verabschieden wir uns in die Sommerpause! Und lassen euch wie immer staunend mit einem Feuerwerk aus brilliannten Artikeln, excellent recherchierten Berichten und einzigartigen Interviews zurück.

Unser **Highlight** diesmal: Das Interview mit den **Giganten!**

Die **Weltenlenker** beantworten eure und unsere Fragen!

Obwohl sich dann doch alles ganz anders entwickelte, als erwartet.

Aber lest selbst, wie es dazu kam, dass die **Merowinger** sich ab sofort als freie Unternehmer betätigen werden...

Letzte Woche haben wir mit überwältigendem Erfolg die erste **Englische** Ausgabe von "**Knights Today**" auf Australia, North America und United Kingdom verteilt, die wir euch als Gratisbeilage zur Verfügung stellen. Einen ganz grossen Dank noch mal an **Susan**, die mit ihrer kongenialen Übertragung in den Dialekt der angelsächsischen Barbaren neue Maßstäbe für die sprachliche Entwicklung dieser primitiven Welten gesetzt hat!

Dabei könnt auch ihr mithelfen!

Die englische Newsseite findet ihr unter:

<http://knightstoday.wordpress.com>

Schreibt für uns! Übersetzt für uns!

Unsere Newstickerseite ist umgezogen und unter:

<http://ritternews.wordpress.com> zu erreichen!

In der Sommerpause lest ihr dort u. a. unseren spektakulären Fortsetzungsroman von **Lord Gravedigger!**

Wir ziehen uns erst einmal an unseren Privatstrand zurück: eine günstig erworbene Insel in den Realen Welten, auf der uns niemand finden wird, und geniessen kurze Nächte, lange Getränke und die Abwesenheit von Persönlichen Nachrichten!

Wir kehren im Herbst zurück mit neuen, grandiosen Ideen, die ihr uns jetzt sowieso noch nicht glauben würdet!

Einen schönen **Sommer** wünscht
euer Graf

Die Weltenlenker melden sich zu Wort

Was für eine journalistische Glanztat! Die wahrscheinlich sagenumwobensten Gestalten der jüngeren Weltengeschichte haben sich in einem Moment der Unbedachtheit zu einem Interview mit den unbestechlichen Kämpfern des geschliffenen Wortes überreden lassen! „Ritter Heute“ traf sich mit den Weltenlenkern an einem ganz besonderen Ort und stellte diese Fragen:

Was sind eure nächsten Projekte?

Das nächste Spiel, das wir veröffentlichen werden, ist nicht wirklich ein komplett neues Spiel, sondern eher eine in ein anderes Szenario versetzte Version von Lords & Knights. Der Name wird „Crazy Tribes“ sein und das Setting ist postapokalyptisch. Im Vergleich zu Lords & Knights gibt es in Crazy Tribes mehr Einheiten und ein etwas flotteres Gameplay. Mehr dazu dann zu gegebener Zeit.

Zudem haben wir eine asiatische Version von Lords & Knights entwickelt, die auf den Namen „Imperial Dynasties“ hört. Da wir für die Umsetzung ein Team von chinesischen Künstlern engagiert haben, konnten wir das Spiel relativ leicht nebenbei produzieren. Während Balancing und Gameplay überwiegend gleich mit Lords & Knights ist, so haben wir die Optik und natürlich auch die Spielinhalte (Missionen, Forschungen, Einheiten) auf die Zeit der Qin-Dynastie angepasst. „Imperial Dynasties“ ist wirklich sehr schön geworden. Daher möchten wir es der Lords & Knights-Community nicht vorenthalten. Hauptzielgruppe sind jedoch die asiatischen Spieler.

Wie kommt man auf die Idee, so ein Spiel zu entwickeln?

Das Team besteht aus vielen Aufbau-Strategie-Fans. Das Genre gehört auf jeden Fall zu den Favoriten hier. Außerdem bietet es sich für den Einsatz auf Smartphones an, da es kurzzeitige Verbindungsabbrüche verkraftet. Das Thema Mittelalter fanden wir sehr faszinierend. Einige unserer Kollegen beschäftigen sich in ihrer Freizeit mit LARP und haben großen Spaß an der gesamten Thematik „Mittelalter“. Außerdem ist die Geschäftsführung schon seit fast 20 Jahren mit diesem Genre befasst. Tatsächlich entwickelte Alexander Spohr bereits 1995 das online Aufbau-Strategiespiel „Sol“ - und konnte viel Erfahrung aus dieser Zeit einbringen.

Spielt der Support selber auch das Spiel?

Einige unserer Mitarbeiter aus allen möglichen Bereichen sind aktiv im Spiel. Einerseits aus professionellen Gründen, da sie das Spiel sehr gut kennen sollten; andererseits weil es natürlich Spaß macht. Allerdings ist bei mehr als 150.000 unterschiedlichen aktiven Spielern am Tag die Wahrscheinlichkeit, einem der circa zehn aktiven Spielern aus unserem Team zu begegnen, verschwindend gering. Dennoch halten sich in jeder Spielwelt hartnäckig Gerüchte darüber, dass bestimmte Bündnisse interne Informanten oder Mitglieder hätten. Ganz am Anfang sind wir diesen Gerüchten noch nachgegangen, allerdings stellte sich heraus, dass diese Gerüchte selbst in Spielwelten entstehen, wo keiner unserer Mitarbeiter einen Account hat. Keiner unserer Mitarbeiter missbraucht seinen Zugang zur Spieldatenbank, um Vorteile für seinen privaten Account zu erhalten.

Würdet ihr eingreifen, wenn eine Allianz eine ganze Welt allein beherrscht?

Das Spielprinzip lässt diese Situation theoretisch zu und das ist auch eine bewusste Entscheidung von unserer Seite aus. Nur wenn man keine Limits in dieser Hinsicht einbaut, kann echtes Strategie-Gameplay entstehen. Bislang haben wir noch keine Situation beobachten können, in der ein Bündnis langfristig eine komplette Spielwelt übernommen hat - wir verlassen uns hier also auf Mechanismen der Selbstregulierung.

Wie geht ihr mit Bots um?

Wir sperren die Accounts. Unsere automatisierten Mittel zum Aufspüren der Bots werden auch immer besser. Dennoch ist die achtsame Community unsere wertvollste Hilfe im Kampf gegen Bots.

Stimmt die Behauptung des Grafen, das jede Welt eine Scheibe ist?

Ja, und zwar eine sechseckige. In Helvetica 1 haben wir eher die Form eines zweidimensionalen Reifens.

Sind die Welten beim Serverumzug einfach nur auf schnellere und größere Rechner umgezogen?

Nein. Das neue Zuhause ist eine Kombination aus sehr schnellen Festplatten (SSD), mehr Servern und schnelleren Servern.

Was für Arbeiten fallen für die Weltenlenker zwischen den Updates an?

Wir arbeiten immer an weiteren Ideen für Lords & Knights. Es gibt auch immer noch Dinge zu verbessern und natürlich auch genug Vorschläge aus der Community für neue Features oder Optimierungen. So wird natürlich viel entwickelt, getestet und ausprobiert.

Wieviele Weltenlenker gibt es? Was für Funktionen haben sie in eurem Team?

Zur Zeit hat Xyrality etwa 30 Mitarbeiter. Davon ist circa die Hälfte mit der Entwicklung und Programmierung beschäftigt. Die anderen kümmern sich um die Bereiche Support, Personal, Grafik, Marketing etc..

Arbeiten die alle an einem Ort oder über das Netz verteilt?

Die meisten Beschäftigten arbeiten hier in Hamburg. Einige externe Dienstleister werden auch beschäftigt.

Auf welchen Servern ist am meisten Remmidemmi?

Das wechselt, aber Deutsch 5 ist zur Zeit sehr aktiv.

An welchem Wochentag ist am meisten los?

Samstag.

Was ist eure Strategie, um das Spiel auch in Zukunft interessant zu halten, ausser immer neue Server aufzumachen?

Wir wollen das Spiel in der Handhabung immer verbessern. Zudem arbeiten wir auch an Animationen oder Features wie der kürzlich eingeführten Spielmusik. Unserer Meinung nach ist das Interessante an Lords & Knights der Kampf gegen die anderen Spieler (und nicht gegen den Computer). So sind keine zwei Schlachten gleich und das macht unserer Meinung nach den echten Reiz aus.

In welchen Bereichen wollt ihr weiter expandieren?

Wir arbeiten an Konzepten für Rollenspiele, aber Strategie-MMOS werden unsere Basis bleiben.

Wie sieht eure Arbeit in den sozialen Netzen wie Facebook aus, wie wichtig sind diese Medien für euch?

Wir nutzen die sozialen Netzwerke wie Facebook, um unsere Spieler zu informieren. Allerdings liegt der Schwerpunkt nicht bei den sozialen Netzwerken, da wir ja auch im Spiel Nachrichten verschicken können. Hauptgrund dafür ist, dass wir via Facebook lediglich Einige der hunderttausenden Spieler erreichen können.

Wie ist die Musik entstanden, wer hat sie komponiert und nach welchem Prinzip wird die Musik im Spiel eingesetzt?

Wir sind sehr stolz, als kleines Entwicklungsstudio nun Musik für Lords & Knights verwenden zu können, die von professionellen Spielemusikern und -Komponisten produziert wurde. Die Musik für Lords & Knights wurde vom renommierten Komponistenteam „Sound of Games“ eigens für das Spiel komponiert. Die drei Musikstücke bilden das eroberte Reich („The Great Empire“), die weiten Ländereien („Land Of The Lords“) und die Schlacht („Battleground Of The Brave“) ab. Sound of Games hat sich für die Musik viele Wochen mit dem Spiel auseinandergesetzt (sie spielen aktiv auf D1 und D4) und mit internationalen Spitzenmusikern zusammengearbeitet, um euch ein Hörerlebnis der besonderen Art zu erschaffen.

Wie intensiv verfolgt ihr das Geschehen auf den Welten?

Wir haben automatische, quantitative Mechanismen, die das Geschehen auf den Servern überwachen. Unser wichtigste Quelle ist jedoch der Support, der die Wünsche und Nöte der Spieler an uns weiterleitet.

Habt ihr unter euch potentielle Autoren oder Dichter, die für uns die Urlaubsvertretung übernehmen würden?

Wir freuen uns immer über eine aktive Community und insbesondere, wenn diese etwas wie „Ritter Heute“ auf die Beine stellt. Allerdings möchten wir stets klar trennen, was offiziell von uns kommt und was von der Community. Daher können wir das Angebot, bei euch in der Redaktion einzusteigen leider nicht annehmen ;)

Wenn wir als Zeitung bei euch in Hamburg (falls wir eine Stelle finden, wo es nicht so zieht) ein grosses L&K Treffen organisieren, übernehmt ihr dann das Catering?

Nice Try ;)

Und vielleicht noch ein Schlusswort?

Vielen Dank für das nette Gespräch und bis bald!

Wir bedanken uns für die aufschlussreichen Informationen, die für unsere eigenen Pläne von ziemlicher Bedeutung sind!

An sich schmeichelt es uns ja ein bisschen, dass die Weltenlenker gerne beim Herstellen unserer Qualitätszeitung mitmachen würden. Andererseits wären sie dann aber auch in unsere geheimen Pläne eingeweiht! Und was diese Pläne betrifft, müssen wir ganz klar trennen, was offiziell von uns kommt und was von den Weltenlenkern! Daher können wir das Angebot, bei uns in der Redaktion einzusteigen, leider nicht annehmen ;)

Wer den nachfolgenden Beitrag liest, wird das sicher verstehen:

Freundliche Übernahme von Xyrality durch die Merowinger

Sorry liebe Weltenlenker, das haben wir so wirklich nicht gewollt!
Aber uns blieb keine andere Wahl.
Wir mussten euch aufkaufen, da uns in den letzten Tagen erhebliche Zweifel an der Kompetenz eurer Unternehmensleitung gekommen sind:

Auf den Bestelllisten für eure Mitarbeiterversorgung entdeckten wir unter anderem 1000 Liter Fanta, 5000 Kästen Cola, 10 Tonnen Erdnußflips und 3 Flaschen **alkoholfreies** Bier!

Im Forum verdichteten sich Anzeichen dafür, dass ihr plant, eine **Burgfräuleinquote** einzuführen. In einem der letzten Zufluchtsorte für Männer und solche, die es werden wollen!

Und schließlich fanden wir in den den Zeughäusern einiger uns wohlgesonnener Ritter Hinweise auf die Rekrutierung von bisher **unbekannten** Truppenteilen:



Auf unsere Anfrage erhielten wir die fadenscheinige Erklärung es würde sich angeblich um das DRUID Project handeln (DRUID - Driving under the Influence of Drugs, Alcohol and Medicines -ein Pilotversuch der speziell in Mittelalterspielen durchführt wird, um die Opferzahlen im dortigen Strassenverkehr zu verringern).

Netter Versuch! Wo doch jeder weiss, was für miserable Wagenlenker Druiden sind, besonders wenn sie "einen im Turm" haben!

Aber nicht mit uns!

Wir haben schon seit längerem zuverlässige Informationen vorliegen, nach denen der Einsatz von Magiern und Druiden auf D5 von euch bereits intensiv getestet wird.

Ja, wir haben Spione bei euch - na und?

Der Einsatz von Spionen "ist durchaus ein strategischer Aspekt dieses Mittelalter Spieles. Sofern diese Aktionen nicht persönlich beleidigend sind, ist dieses Verhalten gestattet." Eure Worte!

Und wie jeder gute Geschäftsmann weiss, steht ein Unternehmen, das zu Magie und anderem Hokuspokus greift, kurz vor dem Ende! In diesem Fall dem Ende von "Lords & Knights"!

Und das konnten wir einfach nicht zulassen.

Schnell wurde ein "dringendes" Interview mit "wichtigen" Fragen anberaumt und ein geheimes Treffen an einem neutralen Ort in den Realen Welten vereinbart.

Alles nur ein Vorwand, um unseren tollkühnsten Spion ("Elite" Ausbildung) auf die Fersen der Weltenlenker zu heften, der ihnen auf ein schwer bewachtes Grundstück in der Nähe des Hamburger Fischmarktes folgte.

Der Rest war ein Kinderspiel: Einem nächtlichen Besuch im Grundbuchamt zur Feststellung der Besitzverhältnisse, folgten ein paar Gespräche mit den richtigen Leuten.

Wir haben ihnen ein Angebot gemacht, das sie nicht ablehnen konnten!

Und jetzt gehört **Xyrality** uns!

Zunächst laufen die operativen Vorgänge weiter wie bisher.

Wir werden bald mit allen Mitarbeitern Gespräche führen.

Dabei wird es kaum Drohungen oder ernsthafte Einschüchterungsversuche geben!

Gemeinsam sehen wir einer strahlenden Zukunft entgegen!

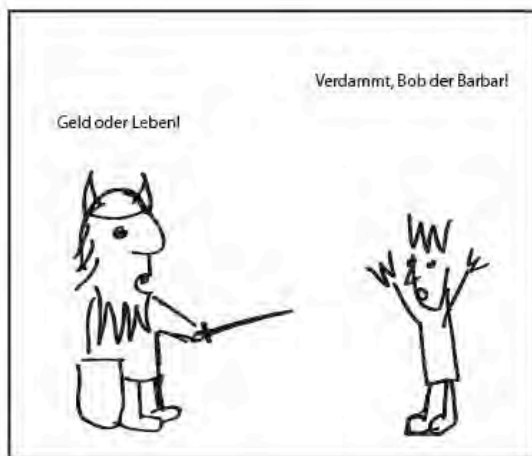
(Und haben schon einen Exklusivvertrag mit einer renommierten böhmischen Brauerei abgeschlossen)

gez. Ältestenrat der Merowinger

Comic Spezial

Speziell für die rauen englischen Welten entwickelt;
unser neues Comicformat „Bob der Barbar“!

Absolut regensicher, mit einer zweiten Magenwand ausgestattet
und trinkfest bis zu einer Biertemperatur von 21°C!



Interviews

mit Baron Birke

Baron Birke!

Ich danke Dir, dass Du Dir für dieses Interview Zeit genommen hast.

Gleichzeitig gratulieren wir Dir zu einem weiteren Jahresring, den Du heute, am 23.07. zum Geburtstag ins Holz gestempelt bekommst.

Herzlichen Glückwunsch und lass Dich richtig feiern!

Du bist auf D1 eine allseits bekannte und hochangesehene Persönlichkeit.

Seit wann arbeitest Du an diesem guten Ruf?

Hallo Icke,

Erstmal ich freue mich, hier bei euch sein zu dürfen.

Ich weiss nicht wirklich, ob ich eine so hoch angesehene Persönlichkeit bin, sollte dies so sein, danke ich für den Respekt und das Ansehen, was mir entgegen gebracht wird.

Nun, ich spiele dieses Spiel seit fast der ersten Stunde.

Ich habe Anfang Juni 11 damit begonnen.

Ich war nur neugierig und doch gleich gefesselt.

In welchem Bündnis hast Du angefangen?

Ich habe in dem Bnd Spartaner gestartet, dort war ich vlt einen halben Tag.

Bis ich mich entschlossen habe meinen eigenen Bund zu gründen.

Vlt kennen ihn noch manche..

Das Bündnis hieß Semper Fi.

Wir waren klein aber stark, alle aktiv und der Zusammenhalt super.

Meine erste Burg hatte ich gleich verloren, nachdem ich meine zweite geholt hatte..

Sie ging an Sheldor und seinen Fight Club.

Seit ihr so in Kontakt gekommen?

Und bist Du schließlich deshalb zu einer lebenden Legende geworden?

Ja das war der erste Kontakt mit Sheldor...

Dann ist er eingeschlafen...

In Kontakt mit ☽★LL★☽ bin ich gekommen, als wir stark attackiert wurde.

Der damalige Gegner hieß Thors 1337. Heute besser bekannt als Troja.

☽★LL★☽ stand wie heute noch zu ihren Verbündeten und haben ca. 60-70% der deff gestellt. Sie liefen auf..

Aber im Endeffekt habe ich die Burgen geräumt.

Naja so kam der gute Kontakt zustande und Marhoe und ich planten Nächte lang über eine Fusion beider Bündnisse.

Wir stellten fest, dass bei uns fast alles identisch lief und ich wollte dann den Namen auch nicht ändern, denn ich hatte damals schon viel mit ihm verbunden.

nicht ändern, denn ich hatte damals schon viel mit ihm verbunden.

Welches Amt hast Du bei den Lebenden Legenden inne?

Mein Amt:

Leader ☽★LL★☽

Und Bruderschaftsbeauftragter für alle unsere Bruderschaften.

Also Multileader oder eher Diplomat?

Ich bin kein Multileader. Ich diene nur den ☽★LL★☽, nehme aber alle Aufgaben wie sie kommen. Ich helfe immer und jedem gerne. Ich denke das ist es, was mich ausmacht.

Momentan sind wir dabei die Ally ☽★LL★☽ neu zu strukturieren.

Und außerhalb Eurer Bruderschaft sorgt Ihr für Verwirrung!

In den letzten Wochen wurde in vielen Bündnissen über Gerüchte und Spekulationen getratscht. Ständig bekamen wir - die Zeitung - Anfragen, wie es denn um Dein Herz bestellt ist.

Gott sei Dank hast Du dann Deine Verbindung zu Weide für alle öffentlich gemacht.

Erzähl doch mal die ganze Geschichte für unsere Leser!

Gemunkelt und vermutet wird viel und überall.

Weide habe ich zur Mai Feier der UQD kennen gelernt. Dort haben wir zusammen viel Spass gehabt. Dann kam der Krieg gegen CI und sie bot mir ihre Hilfe an und wir lernten uns noch besser kennen. Bemerkenswert finde ich an ihr, dass sie genauso wie ich jeden mit Respekt behandelt, egal wie groß oder klein... Dann sind wir aus der UQD ausgetreten und wir verloren uns ein wenig aus den Augen, doch dann am besagten Tag in der Ruhmeshalle kam sie wieder zu mir und wir waren alleine..

Dann ging es schnell wir waren uns einig und ich faste den Beschluss dies Öffentlich zu machen. Denn lange habe ich als Birke jemanden gesucht, der mich vervollständigt und Weide gibt mir das Gefühl.

Das ist so schön, Baron Birke. In unserer Zeitung sind ja auch schon zahlreiche Glückwünsche für euch eingegangen, da schliesse ich mich jetzt noch einmal an.

Ein nicht so schönes Thema ist der Weggang eines wichtigen Spielers aus Eurem BND.

Der Name ist schon öfter gefallen, ich meine Sheldor, den Henker.

Immer wieder tauchte er in anderen Bündnissen auf, zum Schluss war er ein Schattenritter. Was war da los?

Sheldor alias der Henker..

Den Namensanhang hat von mir bekommen. Dies war und ist eine tragische Sache. Er hatte eine Auseinandersetzung mit einem anderen Bündnis, welches mit uns verbündet ist. Ein Spieler hat ihn zutiefst beleidigt und ich konnte nicht helfen, da ich zu der Zeit nicht on war. Leider hat er etwas vorschnell gehandelt, wir haben noch versucht ihn zurück zu holen, aber dies hat nicht geklappt.

Er hatte feste Bedingungen und diese waren nicht erfüllbar.

Da der andere Spieler sich selbst bestraft hat und, um sein Bündnis zu schützen, schon austrat, bevor es zu was vermeintlich Schlimmeren kommt.

Er war zuletzt überall, um sich von allen zu verabschieden.

Doch im Herzen ist und bleibt er Legende.

Ihm zu Ehren haben wir ihn verewigt.

Und wer weiss, vielleicht kommt er ja irgendwann wieder.

Ich habe immer noch Kontakt mit ihm.

Griß schön! Zurück zu Dir. Beschreib mal einen ganz normalen Tagesablauf eines Leaders und Bruderschaftsbeauftragten mit 97 Burgen.

Normaler Tagesablauf...

Morgens aufstehen.

Beim Kaffee den ersten Blick ins Game...

Wichtige Mails rausfiltern und beantworten.

Allen einen guten Morgen wünschen.

Erste Burgen bearbeiten.

Ausmachen...

- Fertig für den Tag machen
- erneuter Blick auf Antworten der wichtigen Mails
- Burgen werden vorerst in Ruhe gelassen
- weitere Mails bearbeiten ggf. Angriffe starten für neue Burgen
- dann erstmal alles liegen lassen

Kümmern um das RL

- ab und zu rein schauen und wieder die wichtigsten Kontakte und Mails bearbeiten
- ggf. Aufgaben an gute Mitglieder verteilen (wichtig ist das Vertrauen zu den Personen).

Sie wollen gebraucht werden

Nach Feierabend gehts dann in die vollen.

- Burgen komplett pflegen
- Silber eintauschen
- Motivation für alle beibehalten
- Mitglieder pflege
- einfach nur für alle da sein

Natürlich bestätigen Ausnahmen die Regel.

Ich kümmer mich um das was anliegt..

Und das was gemacht werden muss.

Immer wieder hören wir, dass es durch die großen Allianzen unmöglich geworden ist, sich auf D1 noch weiter zu entwickeln. Das ehemalige strategische Kriegsspiel sei zu einem reinen Verwaltungs- und Schreibspiel verkommen.

Wie schätzt du die Situation zur Zeit auf D1 ein?

Unmöglich ist nichts, mit einem guten Bündnis ist alles zu schaffen.

Das mit den Allianzen liegt in der Natur des Menschen, sich Schutz zu suchen.

Natürlich ist es so, was einer anfängt machen andere nach.

Die Frage hierbei ist, wo wird das ganze enden...??

Es sind ja schon mehrere Allianzen entstanden und wieder verschwunden.

Man sollte ihnen natürlich auch den Respekt zollen. Denn sowas zu verwalten, ist nicht einfach, aber am schwersten ist es, sowas am Leben zu erhalten.

Mein Persönliche Meinung ist allerdings, das man nicht mehr als einen guten Clan, mit guten Mitgliedern, und ein paar gute Freunde (Verbündete) braucht, dann kann man so einiges in dieser Welt bewegen.

Auch stimmt es, dass durch solche Allianzen das Spiel etwas lahmer geworden ist.

Aber das nur solange, bis mal zwei Allianzen aufeinander treffen.

Haben neue Spieler auf D1 aus Deiner Sicht noch eine reale Chance?

Natürlich haben sie eine Chance! Wer mit Fleiß und kühlem Kopf dabei bleibt, wird es garantiert schnell schaffen, nach oben zu kommen.

Der Weg wird aber immer schwerer. Neuen Spielern ist hier auf D1 aber zu empfehlen, sich ein gutes Bündnis zu suchen, welches ihnen beim Aufbau hilft. So wie bei uns.. Jeder neuer Spieler bekommt einen Paten, sofern er es möchte, und wird bis zu einer bestimmten Größe von ihm supportet.

Dies erleichtert ihm nicht nur sein Wachstum sondern stärkt auch die Bindung zum Clan. Denn im Ernstfall ist der Zusammenhalt das Wichtigste.

Welche Erleichterungen im Spiel wünschst Du Dir von den Weltenlenkern?

Sie machen ja schon einiges um uns das Spiel zu erleichtern und hören sich viele Vorschläge an.

Ich weiß es selber, da der kleine blaue Entfernungspfeil auf der Karte mein Vorschlag war und sie ihn umgesetzt haben.

Wünsche an die Weltenlenker wären

- die Möglichkeit der Einrichtung von bündnisübergreifenden Rundmails ohne Verlassen des eigenen Bündnisses
- weitere Möglichkeiten in der Diplomatie, sprich es sollte hier z.Bsp. die Möglichkeit freier Eintragungen für die Führung geben.
Oder sie bauen gleich zwei weitere Kategorien ein, welche zum Geschehen auf der Welt passen.
1. Allianz 2. Bruderschaften/ Wings
- das Auflisten, des sich auf dem Weg befindenden Silbers beim Angriff (bislang erst wenn es an der Burg ist) Dies könnte man mit einer Gesamtansicht kombinieren, wo gleich alles zusammengefasst wird (alles was innerhalb von 10 Minuten ankommt, Truppen etc.).
- Gesamtansicht beim Spielerprofil (wieviel von was er hat)
- bei den Verteidigungsberichten wäre es schön, wenn der helfende Verteidiger auch nach Ende der Runde sieht, mit wieviel Einheiten die Burg attackiert wurde, nicht nur der Besitzer der Burg
- die Möglichkeit, dass bei einem Angriff auf die Burg, die Burg leichten bis mittleren Schaden nimmt, das würde das ganze realistischer machen
z.Bsp. Wehranlage nimmt Schaden oder die Bibliothek
- Die Möglichkeit, seine eigenen Truppen in einer seiner Burgen zu sammeln und von dort aus alle zum Angriff schicken kann (was, denke ich, nicht passieren wird)
- evtl. Zwei Truppengattungen mehr..
Keine Geräte sondern Soldaten
- Erhöhung des Ausbaulevels vom Bauernhof damit evtl. Je Burg ca. 6000 Bauern rekrutiert werden können
- mehr Animationen (ich mag die kleine Figuren die da rum laufen)
- bessere Verwaltung des Forums ermöglichen
- den Mülleimerbutton weiter vom Schlossbutton entfernen

*Wann würdest du mit dem Spiel aufhören? Wie würdest du aussteigen?
Wie würdest du die plötzlich neu gewonnene Zeit kompensieren?*

Über das Aufhören habe ich schon mehrmals nachgedacht und ich glaube, fast jeder große Spieler hat dies bereits getan. Aber wirklich aufhören würde ich erst, wenn ich das Gefühl habe, nicht mehr gebraucht zu werden und alles läuft. Über das Wie habe ich mir noch keine Gedanken gemacht, mache ich erst wenn es soweit ist.

Mit der neuen Zeit??

Naja das würde sich dann raus stellen und auch, wie ich diese kompensieren würde. Ich bin mir aber mit dem Spiel im Reinen und weiss, dass dies auch nur eins ist, das Reale Leben hatte immer Vorrang. Danke, meine Freunde würden es begrüßen.

Gruß

☽ ★ Legend ☽
☽ ★ Baron Biere ☽

*Das war sehr informativ und deine Antworten machen dich noch sympathischer!
Deshalb sagt Ritter Heute: VIELEN DANK!!!*

Interview mit den Lebenden Legenden



Durch das letzte Update der Weltenlenker gehört man nun ab einem bestimmten Burgenindex BIX automatisch den Lebenden Legenden [l+k://alliance?32001&3](https://alliance?32001&3) an.

Was hat die Weltenlenker an diesem Bündnis so beeindruckt, dass sie ausgerechnet dieses für das Preisausschreiben ausgewählt haben und nicht etwa die Merowinger? Die Lebenden Legenden haben einen BIX von 8438,31944 Punkten (Stand 21. Juli), eine beachtliche Größe, an die sicher auch viele Verpflichtungen geknüpft sind. Für alle, die vorhaben, selbst demnächst eine Legende zu werden, stellen wir euch heute dieses besondere Bündnis vor:

Nicht nur der BIX der Legenden liegt in schwindelerregender Höhe, auch die dazugehörigen Bruderschaften sind fast unüberschaubar. Insgesamt 12 Legendenableger gehören zum Platz 9 Bündnis. Da stellt sich sofort die Frage:

Wofür braucht ihr so viele Bruderschaften?

Das sind unsere Brüder und Schwestern, wir stehen und fallen zusammen. Jede Bruderschaft steht für sich und kann ihre eigenen Entscheidungen treffen. Wir sind mehr ein Verbund, eine Art Allianz, mit der gleichen Ausrichtung.

Wie entstehen die Bruderschaften? Sucht ihr aktiv oder bewerben die sich bei euch?

Meist sind sie aus dem guten Kontakt entstanden.

Auch durch gemeinsame Kämpfe und Einsätze sind welche zu uns gestossen.

Die erste war Lebenden Legenden II, heute unter dem Namen "Orden der blutigen Rose" bekannt.

Warum fusioniert ihr nicht einfach?

Welchen Vorteil hat eine Fusion?

Jedes Bündnis hat seine eigenen FS, die ihren Job genauso gut machen.

Wir legen nicht großen Wert auf die Rangliste, der Spass am Spiel muss vorhanden sein. Und bei Massenbündnissen kommen einige Spieler zu kurz.

Taktischer Vorteil bei Unserer Aufteilung ist, dass keiner im ersten Moment sieht wie stark wir wirklich sind.

Baron Birke

[l+k://player?11819&3](#)

Trotz allem gab es auch bei den Lebenden Legenden schon Fusionen:

Wir Freimaurer wollten fusionieren, da wir für einen großen Spielspass nicht genug Aktive hatten. Wir wollten ein größeres Spektrum an Spielern genießen, das ist uns auch mit der Fusion gelungen.

Und ich kann sagen, wir wurden phantastisch hier aufgenommen.

Danke noch einmal an alle!

Steve

[l+k://player?128685&3](#)

Die Führung besteht, wie bei vielen anderen Familien, aus einem Hohen Rat, der demokratisch Beschlüsse verfasst. Auch die Stimmen aus der einfachen Ritterschaft werden gehört, denn zu jedem 1. eines Monats wechselt ein neues Mitglied vom Volk in den Hohen Rat. Dieses Mitglied wird monatlich ausgetauscht und vom Volk gewählt.

Wichtiger Bestandteil des Lebenden Legenden Alltags sind die Geschichten des Casanovas ChiChi. In regelmäßigen Abständen lässt er die Ritterfreunde an seinen Erlebnissen mit den edlen und nicht so edlen Burgfrauen teilhaben. So wurde extra für ihn eine Leibgarde zusammengestellt, die ihn auf seinen nächtlichen Abenteuern begleitet und unterstützt.

Die ChiChi VIP Tour

Baran: Fahrer

Steve: Frauenbeauftragter (Groupie Verwaltung)

Stulli: Bühnenbau

René: Management. (Luder und Zuhälter)

Masaru: Koch

Birke: Küchenhilfe

Stern und Hefe: Security (aber nüchtern!)

Rapid: Hausgroupie und Anheizer

Knut: Masseur

Lionking: Bar

Kartenverkauf: Graf Hefe (Inkasso, ggf. Insolvenzverwalter)

DOC Endor: Leibarzt (keine Macht den Drogen)

Freie Stellen:

Persönliche Assistentinnen für ChiChi

Zukünftige Legenden können ihre Bewerbungen mit Foto an René l+k://player?91507&3 richten (mind 2 aus jedem BND).

Jede neue Folge aus ChiChis Liebesleben wird langfristig angekündigt und der neugierige Zuhörer zahlt seinen Sitzplatz in der ersten Reihe mit Rohstoffen.

Was hat es mit ChiChi's Pornothread auf sich?

Sind die Geschichten alle wahr, oder denkst du dir das schnell aus, um günstig an Rohstoffe zu kommen, wenn deine Silberkammern leer sind?

Alles was ich erzähle, ist tatsächlich so passiert.

Ich entscheide selbst wann welche Geschichte erzählt wird.

Ich hab noch einige in der Hinterhand, aber dennoch kann ich nicht jede Woche eine erzählen, da zum einen meiner Meinung nach eine Regelmäßigkeit rein kommt und sie nicht mehr so rüber kommen, wie sie sollten. Zum anderen muss sowas auch erst erlebt werden, was ich selbst nicht beeinflussen kann. Es gibt Wochenenden, bei denen einfach nichts Spannendes, Interessantes, Amüsantes passiert.

Die Silberregale sind in der Regel täglich für eine Burg voll, doch fehlt mir die Zeit, jeden Tag eine zu erobern, da ich das Spiel aus Spaß und wegen den Legenden spiele und nicht, um mich wegen Truppenzeiten in meinem RL einschränken zu müssen. Ich wachse langsamer als möglich, aber ich wachse.

ChiChi

[l+k://player?156043&3](#)

Wenn man das so hört und sieht, kommt einem schnell der Verdacht, die Legenden sind nicht ausgelastet. Sie haben anscheinend zu viel Freizeit und kümmern sich lieber um Schabernack, als um das wichtige Ritter-Dasein.

Aus den Reihen der Top - Ranglisten - Bündnisse hören wir immer wieder, dass D1 total "langweilig" geworden ist, dass sich nichts bewegt, weil die Strukturen festgefahren sind und weil eigentlich auch keiner aus der "gemütlichen" Rolle raus will. Ist es tatsächlich so, dass die Politik auf D1 stagniert?

Ich spiele noch D3 bei Isengard, da ist Krieg von Anfang an, 50 Felder um meine Burgen nur rot und trotzdem ist es langweilig, aber anstrengend, weil du immer aufmerksam bist und nix passiert.

Ich finde auch Diplomatie und Kommunikation ganz spannend und ganz ohne Krieg ist D1 auch nicht. Auch die Verhinderung von Krieg ohne Gesichtsverlust, siehe Red Dragons, ist spannend.

Steve

[l+k://player?128685&3](#)

Natürlich machen wir ein Spiel im Spiel, in jeder Hinsicht.

D1 existiert nicht mehr ohne!

Wer noch das eigentliche Spiel spielen will, muss sich entweder einen neuen Acc zulegen oder aussteigen oder nach D5 gehen.

Toxi Descendant

[l+k://player?95695&3](#)

Wenn wir einen Krieg anfangen dann aus einem bestimmten Grund und nicht aus Langeweile.

Der Krieg gegen CI war nicht aus Langeweile, sondern weil die Führung falsches Spiel spielte und uns beschimpfte.

Sollten wir wieder einen Krieg beginnen, dann aus gutem Grund, mit einem guten Masterplan und allen Legenden im Hintergrund.

Dann wird uns auch nichts von unserem Ziel abbringen, bis wir es erreicht haben.

Birke

[l+k://player?11819&3](#)

Des weiteren war CI von Punktstand her ein relativ starkes Bündnis, das es eher einfach lief liegt grossteils auch an der sehr guten Planung. Die und die Schlachten waren alles andere als langweilig.

Freiherr von Friko

l+k://player?125962&3

Die Lebenden Legenden waren die Heimat des Deutsch 1 bekannten Spielers, Sheldor der Henker. Wer diesen Namen noch nie gehört hat, ist sicher inaktiv und hat dadurch auch den Aufruhr um die ersten öffentliche Accountverkäufe auf diesem Server verpasst.

Zeit, noch einmal an diesen wichtigen Charakter zu erinnern!

*Welche Rolle spielte Sheldor hier und wo fehlt er euch?
(Stimmen aus dem gesamten Bündnis)*

Er spielte die Rolle des Henkers.

Viele Kontakte, viele gute Kontakte. Kümmerte sich um viele viele Dinge.

War gnadenlos. Ein Henker halt.

Er ist definitiv nicht zu ersetzen, das ist keiner hier, aber seine Arbeit lastet jetzt auf anderen Schultern, welche meiner Meinung ebenbürtig erledigt wird.

Mir persönlich fehlt er als Mensch.

Er war mein Mentor, meine Säule, an der ich mich abstützen konnte.

Den Totenkopf in meinem Namen habe ich ihm gewidmet, für mich bleibt er unvergessen!

Durch seine Aktivität war er einfach schneller, um Dinge zu klären, voran zu treiben. Gnadenlos war er durch seine Art.

Ein Beispiel war eine kleine Diskussion. Es ging um eine Burg.

Jedenfalls ist Sheldor damals forsch ran gegangen. Gefordert, mehr als es jemand anderes jemals tun würde. Als er gleichzeitig mit Krieg drohte, wurde ohne Widerrede eingelenkt und den Forderungen nachgekommen.

Von meiner Seite war er maßgeblich an unserer Fusion in die Legenden mit verantwortlich. Ich war eigentlich kein großer Befürworter dieser Fusion.

Aber im Gespräch mit Sheldor, aber auch mit Birke, Marhoe und Baran, bin ich schnell überzeugt worden, dass die Legenden genau das sind, was wir suchen. So kam es dann auch. Sheldor war sehr kommunikativ, dabei ehrlich und offen, genau das was ich mag. Er war auch nach außen, bei meinen vorherigen Wegen immer eine Galionsfigur der Legenden, man wußte in der D1 Welt, wer er ist.

Käufer und Nachfolger des Sheldor-Accounts ist Toxi Descendant, der mittlerweile nur noch Rangplatz 4 inne hat, aber mit dem teuer erkauften Account bei den Lebenden Legenden geblieben ist. Viele Fragen sind an uns von verschiedenen aufstrebenden Burgherren herangetragen worden. Deshalb haben wir die Chance genutzt und von Toxi ehrliche Antworten eingefordert.

Interview Toxi Descendant

l+k://player?95695&3

Wie kommt man auf die Idee, einen Account zu kaufen?

Ehrlich gesagt war es nicht beabsichtigt. Ich saß im Wartezimmer meiner HNO Ärztin und sah mir so die Bündnisrangliste an. Ein Fixpunkt ist dabei auch immer das BND Kuschel Amazone.

Und dort war Sheldor. Er hatte seinen Name geändert auf sinngemäß " Acc zu verkaufen"

Das wars, ich mußte noch warten und mich interessierte, was so ein Acc wohl kosten könnte. Also schrieb ich Sheldor an. Um 16:16

Bankdaten erhielt ich um 16:56.

Wäre ich schneller beim Arzt drangekommen, würde jetzt vielleicht jemand anderer den Sheldor Acc haben.

Was war an der Sache für Dich so interessant?

Ich persönlich hatte mit Sheldor noch keinen Kontakt gehabt, aber er war mir natürlich ein Begriff, vielleicht ist er ja der Spieler auf D1 gewesen.

Er war ein Aktionär, sicher auch ein Aggressor, aber verfolgte halt seine Ziele und die waren ganz eindeutig im Wohlbefinden seiner Bündnisse zu finden. Also wie gesagt es reizte mich sehr, so einen bekannten Acc zu übernehmen. Was ich wirklich damit machen werde, wußte ich damals noch nicht. Von Zerschlagung bis Weiterführung war alles vorhanden.

Es war eine Möglichkeit, in eine neue Welt einzutauchen. Alleine, sich so einen Acc mal anzuschauen, ist bare Münze wert.

Jeder der über 100 Burgen hat ist ein Arbeitstier. Solche Acc bedeuten in erster Linie "viel Arbeit".

Ich bewundere jeden, der das geschafft hat und das will ich mit meinem Hauptacc auch schaffen. Ich spiele auf allen D Welten, habe insgesamt 7 Acc und 15 Spiele.

Warum gibst du für sowas Geld aus?

Weil Geld gewöhnlich ist, dieser Acc ist es ganz und gar nicht. Ich weiss, dass es nicht meine Leistung war und ist, aber ich weiss, dass es von Burg zu Burg aufwendiger wird. Und irgendwann sehe ich den Acc auch mal als mein Baby an. Aber man sieht es ja an meinen Rechten, dass ich nicht Sheldor bin und nie sein werde. Ich werde wohl auch nie eine höhere Position bei den LL bekleiden dürfen. Aber ich glaube das ist ganz normal. Effektiv habe ich 8 Burgen und dementsprechend ist mein Rang. Ich habe auch nie versucht Sheldors Erbe zu verheimlichen. Die Burgen besitzen noch neben der neuen Nummerierung die Nummerierung zu Zeiten Sheldors. Auch die Burg 73 existiert noch (Onny alleine würde mich vernichten, hätte ich daran was verändert), die letzte Burg Sheldor heisst Sheldors Erbe. Einen solchen Spieler darf man nicht vergessen! Er war einmal-persönlich hoffe ich ja auf seine Rückkehr.

Hast du auch den Twisted Account am Hals?

Ich bin zwar verrückt und ein Süchtler, aber nicht soooooo verrückt

Warum bist du bei den Legenden geblieben? War das Teil des Kaufvertrages?

Nein war es nicht, aber mal ehrlich, egal wie groß ein Acc auch ist, gegen ein BND kommt man nicht an. Und nicht so eingebettet, wäre man wohl früher oder später weg von den Top 100.

Aber ich bereue es auf keinen Fall.

Es gibt hier, genau wie ueberall anders, sehr nette Leute.

Es sind halt sehr sehr viele. Aber ich fühle mich wirklich sehr wohl und gerade die herzliche Begrüßung am Anfang meines Antritts überraschte mich doch sehr. Hätte mit einer kühleren Reaktion gerechnet.

Das ist die eine Sicht, doch wie sehen das die Legenden?

Wie war es für euch alle, dass plötzlich in einem alten Account ein "Neuer" steckt?

Uns kam es so vor, dass wir eine neue Person aufgenommen haben. Verwirrend war nur die Punktezahl, ansonsten war es eine sehr positive und angenehme Begegnung mit ihm. Nichts, wo ich sagen würde, es wäre sonderbar anders gewesen.

Inzwischen wurde auch Sheldors Hausdrache gefangen genommen, doch das ist eine andere Geschichte, die wir demnächst im **Newsticker** veröffentlichen werden!

Wer also zu dieser lustigen Truppe gehören möchte, hat nichts weiter zu tun, als 250 Burgen zu besitzen. Wir beobachten gespannt, wie sich der BIX der Lebenden Legenden in Zukunft entwickeln wird!

Interviews

mit Alan of Helmsby / D5

Wann seid ihr auf D5 gestartet?

Da ich zu dieser Zeit in England war, habe ich den Start um 3h verpasst, bin also am ersten Tag bereits dabei gewesen !

Wie entwickelt sich euer BND und was unterscheidet es von anderen?

Mein BND, Clan Isengard , entwickelt sich ziemlich gut ! Obwohl es wie in jedem Clan mal Diskussionen gibt helfen sich alle gegenseitig und es ehrt mich mit ihnen spielen zukönnen :)

Unterschiede zu anderen BNDs sind der enge Zusammenhalt zwischen den Räten und Spielern! Außerdem auch durch die sehr unterschiedlichen Spielertypen in allen Positionen, die durch gemeinsames Arbeiten immer versuchen, das Beste für das BND hinzubekommen !! Außerdem muss man da auch noch Eciton erwähnen :)

Liegt es in eurer Natur, Führungsaufgaben zu übernehmen?

Bis auf D1, wo ich bei Skywalker mein Handwerk unter Obiwan , Benita und anderen gelernt habe war ich überall in einer Führungsposition ! Auch im realen Leben mag ich es den Ton anzugeben ;) Außerdem ist es mir wichtig Einfluss auf die Geschichte zu nehmen, denn ich hasse es wenn man hinter meinem Rücken oder ohne mich etwas entscheidet !

Gab es schon kriegerische Auseinandersetzungen und wie habt ihr die überstanden?

Ich glaube diese Frage kann jeder beantworten !

CI hat gemeinsam mit Eciton bereits auf dieser Welt viele Kriege geführt und seine Stärke bewiesen :) ob Kreuzritter, DarkSettlers oder andere Clans mit denen wir Krieg haben bzw. hatten uns zufürchten gelernt !! Wir haben es überstanden durch Teamwork und helfenden Händen bei Eciton !

Eciton arbeitet Hand in Hand zusammen; deswegen sind wir derzeit kaum zubesiegen :)

Wie sieht eure Zusammenarbeit mit anderen Bündnissen aus und wie soll die sich in Zukunft entwickeln?

CI hat mit Eciton ihre perfekte Allianz gefunden und es läuft alles super :)
Dazu kommen noch unsere sehr treuen Verbündete und Clans wie DDD,B4J oder React, welche immer zu uns standen :)
Wie es in der Zukunft aussehen wird, weiß ich nicht;
aber Isenard wird treu zu Eciton und ihren Verbündeten stehn !!
Und dafür stehe ich mit meinem Wort ein !!

Was ist das Besondere an diesem Server und warum seid ihr hier?

Am Anfang wollte ich hier wieder etwas mit meinen Waffenbrüder machen. Doch dann habe ich Kaboom versprochen, das ich ihm helfen werde Clan Isengard wieder aufzubauen :) welches ich auch tun werde !
Die Welt ist so besonders, da ich mit Clan Isengard eine wirkliche Herausforderung gefunden habe !
Dieser Clan ist unglaublich faszinierend und ich sehe in dieser Welt noch sehr viel Spannung, denn wir warten ja immer noch auf einen Clan, der es ernst gegen uns meint :)

Was sind eure Ziele für die Zukunft?

Meine Ziele sind weiterhin erfolgreich mit CI zuspielden und allen dort ein gutes Ratsmitglied sein !
Ich will meine Freundschaften weiterhin fördern und werde immer für sie da sein !!

Wie seid ihr zu dem Namen Helmsby gekommen und was verbindet ihr damit?

Ich habe die Bücher von Rebecca Gablè geliebt und habe mir Alan of Helmsby als Namen ausgesucht; anfangs ohne Hintergedanken! Was mich damit verbindet werde ich nicht preisgeben !

Auf welchen Welten spielt ihr noch?

Auf allen deutschen Welten habe ich gespielt , aktiv aber nur noch auf D3 und D5 bald D6 ;)
Dazu kamen einige andere Server wie UK2, NA2 und FR1/2

Wieviel Zeit geht bei euch für das Spiel drauf?

Nicht sonderlich viel ! Das funktioniert wie bei einer SMS !
Bekommste ne mail schreibst ne Antwort und wieder raus !

Gibt es für euch einen Unterschied zwischen der ersten Zeit, in der ihr das Spiel gespielt habt und jetzt?

Ich habe jetzt natürlich an Erfahrungen gewonnen und reagiere in vielen Situation wesentlich lockerer als zu Beginn ! Am Anfang war ich außerdem alleine unterwegs und nun habe ich meine Helmsbys <3

Was sollte an dem Spiel unbedingt verbessert werden?

- Neue Einheiten
- hartes Vorgehn vom Support gegen Cheater und Leute die flamen !
Sonst bin ich eig. sehr zufrieden :)

Welche Fragen würdet ihr den Weltenlenkern gerne mal stellen?

Pitbull ? Magischer Knopf mit der Atombombe ? Naja solange die Weltenlenker die Server anständig am Laufen halten ist mir das eig. egal :)

Könntet ihr euch vorstellen, "Ritter heute" auf diesem Server zu unterstützen und wenn ja wie?

Steht nicht in eurem Profil das wir mit Eciton euch bereits Beschützen ?!!

Was gefällt euch an der Zeitung und was wünscht ihr euch in Zukunft?

Der Newsticker hat mir sehr gefallen und ich hoffe das es die Ritter Heute weiterhin geben wird !

Ein Schlusswort?

Ich grüße alle meine Leute von Isengard !

Meine ewig treuen Helmsbys und ich freue mich auf die Zukunft auf D6 mit euch :) Aber ich muss nochmal ein paar Leuten ein extra Danke aussprechen ! Es handelt sich um Atze von Schröder , Horster SVW und Clingon und Hexe of Helmsby welche ich in letzter Zeit etwas enttäuscht habe ! Ihr wart genauso wie die anderen Helmsby Kollegen immer füreinander da und habt mir geholfen egal wobei :-)

mit Metro of Helmsby/ UK2

Wie lange seit ihr schon auf Uk2?

Gute Frage! Ich glaube ein paar Wochen nach Spielbeginn.

Wie entwickelt sich euer BND und was unterscheidet es von anderen?

Unser Bündnis ist relativ neu. Es wurde am 29.06.12 gegründet. Was unterscheidet uns von anderen? Wir sind wohl eines der wenigen deutschen Bündnisse auf UK2. :) Und haben viel vor! Wir wollen weiter nach oben und uns dort stabilisieren - was bei den wenigen deutschsprachigen Leuten als schwierig erweist...

Wie kommt ihr speziell mit den englischen Bnds zurecht?

Bis jetzt hatten wir wenig Kontakt mit englischen BND's. Da ich aber früher selbst in einem war, kann ich sagen, das sie der freundlich & es nicht schwierig ist, sich mit ihnen zu unterhalten. Man sollte natürlich gewisse Grundkenntnisse haben.

Gab es schon kriegerische Auseinandersetzungen und wie habt ihr die überstanden?

Nein, noch nicht. Sind ja auch relativ neu. Ein Spieler wurden zwar schon 2 Burgen abgenommen, aber dabei ist es auch geblieben.

Wie sieht eure Zusammenarbeit mit den deutschen Bnds aus und wie soll die sich in Zukunft entwickeln?

Wir arbeiten aktuell mit 2 anderen deutschen Bündnissen zusammen - die einzigen 2, die aktiv & brauchbar sind. Das eine BND ist bereits unser Wing und wird - vielleicht - zu uns fusionieren. Wir haben einen Pakt und wollen gemeinsam eine große deutsche Kraft auf diesem Server schaffen.

Was ist das Besondere an diesem Server?

Das besondere an diesem Server ist der Platz. Du kannst dich beinahe problemlos massig ausbreiten, da die Karte nur dünn gesiedelt ist. Da hat man bei der Wahl der nächsten Burg die Qual der Wahl.

Was sind eure Ziele für die Zukunft?

Die Ziele eines wohl jeden Bündnisses - wachsen und nach oben. Was nicht so einfach ist, da fast keine deutschen Bündnisse bestehen und auch eine Menge deutsche Spieler in größeren englischen BND's sind. Es mangelt an Nachwuchs - und möchte darauf hinweisen, das wir uns über neue Mitglieder sehr freuen würden. :)

Spielt ihr noch auf anderen Welten?

Ja. Auf D2 & D5.

Wie seid ihr zu dem Namen Helmsby gekommen und was verbindet ihr damit?

Die Helmsbys sind ein Clan, die auf vielen Servern spielen. Ursprünglich wurde er glaub ich auf D3 gegründet und fasst ca. 75 Leute. Ich kenne mehrere davon und das verbindet mich sozusagen dann mit ihnen - und auch eine gewisse Ehre - nicht jeder darf diesen Namen tragen.

Und warum seid ihr hier auf Uk2?

Ich muss zugeben dass war spontan. Ich habe die ganzen Server einmal durchgeschaut und dann hab ich angefangen - und habe es bis heute nicht bereut. :)

Wieviel Zeit geht bei euch für das Spiel drauf?

Jede Menge! Der Suchtfaktor ist hoch wenn man erst mal ein bisschen gespielt hat. Ich gehe jeden Tag on und zusammengerechnet ist das dann so 1-2h pro Tag. Kommt darauf an, wie viel Zeit man hat und ob gerade viel los ist.

Was sollte an dem Spiel unbedingt verbessert werden?

Eigentlich nichts - das letzte Update hat mir sehr gefallen! Manchmal Nerven die Serverprobleme, aber das geht schon.

Welche Fragen würdet ihr den Weltenlenkern gerne mal stellen?

Ob sie selber auch L&K spielen und wie sie auf die Idee gekommen sind, dieses Game zu entwickeln.

Könntet ihr euch vorstellen, „Ritter Heute“ auf diesem Server zu unterstützen und wenn ja wie?

Wir könnten euch unter Schutz stellen - aber ihr kämpft ja eher mit Feder als mit Schwert. ;) Wir könnten uns nach einen "Autor" und Helfer für die englisch-sprachige Ausgabe umsehen.

Was gefällt euch an der Zeitung und was wünscht ihr euch in Zukunft?

Mir gefällt sie sehr! Man erfährt so manch Interessantes über andere Leute und Bündnisse. sehr unterhaltsam! Für die Zukunft wünsche ich mir, das die Zeitung weiterhin die Leser so wunderbar unterhält. Der Redaktion sollte auch gedankt werden - klasse Arbeit!

Ein Schlusswort:

Vielleicht werden ja dadurch auch mehr Leute auf United Kingdom 2 aufmerksam. Und ich möchte Alan & Bonnie of Helmsby danken, denn diese haben mich in L&K geprägt und sind gute Kameraden - und ich möchte mein Bündis auf D2, Alejandros Heer, grüßen. Danke für das Interview! Es war mir eine Ehre.

Gajus Julius Caesar zur Auflösung von DNS

Es gibt da eigentlich nicht viel zu sagen. Fusionen sind immer ein Kompromiss, ein Mittelweg aus Führung, Einstellung und Handeln. Wir mussten feststellen, dass für uns ein Mittelweg kein Weg ist. Unsere Mitglieder sind Krieger, vergleichbar mit Söldnern. Es geht nicht um das Wieso, Warum und Wo. Sondern lediglich um das Spiel als solches. Einfach gehalten. Strategisches Kriegsspiel ist das Schlüsselwort. Spiel, Strategie und Krieg. Diese drei Worte sind das A und das O. Burgen sammeln und Diplomatie sind unseres Erachtens nebensächliche Tätigkeiten, welche die oben erwähnten Schlagworte unterstützen, aber niemals in den Vordergrund rücken dürfen. Dafür gibt es andere Spiele (Bsp. Die Siedler)

Aufgrund dieser Einstellung, ist es so gut wie unmöglich, einen nachhaltigen Fusionspartner zu finden. Aber dieses Thema ist wohl für sehr lange Zeit abgeschlossen.

*Kann man solche Dinge nicht im Vorfeld klären?
Oder hat man euch auf die Schippe genommen?*

Es wurde vor der Fusion von beiden Seiten abgeklärt, jedoch wurde uns mehr versprochen als gehalten wurde. Der vergangene Krieg hat uns gezeigt, wer die richtige Einstellung hatte und wer nicht. Dies war dann der entscheidende Punkt. Es gab zwei Möglichkeiten. Unsere Einstellung zu ändern und uns der Gemeinschaft anzupassen. Oder die aktiven Krieger von den anderen zu trennen. Ich entschied mich für das zweite und mein Heer folgte mir zu 99%.

Ich liebe mein Heer!

Die verloren gegangenen Leute sehen wir nicht als Verlust, sondern als Bereicherung. Alle diejenigen, welche gegangen sind, oder als inaktive zurückgeblieben sind, waren vorher eine Last. Diese ist von uns gewichen, somit eine Bereicherung, denn jetzt haben wir eine 100% ige Aktivitätsrate. Und davon stehen 100% hinter unserer Einstellung. Was will man mehr?!

*Dann habt ihr alles richtig gemacht, Gajus Julius Caesar!
Herzlichen Glückwunsch!
Bis zum nächsten Mal!*

Wir danken all unseren Interviewpartnern!

Aufgedeckt!

Clan Isengard als Bauherren im Realen Leben?

Ist es schon so schlecht bestellt um eines der traditionsreichsten Bündnisse von Lords und Knights? Nach der Auflösung auf D4 und der nicht ganz optimalen Entwicklung auf der einen oder anderen Welt, hat man sich scheinbar entschlossen, auf die sogenannten "Realen Welten" auszuweichen und sich dort eine neue Existenz aufzubauen.

Als privater Bauherr getarnt, ist es ihnen sogar gelungen, die dortige Presse zu täuschen und für ihre Zwecke zu instrumentalisieren!

Wie wir auf solche Ideen kommen?

Und ob wir das beweisen können? Lest selbst!

Friesacher Burgbau wird „privatisiert“

Seit drei Jahren wird in Friesach „in Handarbeit“ an einer neuen mittelalterlichen Burg gebaut. Bis 2015 werden die Handwerker vom AMS bezahlt, danach soll der Bau mit Eintrittsgeldern finanziert werden.

Die Stadt hofft auf rund 70.000 Besucher im Jahr. Bis die Burg fertig ist, wird es noch etwa 30 bis 40 Jahre dauern.

Es ist ein Bau ohne Bagger, ohne Lastwagen und ohne moderne technische Hilfsmittel -

fast nur Handwerkszeug wie im Mittelalter steht zur Verfügung.

Bisher wurde unter anderem der Burghügel gerodet, Steine behauen und eine 140 Meter lange mittelalterliche Wasserleitung fertiggestellt



Die Baustelle wird wissenschaftlich begleitet, alle Materialien und Werkzeuge sollen authentisch sein, alten Vorbildern nachgebaut und nicht aus dem Baumarkt, sagt der wissenschaftliche Leiter Johannes Grabmyer: „Das Holz wird im Wald geschlägert und der Stein im Steinbruch.“

Die Zahl der Handwerker soll noch deutlich steigen, allerdings künftig finanziert durch Eintrittsgelder. Derzeit gibt es jährlich einige tausend Besucher auf der Baustelle, künftig sollten es 100.000 bis 130.000 sein, lauten die Vorgaben.



Diese Vorgabe hält Bürgermeister Josef Kronlechner nicht für realistisch, mit 70.000 Besuchern im Jahr hätte man schon „sehr, sehr viel erreicht.“



Zur weiteren Finanzierung des Burgbaues müsste man dann allerdings auch um Sponsoren und Fördergelder kämpfen. Um die Ziele zu erreichen, wünscht sich Bürgermeister Kronlechner, dass sich alle Gemeindepolitiker und Bürger hinter das Projekt stellen. Vor allem für Touristen aus Amerika könnte die mittelalterliche Baustelle zur Sensation werden. Erste Erfolge wurden verzeichnet, parallel mit der Abhaltung der Sportveranstaltung United World Games kamen vermehrt amerikanische Touristen nach Friesach.



(Quelle: <http://kaernten.orf.at/news/stories/2540568/>)

Scheinbar ein ganz harmloser Beitrag, wie er in der Welt der normalen Sterblichen häufig vorkommt.

Aber wer zwischen den Zeilen liest, wird auf ganz andere Weise fündig! Auf der Suche nach den Hintermännern dieses Projektes, stossen wir auf die rätselhafte Abkürzung "AMS"! Dieselbe Buchstabenkombination ist uns erst kürzlich auf internen Geheimdokumenten von "Eciton" aufgefallen, die versehentlich in die Weltenrundmail gelangten. Ein berittener Expressbote von "Elite", der von unserem Verhörspezialisten in der Taverne in die "Metzange" genommen wurde, plauderte schließlich den Namen des Geheimprojektes aus:

"Aussiedlung Mit System"

Ein gross angelegter Versuch, die Realen Welten zu infiltrieren und langfristig die Herrschaft an sich zu reißen! Wie im obigen Text angedeutet, rechnet man mit einer Dauer von 30-40 Jahren und 70.000 treuen Gefolgsleuten bis zum Erreichen dieses Zieles.

Der führende Kopf des Ganzen ist schnell gefunden: In den auffallend schlecht erfundenen Namen der Protagonisten (liebe Isengardler: So heisst dort wirklich niemand!) Josef **Kronlechner** und **Johannes Grabmyer** finden wir schnell die entscheidenden Hinweise:

Die Buchstaben **K O O A B M** ergeben in der richtigen Reihenfolge den Namen unseres allseits geschätzten und überraschend abgetauchten Lord **Kaboom**,

dem wir zu dieser gut gemeinten, aber schlecht getarnten Aktion, alles erdenklich Gute wünschen! Es wäre allerdings besser gewesen, diesen Plan vorher mit uns zu besprechen!

Wie man ganze Universen nur mit der Feder erobert, haben wir ja schon erfolgreich bewiesen!

Und wer sagt euch, dass bei uns nicht längst ähnliche Pläne mit den ahnungslosen Welten der Menschen in der Redaktionsschublade liegen?

Wollt ihr dabei sein? Meldet euch bei uns!

(nicht über die üblichen Kanäle! Geheime Anweisungen sind unterwegs!)

euer Graf

Wahre Worte über Luzifer

ein Interview ohne Fragen mit Conspiracy von D3

[l+k://player?13189&16](http://k://player?13189&16)

Fangen wir doch bei Adam und Eva an & beschreiben die Gesamtsituation:

Ich war bei CI und der Achse unzufrieden, da sie eindeutig auf der Verliererstraße stehen.

Das einzige was bei der Achse noch lebt sind die Eightballs! Also hatte ich Lust auf etwas

Veränderung und bin zu meinen treuen und loyalen Freunden, die ich seit Anfang des Jahres kenne, Merlin (ehemaliger Zerstörerleader) und Lady Jette, die mir immer nahe stand.

Sie verweilen bei der Teufelsbande, Mitglied von La Resistance. Nach dem Seitenwechsel musste ich mir unglaubliche Provokationen & massive Beleidigungen meiner alten Freunde

anhören. Herrlich war dieser Kommentar von Luzifer [l+k://player?11030&16](http://k://player?11030&16),

in einer alten Achsen RM:

"Ich habe genug von diesem verlogenen Conspi-Gebell gelesen. Wir werden eine neue RM erstellen...Es ist nur ein wenig paradox, wenn ein Doppelspion, der bei erstbestener Gelegenheit die Fronten wechselt und mit Täuschung und Betrug arbeitet, von Ehrenhaftigkeit spricht!

Denn kennzeichnend für alle Achsen-BNDs ist der unbedingte Zusammenhalt!

Den durfte ich bei meiner Deff-Anfrage wieder in Form von über 300k Deff spüren!

Danke nochmals an alle Beteiligten! Eure Truppen werde ich nun zurückschicken!"

Mysteriöserweise ist es nicht dieser Luzifer, der sofort, nachdem ein Spion CI's der

weißen Ritter ihm sagte, dass ein Großangriff auf ihn geplant ist, sofort in den Urlaub ging?

Dieser Trend scheint bei CI Anklang gefunden haben und so fand sich der komplette (!)

CI Osten im Urlaub! Abgesehen von Macers (Gott ehre ihn!). Bezeichnend finde ich,

dass ich auch eine Woche nach meinem spontanen Seitenwechsel noch keinen

Angriff von CI verspürt habe! Nichtmal einen Fake!

Ich habe nun schon einige Burgen im roten Meer an die Eightballs verloren,

doch das interessiert mich herzlich wenig, da ich den Seelenfrieden gefunden habe.

Als Diplomat der Teufelsbande. Erneut auf Seiten des Widerstands. Es ist nur eine Frage der

Zeit bis die Achse kapituliert, als erstes wird CI dran sein. Die haben 145 Mitglieder,

wovon man locker über die Hälfte als inaktiv ansehen kann.

Zu meinen alten Freunden, kann ich nur sagen:

Ihr könnt enttäuscht sein, wütend, beleidigend, traurig, es interessiert mich nicht.

Ich bin Conspiracy, die Verschwörung und nicht euer Wohlfahrtsamt.

Und wenn Conspi1 weg sein sollte, rücken 3 nach. Ist doch klar.

Lobhudelei:

Wenn man wahre Worte über Luzifer hören will, muss man aber auch bedenken,

dass es auch sehr gute Seiten an ihm gab. Er hat einen exzellenten Humor,

der mich einige Male zum Schmunzeln brachte. Und ohne ihn gäbe es kein

Clan Isengard auf D3. Er ist auch manchmal ein fairer Spieler und hat anderen

Spielern schon oft aus der Patsche geholfen.

Zurück zum Interview:

... das ändert aber alles nichts daran, dass seine Burgen zum größten Teil aus Burgen

Inaktiver bestehen und er gerne schnell in den Urlaub verschwindet, wenn's heiß wird.

Anmerkung der Redaktion:

Da kein Interviewpartner anwesend war, gibt es auch keine Verabschiedung!

"Russisch Roulette"

a Shortstory by Asker auf D3

(Aus seiner Sicht)

Es war 10:00 Uhr am Sonntag, den 10. Juni. Alles war perfekt geplant und gut durchdacht. 4 Bündnisse sollten ihre Truppen zusammen in die Schlacht schicken, gegen das Böse. Das Böse war natürlich die Achse.

Das alte Bern

([1+k://alliance?1703&16](#))

Para Bellum

([1+k://alliance?1389&16](#))

Die Bruderschaft

([1+k://alliance?566&16](#))

Das Osmanische Reich

([1+k://alliance?792&16](#))

schickten ihre tapferen und siegreichen Truppen wieder einmal an die Front. Es war Zeit russisch Roulette zu spielen. Roulette mit dem Spieler der Illuminaten ([1+k://alliance?1094&16](#)), Rollet ([1+k://player?11200&16](#)). Dieser Lord ist ein aktiver und bedeutsamer Spieler der Achse-West, daher war er einer der Wichtigsten, die gestürzt werden mussten.

23 von 30 Burgen wurden gleichzeitig, pünktlich um 10:00 Uhr, angegriffen. Die ersten Burgen fielen schon nach einer Stunde Kampf in die Hände der tapferen Ritter und Janitscharen. Doch der listige Gegner hatte noch ein Ass im Ärmel. Er zog seine Truppen noch ein einziges mal in die Schlacht bevor er sich von D3 verabschiedete.

Es schien unmöglich für den ehrenvollen Pasha des Sultans die Burg zu übernehmen. Die Gegner waren in Überzahl und wurden immer mehr! Die 4 Verbündeten berieten sich und schickten alle ihre restlichen Truppen zur Schlacht. Das Silber, das der Pasha dabei hatte, war schon fast verloren - er hatte nur noch einen einzigen Elitekämpfer auf dem Schlachtfeld und der Gegner unter 100 Kriegern gegen eine Übermacht an Resistance-Eliteeinheiten.

Pasha Ali ([1+k://player?53187&16](#)) zog im letzten Moment seinen letzten Panzerreiter in die Schlacht und war siegreich. Die Schlacht hatte ganze 5 Stunden gedauert.

Doch der Fisch zappelte immer noch!
Genysis der Fisch (l+k://player?5655&16)
griff in seine Trickkiste und schickte schnell Fakes an alle neu eroberten Burgen.
Man dachte der Junge macht nur Spaß und keiner nahm ihn ernst.

Doch um 20:00 Uhr wurde es ernst.
Zwischen all den Fakes, waren die Angriffe auf Pasha Abdullah
(l+k://player?58044&16), den Taktiker, echt.

Und noch einmal mussten die Bündnisse zusammenhalten
und ihre Kriegskunst beweisen.
Innerhalb einer Stunde wurde aus der Truppe in der Burg, eine Armee.
Die Gegner hatten keine Chance und wollten die weiße Fahne wehen,
doch es war für sie zu spät. Alle tot.
Genysis war nur ein Spieler, der in der Warteschlange vordrängelte.

Somit war es vollendet.
Eine Handvoll Spieler beendeten wieder einmal eine Operation in Perfektion.
23 von 23 angegriffenen Burgen wurden erobert.
Hunderte Fake-Angriffe hatten den Gegner verwirrt, sie hatten keine Chance.
Die Taktik dieser edlen Kriegsveteranen war unglaublich und unbeschreiblich.

Gerade als die Achse eine Stich-Ins-Herz-Aktion (l+k://alliance?30171&16)
vorbereiten wollte, wurde sie 23 mal in die Niere geboxt.

Resumee:
23 von 23 erobert.
Offanzahl LR: 600k
Deffverluste Achse: 150k

© by Asker
(l+k://player?31927&16)
Osmanisches Reich

Soziale Projekte stellen sich vor

Wer von uns kennt das nicht: fehlende Aggressivität vor der Schlacht, Motivationslosigkeit bei der Angriffsplanung, Zero Feierstimmung nach grandiosen Siegen.

Der unbarmherzige Ritteralltag fordert seinen Tribut und lässt selbst die Besten von uns erschöpft und ausgebrannt zurück.

Nach jüngsten Umfragen startet nur noch jeder zweite Ritter mehr als zweimal am Tag neue Missionen!

Persönliche Nachrichten werden in 65% der Fälle erst nach 5 min und später beantwortet!

Jeder dritte gibt zu, nur einmal am Tag online zu sein!

Erschreckend hoch ist die geschätzte Zahl an Spielern, die nur eine Burg besitzen; die Dunkelziffer dürfte weit höher liegen.

In diesen schweren Zeiten müssen Ritter und Burgfräulein noch enger zusammenrücken und nach Alternativen suchen, um diesen rückläufigen Tendenzen Einhalt zu gebieten.

Zwei dieser Projekte wollen wir heute vorstellen:

Das dunkle schwarze Loch

Die Adresse für alternde oder senile L&K Spieler...

Unsere Seniorenresidenz bietet absolut keinen Glanz und man erzählt sich immer und immer wieder die gleichen Geschichten..

Wenn du dich selbst abschieben möchtest, bist du hier genau richtig.

Solltest du jemanden einliefern lassen wollen, melde dich bei Vargas.

Er ist ein Künstler im Umgang mit Rollstühlen und Fussfesseln.

Lagune der Ruhe

Das Bündnis, indem einfach **garnichts** passiert!

Jeder der einfach mal seine Ruhe haben, kein Forum lesen möchte und auch nicht täglich 100 Nachrichten bekommen will, ist herzlich willkommen!

Von welchem BND du Urlaub brauchst ist absolut egal, hier ist es ruhig.



Kriegsflüchtlinge suchen sich hoffentlich aus Respekt den Mitspieler gegenüber, die wirklich ihre Ruhe wollen ein anderes BND als dieses!!!

[l+k://alliance?23706&29](#)

Werbung für Helvetica

Manchmal gibt es sogar von den sonst so schnellebigen Welten der Deutschen nichts zu berichten.

Wenn dann auch noch die wilden Horden auf United Kingdom, angeführt von Bob dem Barbaren, für einen kurzen Moment aufhören, blindwütig gegen unsere dortigen Redaktionsburgen anzurennen, kommt uns **Helvetica** in den Sinn!

Dieses entzückende Land, das den Zuschlag für einen eigenen Server deutlich vor den Österreichern bekommen hat, *) bietet neben scheckheftgepflegten Burgen und standardmässig mit Fonduekesseln ausgestatteten Tavernen ein unglaubliches Entwicklungspotential für jedes größeres Bündnis.

Ganz Helvetica wird eigentlich nur von den Top 10 der Rangliste regiert. Bis Position 30 finden sich fast nur Wings der dementsprechenden BND's. Ein Paradies für kurz vor der Vernichtung stehende Clans aus den überfüllten Welten, die ernsthaft darüber nachdenken sollten, hierher kommen und einen "Neuanfang" zu wagen.

Prominentes Beispiel: Fighting for Glory wurden auf D1 an einem einzigen Tag ausgelöscht, siedelten nach Helvetica um und stehen jetzt auf Rang 10. Das mächtigste BND hat hier gerade einmal 1.000.000 Punkte und ein wenig mehr Vielfalt und Abwechslung täte bestimmt gut.

Also, rauf auf die Hottehühpferdchen und ab nach Helvetica! Und nicht vergessen, euer Abo umzubestellen!

**) die Vergabekommission der Weltenlenker war von den unzähligen Sorten der Toblerone, die dort auf jedem Baum wächst, mehr als beeindruckt!*

Eure ersten Schritte in der neuen Welt

Ihr habt eure neue Burg bezogen, ihr einen originellen Namen, wie "torsten25185b" gegeben und euch die emoji app heruntergeladen, damit ihr ständig high five geben, ganz viele duftige Smileyvarianten posten und in der Taverne kilometerlange Reihen von Bierhumpen bestellen könnt.

Aber da war doch noch was!

Ihr wollt doch ganz nach oben. Nicht in den Schlossturm, in dem meistens alte garstige Mütterchen sitzen, die euch giftige Spindeln in den Finger rammen wollen, damit ihr den Rest eures Leben im Tiefschlaf verbringt und verpasst, wie Borussia Dortmund zum 75. mal Meister auf Deutsch 5 wird!

Nein, ihr wollt Starreporter bei Ritter Heute werden!

Aber weil das nur die wenigsten schaffen, wollt ihr zumindest in die Top 10 der Rangliste!

Und dabei können wir euch helfen!

Hier unser Starterkit für den schnellen Ausbau:

(In unzähligen Welten erfolgreich getestet)

1. einen Handkarren herstellen (Markt)
2. in der Bibliothek den Langbogen erforschen
3. die Rohstofflager auf die nächste Stufe ausbauen
4. mit 5 Speerträgern und dem fertigen Karren die nächstgelegene Freie Burg angreifen
5. die übrigen Speerträger auf die erste Mission in die Taverne schicken
6. in der Zwischenzeit die Sonderausgabe von Ritter Heute lesen.
7. wenn der erste Rohstofftransport eintrifft, schickt ihr ihn gleich zur nächsten Freien Burg. Fehlende Speerträger werden ersetzt (falls sie nicht in irgendeiner Bauernschenke versumpft, sondern in treuer Pflichterfüllung beim Plündern umgekommen sind: kurze Gedenksekunde einlegen!)
8. zweiten Karren und neue Speerträger in Auftrag geben.
9. Lager ausbauen und mal nachgucken, ob die ersten Bögen schon mit Katzendarm bespannt werden (Hinweis für alle Tierschützer: In den Zukunftslaboren der Merowinger wird bereits an neuartigen Materialien geforscht, die das kostbare Elfenbein für die Schwertgriffe ersetzen sollen. Ausser ein paar völlig nutzlosen Erfindungen, wie dem Heißluftballon, alkoholfreiem Bier und gut gepolsterten Lanzen ist bisher nichts Brauchbares dabei herausgekommen)

10. Bibliothek auf die nächste Stufe ausbauen (für die niedlichen Panzerpferdchen, mit denen ihr viel schneller in die weiter entfernten Gegenden einfallen und nach Herzenslust plündern könnt)

11. Lager ausbauen, neue Plünderungstrupps losschicken, Taverne für neue Biersorten ausbauen.

Ab jetzt wiederholt sich eigentlich alles immer wieder und dauert dafür immer länger. Endlich habt ihr genug Zeit, auf unserer wundervollen Homepage zu verweilen:

www.ritterheute.augton.de

Wenn ihr in einer Gegend wohnt, wo Rohstoffe extrem knapp sind und der Ausbau nur sehr schleppend oder gar nicht vorankommt, habt ihr zwei Möglichkeiten:

a) ihr könnt unsere ganzen bisherigen Ausgaben im Archiv lesen

www.ritterheute.augton.de/Archiv

b) Ihr versucht, selbst in die Zeitung zu kommen! Dazu müsst ihr nur eure lieben Nachbarn bitten, euch ihre Rohstoffe als Dauerleihgabe zu überlassen (eine elegant formulierte Drohung kann da wahre Wunder bewirken!)

Wenn ihr euch fragt, warum manche viel schneller wachsen als ihr, müsst ihr bedenken, daß es Elitekämpfer gibt, die ihre Seelen der dunklen Seite der Macht verschrieben haben.

Sie ruhen und rasten nicht bei Tage und nicht bei Nacht und treiben das arme Bauernvolk unbarmherzig an, bis ihre Burgen unter den Kupfer- und Silberlasten ächzen und stöhnen. Alle ihre Karren sind mit magischen bösen Achsen ausgestattet, die sich mit dreifacher Geschwindigkeit bewegen und auf anderen Welten von mächtigen Allianzen verzweifelt bekämpft werden.

Wenn ihr selbst so ein Elitekämpfer seid, habt ihr neben eurer aufreibenden Tätigkeit immerhin noch Zeit, eure Heldentaten oder die Schmähungen eurer Gegner im Newsticker zu verfolgen:

<http://ritternews.wordpress.com>

Wir wünschen euch viel Erfolg auf eurem Weg zum Adler oder Falken, Möget ihr immer die Freude am Spiel behalten!

Und jetzt sucht euch ein Bündnis!

Exklusiver Bündnis-Aufnahmeantrag

Hiermit beantrage ich meine Aufnahme in das
XY Musterbündnis auf Welt D6

- als a) aktives Mitglied
b) passives Mitglied

Rittername :

Alter:

Anzahl Burgen:

Punktstand:

Off-Truppen:

Deff-Truppen:

Kupfermünzen:

Silbermünzen:

Goldmünzen:

Für die Mitgliedschaft gelten die Regeln und die Ordnungen des
Bündnisses. Diese erkenne ich auf Lebenszeit an.

Ich verpflichte mich, den König zu ehren
und für sein Leben mein eigenes zu opfern.

Der Hohe Rat kann über meine Burgen und Rohstoffe
nach Belieben verfügen.

Ich erkläre mich damit einverstanden, dass das Bündnis die von mir
gemachten Angaben im Rahmen der Ritterverwaltung speichert
und sie für bündnisinterne Zwecke verwendet.

Ort, Tag:

Unterschrift des Ritters/der Ritterin.....
(bei Jugendlichen unter 18 Jahren der Vormund oder Burgnachbar)

Wie ist der Kontakt zu unserem Bündnis zustande gekommen?

(Bitte ankreuzen)

von Bekannten erfahren

aus der Zeitung Ritter heute entnommen

wurde schon mal von dem Bündnis angegriffen

sonstiges

Impressum

IHR SEID KEIN GEWÖHNLICHER RITTER?

NACH DEM TÄGLICHEN BLUTBAD
HABT IHR GERN EIN WENIG ZERSTREUUNG?

NACH DER EINSAMKEIT AUF DEM SCHLACHTFELD
GELÜSTET ES EUCH NACH ANREGENDER LEKTÜRE?

STATT SCHLACHTENLÄRM UND DEM GESCHREI DER GEMETZELTEN
LAUSCHT IHR LIEBER DEM KLANG DER LAUTE?

EUCH DÜRSTET NACH NEUIGKEITEN
AUS DEN ANDEREN WELTEN:

LEST: **Ritter Heute**

ERHÄLTlich ALS PDF
PER ABONNEMENT UND
AUF DEM PROFIL DER MEROWINGER,
AUF ALLEN DEUTSCHEN WELTEN UND HELVETICA,
SOWIE IN DEN WEITEN DES MAGISCHEN NETZES:

WWW.RITTERHEUTE.AUGTON.DE/

„Ritter Heute“
wird erdacht und auf Pergament gebracht
im Orden der Merowinger,
dem Bund der schönen Künste

Grafiken und Comics: Koril (Merowinger auf D4)
Lektorat: Libelle (KR Legends auf D2)

Beiträge an: zeitungritterheute@me.com

Eingesandte Beiträge haben kein Recht auf Veröffentlichung;
ausgenommen sind Gegendarstellungen!

Verleger: Graf Augstein