




MU ~ MAGAZINE



Gliederung

- Intro
- Das Schicksal der MU
- Satire und das Phänomen Sonneborn
- Ein vorhersehbares Ende
- Ein Neuanfang
- Die Klage der Sternjünger
- Der Abschied
- Abspann



*From the Gate of Kings the North Wind rides, and past the roaring Falls;
And clear and cold about the tower its loud horn calls.*

'What news from the North, O mighty wind, do you bring to me today?

What news of Boromir the Bold? For he is long away.'

Beneath Amon Hen I heard his cry. There many foes he fought.


His cloven shield, his broken sword, they to the water brought.

His head so proud, his face so fair, his limbs they laid to rest;

And Rauros, golden Rauros-falls, bore him upon its breast.'


'O Boromir! The Tower of Guard shall ever northward gaze

To Rauros, golden Rauros-falls, until the end of days.'



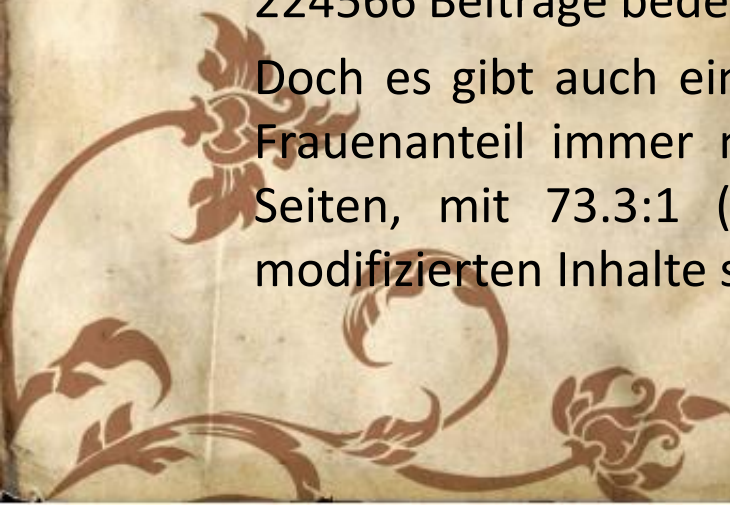
Das Schicksal der *MU*



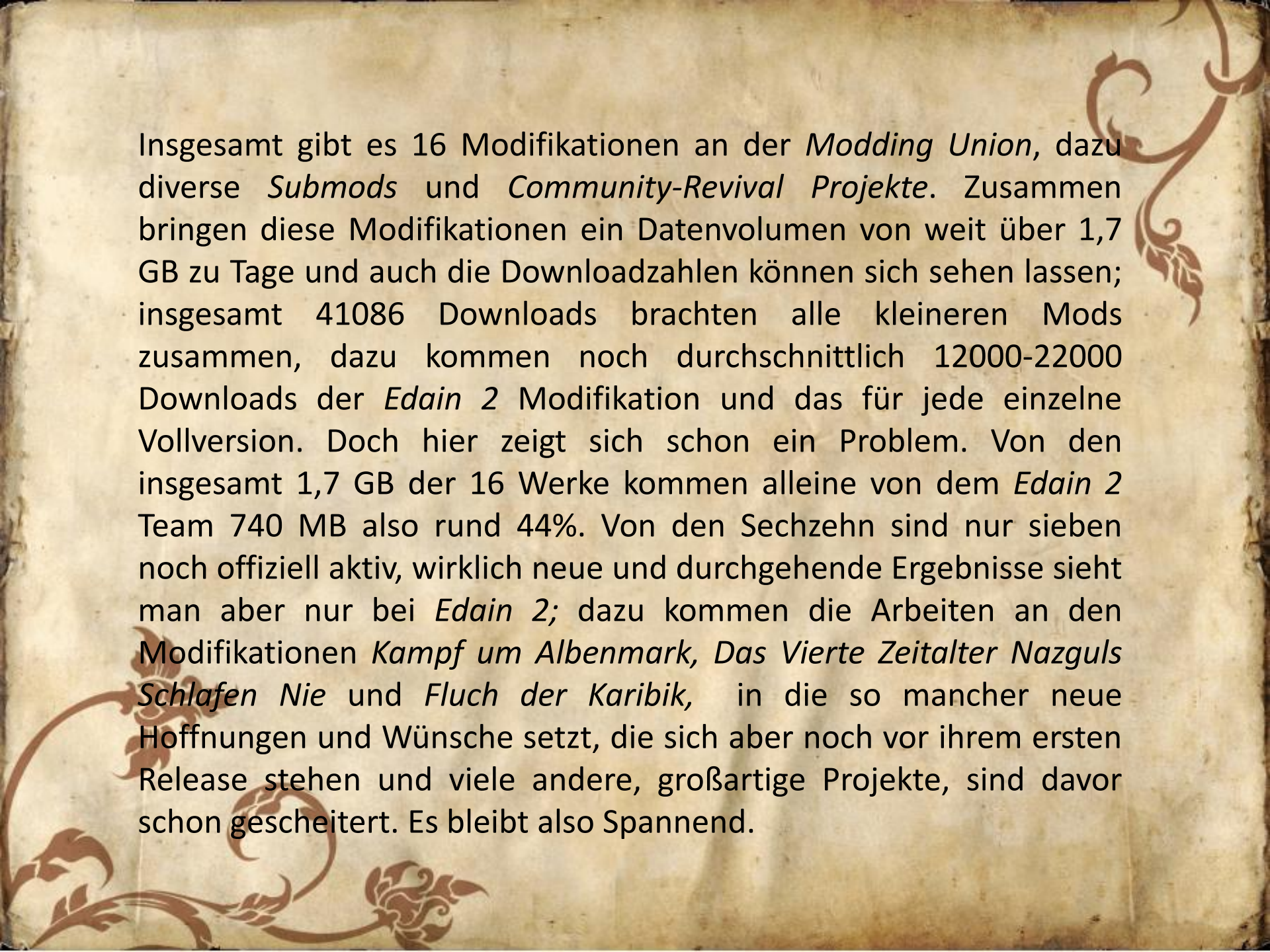


23.01.2008 – Die Geburtsstunde der *Modding Union*, einige Tage später registrieren sich die ersten User und Teammitglieder. Es wird Geschichte geschrieben in der deutschen *Schlacht um Mittelerde* Modding Szene. Innerhalb von dreieinhalb Jahren wächst die *Modding Union* zu Deutschlands meistbesuchter Modding Seite der *Herr der Ringe* Strategie Spielreihe *Schlacht um Mittelerde*.

Heute zählt die Gemeinde 2900 Mitglieder und verzeichnet durchschnittlich 18466,65 Seitenaufrufe jeden Tag. Pro Tag werden 194,06 Beiträge in über 209 verschiedenen Boards und 6184 verschiedenen Themen geschrieben, was zusammen über 224566 Beiträge bedeutet.




Doch es gibt auch eine Kehrseite dieser Medaille, zwar liegt der Frauenanteil immer noch recht hoch, im Vergleich zu anderen Seiten, mit 73.3:1 (Männer : Frauen), aber im Bereich der modifizierten Inhalte stagnieren die Zahlen der Arbeiten deutlich.



Insgesamt gibt es 16 Modifikationen an der *Modding Union*, dazu diverse *Submods* und *Community-Revival Projekte*. Zusammen bringen diese Modifikationen ein Datenvolumen von weit über 1,7 GB zu Tage und auch die Downloadzahlen können sich sehen lassen; insgesamt 41086 Downloads brachten alle kleineren Mods zusammen, dazu kommen noch durchschnittlich 12000-22000 Downloads der *Edain 2* Modifikation und das für jede einzelne Vollversion. Doch hier zeigt sich schon ein Problem. Von den insgesamt 1,7 GB der 16 Werke kommen alleine von dem *Edain 2* Team 740 MB also rund 44%. Von den Sechzehn sind nur sieben noch offiziell aktiv, wirklich neue und durchgehende Ergebnisse sieht man aber nur bei *Edain 2*; dazu kommen die Arbeiten an den Modifikationen *Kampf um Albenmark*, *Das Vierte Zeitalter Nazguls Schlafen Nie* und *Fluch der Karibik*, in die so mancher neue Hoffnungen und Wünsche setzt, die sich aber noch vor ihrem ersten Release stehen und viele andere, großartige Projekte, sind davor schon gescheitert. Es bleibt also Spannend.

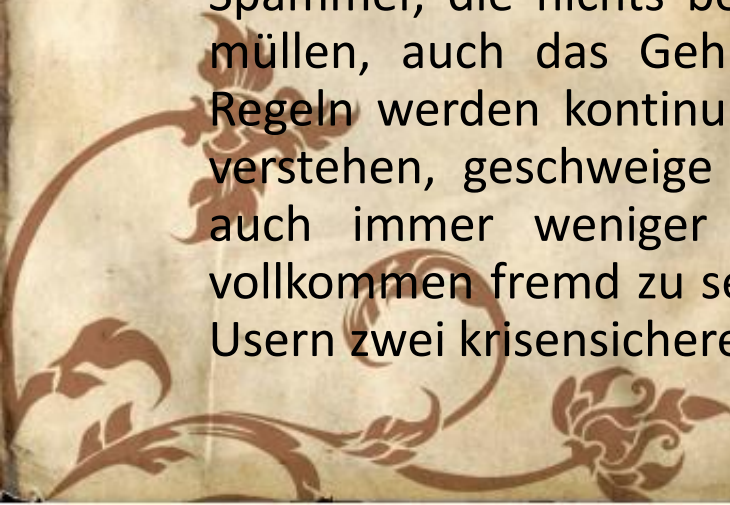
Gleichwohl drängt sich die Frage auf, woran liegt es, dass so viele Projekte scheitern?

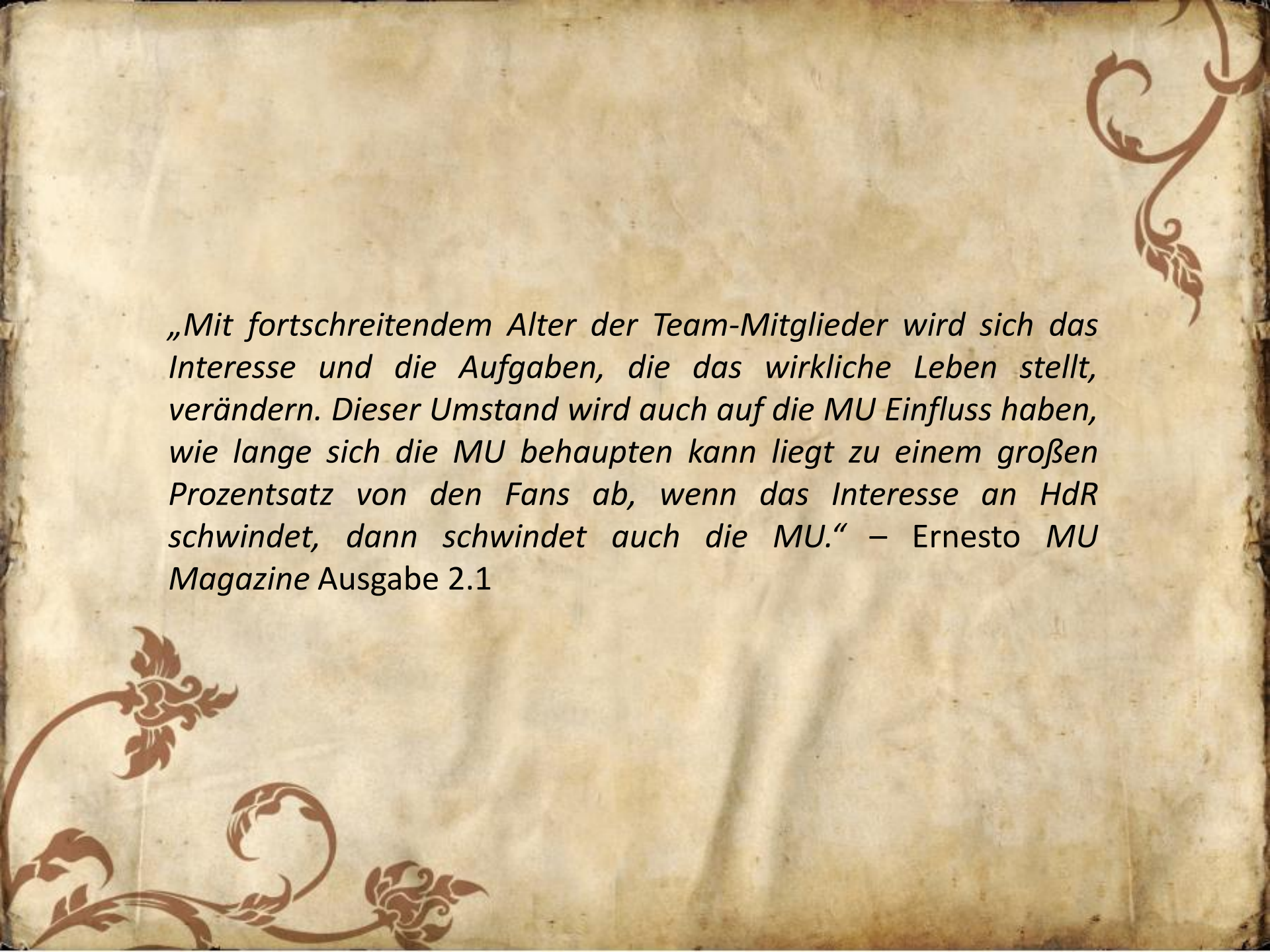
Nicht immer spielen persönliche Probleme und fehlende Zeit die entscheidende Rolle, obgleich viele Ein-Mann Projekte daran gescheitert sind, liegt das weitaus größere Problem darin, dass man es erst dazu kommen lässt, dass solche Projekte von 1 oder 2 Personen auf Dauer betrieben werden; was unter anderem auf die Mentalität der *MU* zurückzuführen ist. Natürlich ist nicht jeder sofort ein Meister seines Faches, doch anstatt Hilfe zu geben, wo man nur vorher neue Updates und Ergebnisse gefordert hat, bleibt man lieber stillschweigend Abseits und vergnügt sich mit dem, was da ist. So hat der *AFA-Map Contest* keine Beachtung gefunden, außer von *Kasaim*, welcher aber auch nur eine seiner Anfangsmaps hingeschickt hat. Auch das *Lorfon* Team litt, wie so viele andere auch, unter mangelnder Unterstützung und war somit zum Scheitern verurteilt. Auch wenn die Helden dieser Werke gute Arbeit geleistet haben, so waren sie doch keine Universallgenies, wie konnten sie auch? Neben dem echten Leben eine ganze Mod völlig alleine stemmen? Oftmals fehlte es nicht in schwierigeren Bereichen wie dem Heavy-Coding, sondern im Bereich von Skins, im Bereich von Formen und Farben.



So scheint, es dass auf der MU ein Schicksal lastet, ein Schicksal, dass neben einer der meistgespielten *Schlacht um Mittelerde* Mods keine andere bestehen könnte. Zwar kündigen sich immer wieder neue Projekte an, aber am Ende bleibt meistens nur *Edain 2* über. *Eine unbequeme Wahrheit*, die offiziell niemand weder hören noch sagen möchte und so stellt sich uns die Frage: Stirbt die MU aus? Hat sie ihren Zenit überschritten? Wird am Ende das Schicksal der MU am Schicksal eines Teams hängen? Es bleibt die Hoffnung und das Bangen um die neuen Projekte. Wir bleiben skeptisch, denn die Beendigung dreier Modifikationen (*Ancient Forces of Arda*, *Lorfon* und *SuM 1 ½*) in relativ kurzer Zeit hintereinander, haben gezeigt, wie schnell es gehen kann mit der Dekadenz einer großen deutschen Modding Community.

Der kulturelle Verfall ist spürbar. In sämtlichen Themen tummeln sich Spammer, die nichts besseres zu tun haben, als die Threads voll zu müllen, auch das Gehirn scheint bei vielen abgeschaltet zu sein, Regeln werden kontinuierlich ignoriert und die Mühe ein Thema zu verstehen, geschweige den längere Berichte zu lesen machen sich auch immer weniger User, vor allem den neuen scheint dies vollkommen fremd zu sein, was dazu führte, das dieser Umstand zwei Usern zwei krisensichere Jobs verschafft hat.






„Mit fortschreitendem Alter der Team-Mitglieder wird sich das Interesse und die Aufgaben, die das wirkliche Leben stellt, verändern. Dieser Umstand wird auch auf die MU Einfluss haben, wie lange sich die MU behaupten kann liegt zu einem großen Prozentsatz von den Fans ab, wenn das Interesse an HdR schwindet, dann schwindet auch die MU.“ – Ernesto MU Magazine Ausgabe 2.1



Satire

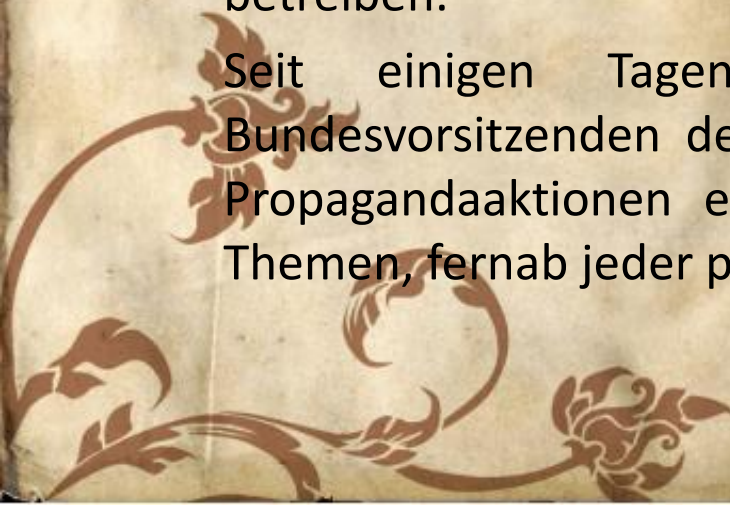
Das Phänomen Sonneborn





Wir wollten dieses Thema eigentlich mit einem Witz über Österreich beginnen, da dies leider beim letzten mal nur allzu gut ankam, lassen wir diesmal davon ab. Willkommen zu Satire-Das Phänomen Sonneborn. Wir bitten den folgenden Beitrag mit solch einer Ernsthaftigkeit zu lesen und zu verinnerlichen, als ob es um ihr Leben gehen würde, also haben sie **SPAß!**

Satire ist ein schönes Instrument. Oftmals genutzt um der herrschenden Klasse mit teils derben Humor auf den Zahn zu fühlen, aber fast immer politischer Natur. Um so mehr verwundert es da, wenn regeltreue User auf der *MU* politische Schleichwerbung betreiben.



Seit einigen Tagen mehren sich Beiträge über den Bundesvorsitzenden der Partei *DIE PARTEI Martin Sonneborn*, die Propagandaaktionen erscheinen gut getarnt in Spaß und Satire Themen, fernab jeder politischen Diskussion.


Dabei steht doch ganz klar in §6 Art. 5 des apostolischen Gesetzes zur *Herstellung von Recht und Ordnung*, durchgesetzt und ratifiziert am 27.01.2008 durch die *Dunkle Koalition* unter der Führung seiner *Heiligkeit*:

§6 Art. 5)

„Politische und religiöse Diskussionen haben in diesem Forum keinen Platz.“

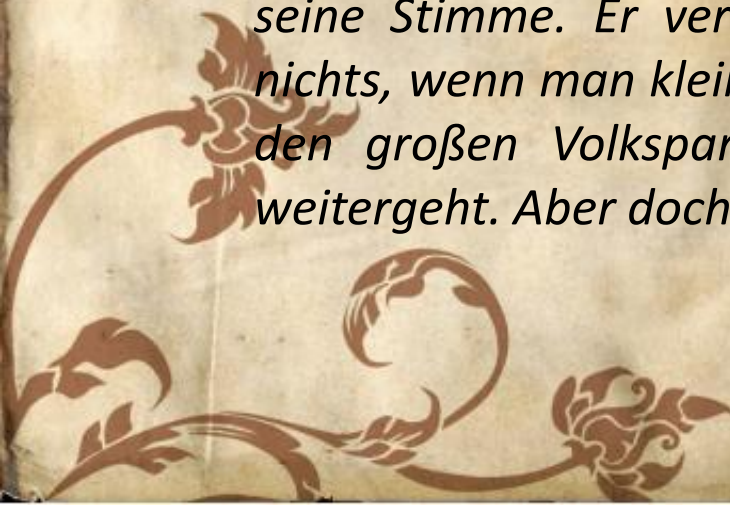
Trotzdem wird *Martin Sonneborn* ein Forum gegeben, vor allem ein Forum dessen Altersdurchschnitt (noch) relativ niedrig liegt. Just zur heißen Phase im Berliner Wahlkampf kam diese Bewegung auf, die nun von vielen MÜlern begleitet wird.

Die Folgen sind allemal spürbar. Die *DIE PARTEI* erzielte ihr bis dato bestes Wahlergebnis mit 1,1% in einigen Wahlkreisen sogar 3,4%. Führende Wahlforscher und Psychologen wie *Dr. Prof. Vexor* von der Uni Regensburg schlagen Alarm und decken die Verschwörung auf:



„Die PARTEI bringt in ihrer Existenz schon ihren Nutzen dar und zwar Menschen mal wach zu rütteln und zu zeigen wo es bei den großen Parteien hakt. Aber jede Stimme, die man für sie gibt, ist eine verschenkte Wahlstimme mit der man etwas verändern kann.

„Was bringt es uns eine Partei, wie Die PARTEI zu wählen und sollte sie in den Bundestag oder ein sonstiges Parlament kommen, nur um zu sehen, dass sie politisch völlig handlungsunfähig ist. Wer extreme und radikale Flügelparteien wählt oder Parteien allgemein, die gegen die politische-demokratische Ordnung agieren (oder die sowieso nicht regieren wollen) der verschenkt seine Stimme. Er verschenkt sie an die Nutzlosigkeit. Ich sage nichts, wenn man kleinere Parteien wählt (z. Bsp. Die Piraten), um den großen Volksparteien zu verdeutlichen, dass es so nicht weitergeht. Aber doch bitte nicht eine Spaßpartei.“





Martin Sonneborn (DIE PARTEI) beim Fackelzug durchs Brandenburger Tor.

Man wird also sehen wohin uns das führt. Die nächste Wahl kommt bestimmt und so auch eine neue große Welle an Wahlkampfspots auch. Auch wenn *Sonneborn* einer der besten Satiriker Deutschlands ist, so ist er doch Geschäftsführer und Bundesvorsitzender einer Partei und will, wie er sagt und jungen Menschen rät: „*Eiskalt nach der Macht greifen!*“. Die Frage ist wer steckt hinter dieser äußerst durchdachten und manipulativen Kampagne? Wie werden es wohl nie erfahren.



Seine *Heiligkeit* und Vorsitzender der *Dunklen Koalition* der *MU* bei seiner Deutschlandreise im September 2011.



Ein vorhersehbares Ende



Der Edain Multiplayer ist tot! Ein Kommentar


„Der König ist tot! Lang lebe der König!“ – trifft dieser Spruch auch den Edain Multiplayer zu?

Edain 2 ist eine Modifikation die eher dem Singleplayer zugetan ist, die Zahlen lügen nicht. Bei den Runde 12.000 bis 22.000 Downloadzahlen pro Vollversion kommen gerade mal 200 Downloads der inoffiziellen Ressourcen Fix-Version, von diesen 200 spielen aber weitaus weniger wirklich Online. Ein Rückblick: Richtige, qualitativ hochwertige, Online-Matches gab es zuletzt vor mehr als 3 Jahren, als Größen wie *Baaemm*, *Lars* und *Gnomi* und viele andere noch richtig aktiv waren. Doch dies hat sich gelegt. Lange Zeit gab es danach viele *Funmatches* oder weitaus weniger interessante Spiele. Bis vor kurzem als doch noch die Hoffnung aufkeimte, das offizielle Edain Netzwerk wurde von *Hamachi* nach *Tunngle* verlegt und neue Spieler, wie *DKD* und *DGS* betraten die Bühne.

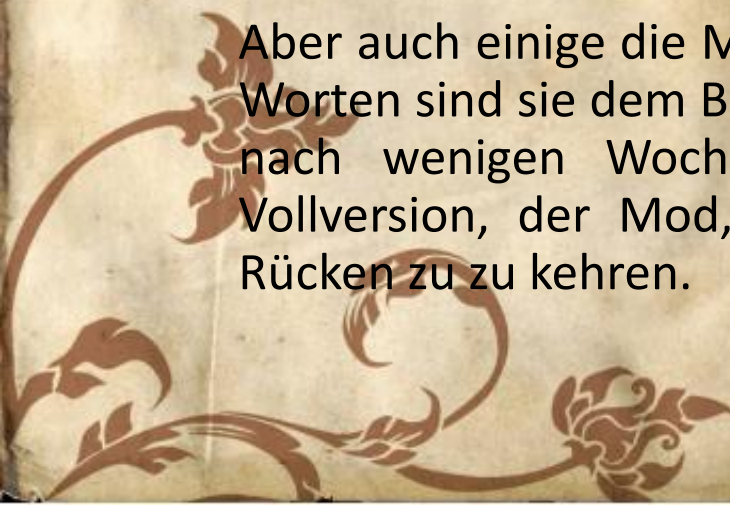
Doch im Vergleich zur alten glorreichen Zeit blieb die Renaissance des Edain Multiplayers aus.

Da überrascht es kaum zu sehen, dass auch die neuen Hoffnungsträger schon bald sich immer mehr aus dem Spielen zurückzogen. Nun sind die *Tunnghlenetzwerke* besetzt von neuen, teils sehr unfreundlichen, Unbekannten, die eher *Funmatches* spielen, als richtige Schlachten auszutragen.


Doch woran liegt es, dass anfangs begeisterte Spieler diesem Werk im Multiplayer den Rücken zukehren? Zweifelsfrei die Modifikation ist nicht perfekt und das Team bemüht sich Missstände zu beseitigen, aber bei genauerer Betrachtung ist eines der großen Probleme hierbei nicht so sehr die Umsetzung, als vielmehr das Bewusstsein. In einer Community in der die Zahlen 22.000:200 stehen, ist klar in welche Richtung die Sache läuft. In den eigens dafür geschaffen *Konzeptthreads* müssen sich Onlinespieler stets gegen eine Mehrheit stellen.




Eine Mehrheit, die sehr egoistisch auf eigentlich nötige Änderungen reagiert, wenn sie den „Spielspaß“ mindern, was eigentlich bedeutet, dass diese Mehrheit oftmals weder das Verständnis noch die Lust hat, Spiele zu spielen, die vom Spieler mehr fordern als bloß Massen auf der Karte planlos rumzuschicken. Oftmals wird das Argument „*Feeling*“ missbraucht, denn dahinter verbirgt sich meist nur die Weigerung im Spiel mal nachzudenken und Taktiken zu verwenden, anstatt einfach drauf los zu stürmen. Ein Beispiel dafür ist die Abschwächung der Helden, ein nötiger und für das Spiel förderlicher Schritt, von vielen aus der Mehrheit kritisiert, wahrscheinlich ist es für sie zu anstrengend die Helden taktisch klug einzusetzen.




Aber auch einige die Mehrspieler selbst haben versagt. Mit großen Worten sind sie dem Balancetester Team beigetreten, nur um dann nach wenigen Wochen und noch vor Release einer neuen Vollversion, der Mod, die sie so gern verbessern wollten, den Rücken zu zu kehren.



All dies bringt uns zum Punkt: *Der Edain Multiplayer ist tot! Lang lebe der Edain Multiplayer!* Zweifelsfrei wird sich der Multiplayer noch halten, aber spannende Spiele sind nicht mehr zu erwarten, viel mehr werden *Funmachtes* die Oberhand gewinnen. Neue Spieler werden anfangen, wenn die Alten aufhören und Änderungen werden kommen, so hat sich das *Edain Team* zu folgendem entschlossen: „*Damit der Multiplayer zukünftig von der Community mehr Beachtung bekommt, haben wir uns für eine neue Methode entschieden, die es jedem User ermöglicht, Einsicht in unsere Arbeitsweise, zum Thema Balance und Gameplay, zu erlangen.*“



Wir werden zukünftig einen Thread einrichten mit dem Titel "Balance-Blickpunkt", der regelmäßig von uns aktualisiert wird und die Community auf dem laufenden hält. Somit kann jeder aktuelle Werteänderungen einsehen.“



Ein Neuanfang

Ein ~~Roman von~~ Interview
mit *Chu'unthor*



Chu'unthor ist der neue Globale Moderator auf der *MU* und springt für *Elessar Telcontar* ein, der in letzter Zeit immer weniger aktiv am Tagesgeschäft der Modding Union teilnahm. Wir haben *Chu'unthor* befragt, zu seinem Job, der *MU* selbst und auch zu seinen persönlichen *Herr der Ringe* Helden.

Also nehmt einen kräftigen Luftzug und lest, denn ihr werdet nicht so schnell davon weg kommen.



D-eni-s Truchsess: **Chu, du besetzt ja die Stelle *Elessar Telcontars* als Globaler Moderator, wie läuft die Arbeit soweit?**

Chu: Bisher ziemlich gut, es haben sich keine akuten Probleme seitdem gezeigt, sodass ich eigentlich nur hin und wieder kleinere organisatorische Dinge, wie unnötige Posts löschen, oder auf den passenden Thread verweisen, tun musste.

Momentan haben wir eigentlich eine relativ ruhige Phase, was auch mitunter daran liegen kann, dass das letzte Update der *Hero-Submod* bereits draußen ist (da gab es ja immer wieder ohne Ende Trubel) und außerdem die meisten, etwas anstrengenderen User, mittlerweile etwas gemäßigter geworden sind, sowohl was Spam als auch Vergewaltigung deutscher Sprache aka grauenhaft viele Rechtschreibfehler angeht.

Dadurch kann man sagen, dass ich eine gute Zeit zur Eingewöhnung bekommen habe und nicht direkt ins Feuer geworfen wurde, sondern mich erstmal etwas akklimatisieren konnte - aber allzu sehr weicht die Rolle eines Mods von der eines aktiven Users, der sich um ein vernünftiges Klima bemüht, sowieso nicht ab, und das habe ich ja vorher auch schon versucht, nur sind jetzt natürlich die Möglichkeiten größer.

D-eni-s Truchsess: **Wie sieht es mit deinen Kollegen aus, den anderen Global Mods und der Administration, versteht man sich immer oder gibt es da schon mal Meinungsverschiedenheiten?**

Chu'unthor: Nein, da herrscht ein sehr gutes Klima - zwar ist man nicht immer einer Meinung, aber man kann durchaus vernünftig über alles diskutieren (aktuelles Beispiel wäre die Möglichkeit der freien Namensänderung), wo dann verschiedene Aspekte abgewogen und jede Meinung gehört wird - am Ende wird dann, wenn nötig, abgestimmt oder einfach das allgemeine Meinungsbild ermittelt, aber das ist für gewöhnlich sowieso tendenziell ähnlich, sodass spätestens durch die Diskussion ein guter Kompromiss zustande kommt.

Glücklicherweise gab es ja bisher auch keine wirklich strittigen Anlässe, da es sich, wie gesagt, momentan um eine relativ ruhige Zeit diesbezüglich handelt - da gab es schon weit schlimmere.

D-eni-s Truchsess: ***Chu'unthor* du bist jetzt seit gut mehr als 10 Monaten auf der *MU*, was hat sich deiner Ansicht nach verändert?**

Chu'unthor: Puh, das ist eine schwere Frage...

Allzu viel war es meiner Meinung nach gar nicht, zumindest nicht an der *MU* selbst, auch wenn gerade die *Edain-Mod* mit Kampagne, Behebung des Speicherbugs und funktionierendem *Ringkrieg* Meilensteine gesetzt hat -

zum Forum kann ich eigentlich nur bemerken, dass einiges an alteingesessenen Usern ruhiger geworden ist (sorry wenn ich keine Namen nennen kann, für die meisten bin ich noch zu sehr Jungspund, als dass ich sie aus mehr als Erzählungen und zwischendurch auftauchenden andeutenden Posts kennen könnte) und dafür eine ganze Menge junger Nachwuchsuser gekommen ist - nicht unbedingt in allen Fällen ein guter Tausch, aber so ist der Lauf der Dinge und Reisende soll man nicht aufhalten.

Positiv möchte ich aber noch bemerken, dass sich mit dem *FdK-Team* noch eine vielversprechende aktive Mod neben *Edain* zusammengefunden hat - zwar muss ich zu meiner Schande zugeben, von *FdK* wenig bis gar keine Ahnung zu haben, aber dennoch verfolge ich mit Interesse die Updates, da die Systeme und Konzepte durchaus interessant sind, auch losgelöst von der Story drumherum (z.B. ein ressourcenloses Volk - auf die Umsetzung bin ich gespannt).

Ansonsten kann ich nur sagen, dass ich im Laufe der Zeit mehr Einblick bekommen habe, sowohl durch eine sich erweiternde aktive Anzahl Forenteile, als auch durch die Arbeit als Betatester *Edains* und seit neuestem nun auch Moderator, aber dadurch hat sich höchstens mehr Verständnis für die Hintergründe eingestellt, am eigentlichen Forenleben hat das aber nicht viel verändert.

Sonst kann man eigentlich nur noch sagen, was jetzt wohl auch erwartet wird - ein Verfall des Niveaus lässt sich bemerken, besonders im Konzeptbereich... aber das ist meiner Meinung nach nur halb so schlimm wie immer behauptet, auch früher war jede Menge Unsinn ebenso dabei wie einige Perlen, nur behält man die nicht diskussionswürdigen Sachen nur selten in Erinnerung, sodass von der "guten alten Zeit" oft nur die positiven Dinge hängenbleiben - aber auch jetzt sind noch viele gute Dinge dabei, die auch tatsächlich übernommen werden. Das wohl offensichtlichste Beispiel dafür wäre *Kaels* Konzept zur Aufteilung der Zwergenhelden sowie die ein oder andere Kleinigkeit, die noch in der kommenden Version zu sehen sein wird und hier noch nicht verraten werden soll. ;)

D-eni-s Truchsess: **Wie siehst du die *MU* in der kommenden Zeit? Immerhin haben vor kurzem gleich 3 Mods die Arbeiten eingestellt und auch der Edain Multiplayer leidet sichtlich? Du warst ne Zeitlang auch *Edain* Multiplaywe aktiv jedoch scheint es so, dass es auch bei dir nachgelassen hat mit der Multiplayer Begeisterung. Hat die *MU* also ihren Zenit schon erreicht?**

Chu'unthor: Da diese Mods vorwiegend aus Zeit- und nicht aus Interesse-mangel eingestellt wurden, sehe ich das nicht ganz so drastisch - außerdem hat sich mit der *FdK-Mod* mindestens eine vielversprechende neue Mod gebildet,

im Vorstellungsbereich bahnt sich mit der *Viertes Zeitalter-Mod* zumindest noch ein weiteres Projekt an, auch wenn ich diesbezüglich noch etwas unentschlossen bin, was ich davon halten soll.

Dass der *Edain-MP* momentan nicht seine beste Zeit erlebt, fällt durchaus auf - aber das liegt wahrscheinlich auch unter anderem daran, dass mit *Argeus* und *DGS* zwei sehr aktive Spieler weggefallen sind, weil im Internen Meinungsverschiedenheiten zur grundsätzlichen Ausrichtung *Edains* offenbar wurden. *Edain* ist nun mal vom Team aus in erster Linie auf den Singleplayer ausgelegt, da dieser den größten Nutzen aus neuen, definitiv komplexer werdenden Funktionen ziehen kann, wobei diese den MP nicht unbedingt begünstigen.


Das heißt aber definitiv nicht, dass der MP vernachlässigt wird - an der Balance wird durchgängig gearbeitet und auch das große Problem Gameplay, das *MCM* immer wieder mit Begeisterung anspricht, wird ja nicht einfach ignoriert, nur gibt es diesbezüglich einfach verschiedene Meinungen - aber ich sehe da durchaus positiv in die Zukunft. Das kann aber auch daran liegen, dass ich in meinem Inneren eher ein Funspieler bin (ich bin nämlich keinesfalls MP-inaktiv geworden, ganz im Gegenteil spiele ich sogar außerhalb der Testphasen quasi gar kein SP mehr, sondern spiele einfach meistens mit Leuten, die ich kenne - zwar auch nach den allgemeinen Regeln,

aber halt nicht mit dem Grad an Ernsthaftigkeit, der hier manchmal an den Tag gelegt wird - ich will schließlich Spaß haben und mich nicht abrackern). Nichtsdestotrotz bin ich der Meinung, dass einige Völker eine gehörige Entschlackung in ihrer Struktur und Gameplay gebrauchen könnten - aber kommt Zeit, kommt Rat, man muss ja nicht immer alles auf einmal verlangen, das führt nur zu Frustration und nicht zu Ergebnissen.

D-eni-s Truchsess: **Kommen wir nun langsam zum Schluss. Was hat dich dazu bewegt deinen Namen nach einem Raumschiff aus *StarWars* auszusuchen und welcher *Tolkien* Charakter inspiriert dich am meisten bzw. mit welchem kannst du dich am ehesten Identifizieren?**

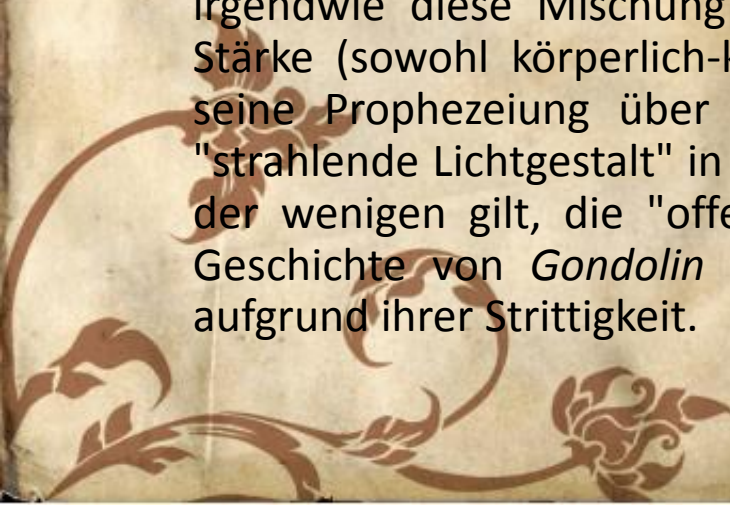
Chu'unthor: Huch, ich hätte nicht gedacht, dass bisher irgendjemand gemerkt hat, woher mein Name ursprünglich stammte. :D

Den Namen hab ich mir mal für ein anderes Forum rausgesucht (*Steiner Modding Group*, machen Mods für *Empire at War*, kennen vielleicht einige) und hier dann einfach übernommen - was Namen angeht bin ich unglaublich un kreativ. Na gut, die nächste Frage wäre wahrscheinlich "Warum hast du dir den Namen denn DAMALS ausgesucht?",



was ich letzten Endes gar nicht so genau beantworten kann... Fest steht, dass ich sowohl *HdR*- als auch *StarWars-Fan* bin, was man wahrscheinlich an einigen Stellen schon gemerkt hat, und ich für dieses andere Forum damals verzweifelt nach einem schicken Namen gesucht habe... Wie genau ich dann auf die *Chu'unthor* gekommen bin, weiß ich auch nicht mehr, auf jeden Fall hatte ich irgendwann die *Wookieepedia-Seite* vor mir und hab mir gedacht "Hey, der Name hat einen schicken Klang, ist kein Allerweltsname und wenn irgendjemand tatsächlich rauskriegt, was er eigentlich benennt, kann ich mich mit einem altehrwürdigen Akademieschiff als Hort des Wissens auch durchaus identifizieren" - man könnte sagen, mir gefiel so das Gesamtpaket, weswegen ich den Namen beibehalten und wiederverwendet habe.

In *Tolkiens* Welt fühle ich mich irgendwie sehr mit den *Noldor* verbunden, aus dieser Riege stammt auch meine erklärte Lieblingsfigur - *Glorfindel*. Er hat irgendwie diese Mischung aus Alter, Weisheit, Mystizismus, Edelmut und Stärke (sowohl körperlich-kämpferisch als auch geistig, wenn man sich an seine Prophezeiung über den *Hexenkönig* sowie seine Beschreibung als "strahlende Lichtgestalt" in der Zwielight Welt erinnert, oder dass er als einer der wenigen gilt, die "offen gegen die Neun reiten können"), auch seine Geschichte von *Gondolin* bis *Bruchtal* ist faszinierend, trotz oder gerade aufgrund ihrer Strittigkeit.



Diese letzte Sache ist es auch, warum ich im Laufe der Zeit *Tom Bombadil* noch sehr schätzen gelernt habe - er ist ein ewiges Rätsel, über das sich trefflichst nachsinnen und diskutieren lässt, woran ich wirklich viel Spaß gefunden habe - so viel, dass ich ihm sogar (mit freundlichem Wohlwollen meiner Englischlehrerin) meine große Facharbeit letztes Jahr gewidmet habe.


So könnte man sagen, mit den *Noldor* kann ich mich am besten identifizieren, Tom inspiriert mich am meisten und *Glorfindel* ist als meine Lieblingsfigur eine Mischung aus beidem :)

UND ich schreibe mal wieder viel zu viel.


D-eni-s Truchsess: **Dann bedanken wir uns bei dir *Chu'unthor*, das du dir die Zeit genommen hast an diesem Interview teilzunehmen. Wir wünschen dir natürlich noch viel Erfolg in deiner Rolle als Globaler Moderator und fragen ein letztes mal: Gibt es noch etwas, dass du der Community, den Team oder vllt auch uns sagen möchtest?**

Chu'unthor: Hm, eigentlich sage ich das, was ich ausrichten möchte, meist bereits direkt an den entsprechenden Stellen...

So kann ich nur noch als Schlusswort sagen "Macht keinen Mist und gebt euch Mühe, sonst wird eine eingebildete Krise ganz schnell zu einer tatsächlichen - nehmt euch da die (aktuelle) Politik als (schlechtes) Vorbild!" ;)



Die Klage der Sternngischt





Elros hat am 9. August einen Aufruf an die Community entsandt. Wir haben ihm dazu einige Fragen gestellt und seinen Aufruf nochmals abgedruckt.

Erinnerst du dich noch an den Auslöser, der dich dazu gebracht hat diesen Aufruf zu schreiben? Und wenn ja, was war der Grund dafür?

Der Auslöser für diesen Aufruf war im Allgemeinen der Umgangston und im Speziellen lag es an gewissen Meinungsverschiedenheiten mit persönlichen Angriffen und nachfolgenden Verwarnungen von *Ea* im - wenn ich mich recht entsinne - *Edain 2 - Balance-Diskussionsthread*. Da war für mich mal der Zeitpunkt gekommen, auch etwas zu sagen - natürlich an richtiger Stelle.

Hättest du gewollt, das man diesen Aufruf gleich closed, oder hättest du es lieber gesehen wenn die User ihre Meinungen darunter schreiben könnten, ja vielleicht sogar eine Diskussion anfangen würden in der auch andere User sich auch deine Seite stellen?

Ich finde es besser, dass Ada den Aufruf gleich geschlossen hat, ansonsten hätten wir heute 20 Seiten Diskussion darüber, wie genau "gegenseitiger Respekt" aussehen soll. Das ist nicht der Sinn der Sache. Ich habe von ein paar Usern Mails erhalten, in denen sie mir den Rücken gestärkt haben, und darum bin dankbar. Anscheinend denken einige genauso. Also insgesamt das gewollte Ergebnis.

Hat sich in deinen Augen die Situation verbessert oder befindet sich die MU in diesem Hinblick in einem kulturellen Verfall?

Ob sich die Situation gebessert hat? Schwierig. Es gibt immer noch eine bestimmte Usergruppe, die sich mit Vorlieben gegenseitig "über's Maul fährt". Andererseits habe ich solche "Entartungen" wie damals im *Balance-Thread* nicht mehr sehen müssen, und da bin ich froh drüber.


Die Stimmung hat sich insofern also schon gebessert, was sowohl den Usern, die dazu gelernt haben, als auch den Mods und Admins zu verdanken ist, die wirklich großartige Arbeit leisten. Man sieht, die Leute bemühen sich und deshalb kann's ja nur aufwärts gehen.

Du hast geschrieben dir ist die Laune am Schreiben vergangen, wie sieht es heute aus, schreibst du wieder mit Freude, so wie einst?


So langsam kommt mir die Laune wieder, ich verfolge die Diskussionen immer noch intensiv und bekomme auch langsam wieder Lust, meinen Senf zu den Themen dazuzugeben^^. Es war natürlich eine Zeit lang so, dass ich partout nichts mehr sagen wollte, weil ich keine Lust darauf hatte, mal wieder mitten zwischen die Fronten zu geraten (war aber auch eine Zeitlang durch gewisse private Umstände verhindert). Jetzt sieht das anders aus. Natürlich hätte ich als verantwortungsvoller User Streit schlichten sollen, aber ich hatte einfach den Eindruck, da hilft nicht mal mehr die Autorität eines Mods oder Admins. Wie dem auch sei, ich steig bald wieder voll durch - ihr seid also gewarnt^^.

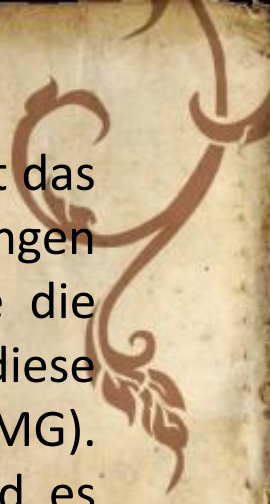
Dein Aufruf blickte oft auf die Vergangenheit und natürlich auch auf die Gegenwart der *MU*, aber wie sieht es mit der Zukunft aus? Wie siehst du die *MU* im Fluss der Zeit? Denn schon wieder sind 3 Mods von uns gegangen und bei manch anderer sieht es auch nicht allzu gut aus, hat die *MU* ihren Zenit überschritten?

Die Zukunft der *MU*...ich drück mich mal so aus: Speziell kleinere Mods, die von nur wenigen bis nur einem Modder(n) gelebt haben, erwischt es als erstes. Die Leute haben leider irgendwann nicht mehr die Zeit, Lust oder Kreativität dazu. Trotzdem sehe ich im Großen und Ganzen kein Problem. Der "Hauptmotor" der *MU* (man möge mir verzeihen), die *Edain Mod*, wird mit Sicherheit noch lange Zeit weiterleben. Selbst wenn einige Teammember ausscheiden, werden neue folgen und deren Arbeit (hoffentlich) mit Bravour bewältigen. Und auch wenn einige Mods gehen, neue kommen (siehe die *FdK-Mod*). Um die *MU* mach ich mir keine Sorgen, auch aufgrund der Tatsache, dass es ja keine reine Moddingcommunity ist - nicht umsonst gibt's hier so viele OT-Threads^^.

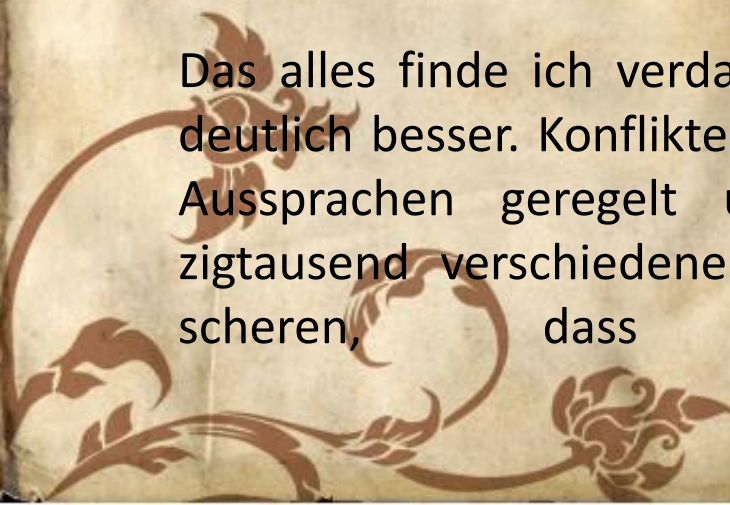


Es folgt nun der Aufruf
vom 09.08.2011





Wie mir und wahrscheinlich auch jedem anderen aufgefallen ist, ist das momentane Klima auf der MU nicht gerade das beste. Spannungen zwischen einzelnen Usern belasten die Stimmung genauso, wie die daraus zwangsläufig erforderlichen Mod- und Admineingriffe in diese "Diskussionen" (siehe den Submod-Thread von CMG). Spam ist mittlerweile in allen Threads an der Tagesordnung und es herrscht nur Unverständnis, wenn darauf hingewiesen wird, das dieser doch bitte zu unterlassen sei. Rechtschreibung findet teilweise so gut wie nicht mehr statt, Argumente werden einfach wiederholt und als die Eigenen ausgegeben, die *Such Funktion (SuFu)* so gut wie gar nicht mehr benutzt.




Das alles finde ich verdammt schade, früher war die Stimmung hier deutlich besser. Konflikte wurden simpel durch PM's oder durch kurze Aussprachen geregelt und eventuell beigelegt und nicht über zigtausend verschiedene Seiten weitergeführt ohne sich darum zu scheren, dass es auch Leute gibt,

die vielleicht den "ursprünglichen" Thread verfolgen möchten ohne kindische Zickereien. Logische Gegenargumente wurden geschrieben, ohne gleich das Gefühl aufkeimen zu lassen, die ganze Welt/MU habe sich gegen einen verschworen.


Die Administration dieser Seite kann auch nicht überall sein, aber ich kann sie langsam verstehen, wenn man jetzt anfängt, Verwarnungen auszusprechen. Gebranntes Kind scheut bekanntermaßen das Feuer, und irgendwo muss man anfangen. Zwar verstehe ich die Argumente mancher Mods und Admins auch nicht, aber auch ich habe die Erfahrung gemacht, dass es wirklich gescheiter ist, so was per PM zu regeln (in diesem Sinne: Danke Gnomi und Ada).

Ich rufe also dazu auf, diese alten Sitten und Bräuche wieder einzuführen.

Ich sage es als Normalo-User: Klärt es per PM, wenn es Probleme gibt. Hört auf, sinnlos zu spammen (Posts wie "Ich freu mich auf das und das" , überflüssige Smileys etc. etc. etc.)



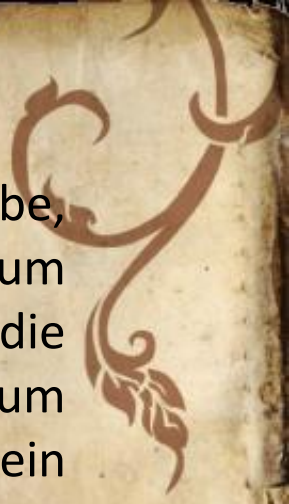
und bemüht euch doch bitte um eine angemessene Sprache (benutzt Punkt und Komma und auch Rechtschreibung, es ist keine Schande, mal den Duden aufzuschlagen). Und bitte akzeptiert die Tatsache, dass es auch andere Meinungen als eure eigene gibt. Ihr werdet merken, dass der Zorn, den jetzt vielleicht viele auf User, Mods und Admins haben, sehr schnell verraucht sein wird, und dann macht das Schreiben auf dieser Seite auch wieder Spaß (der mir in letzter Zeit wirklich vergangen ist, so leid's mir auch tut).



Grüße an die gesamte MU, Elros (09.08.2011)

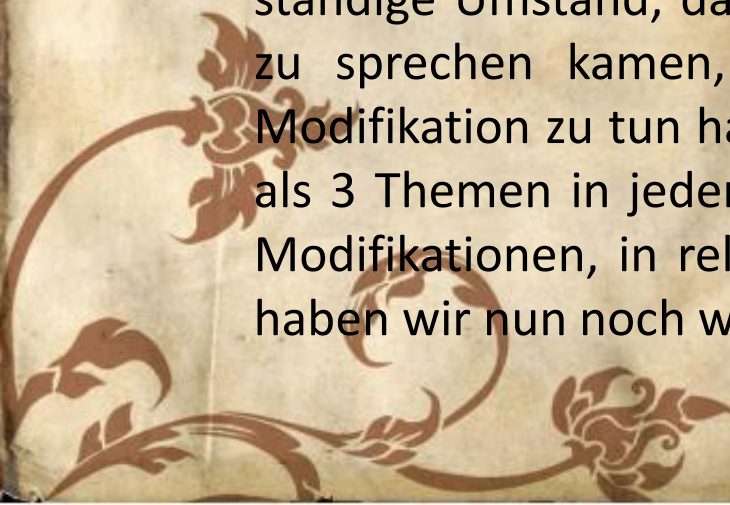
Der Abschied






Nun kommen wir zum Ende, nicht nur zum Ende einer Ausgabe, die sehr kritisch in ihrem Wesen erscheint, nein wir kommen zum Ende des *MU Magazines*. Viele Stunden an Arbeit haben die Mitglieder unserer stets nur allzu kleinen Truppe gearbeitet, um der Community, von der sie so viel Empfangen haben, ein Stückchen zurück zu geben.

Doch nun sind wir an einem Punkt angelangt, an dem nicht mehr berechtigter Zweifel diesem Projekt im Wege steht, sondern es einfach kein Weiterkommen mehr gibt.

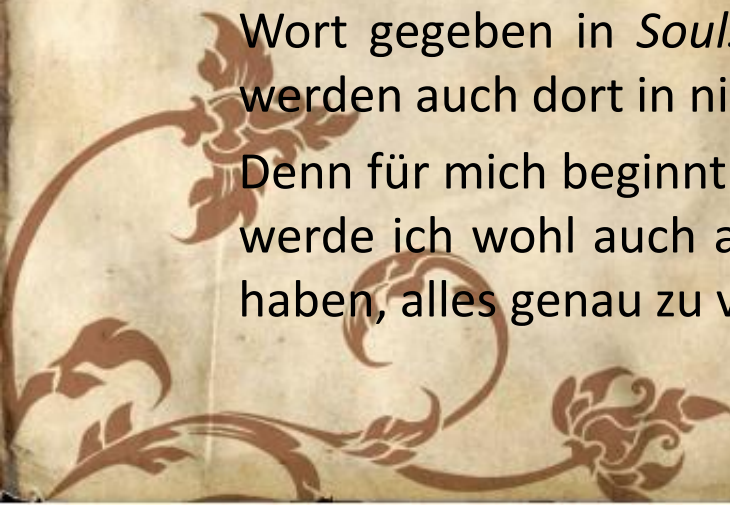


Dabei führten viele Dinge zu dieser endgültigen Entscheidung, meinerseits, das Projekt zu beenden. Erst einmal war es der ständige Umstand, dass wir meist nur rückwirkend auf Ereignisse zu sprechen kamen, die sehr selten mit den Updates einer Modifikation zu tun hatten, was dazu führte, dass wir selten mehr als 3 Themen in jeder Ausgabe hatten. Mit der Einstellung von 3 Modifikationen, in relativ kurzer Zeit hintereinander, auf der *MU* haben wir nun noch weniger, worüber wir berichten könnten.



Anfangs hatten wir noch die Idee, aus dem Magazine einen Jahresbericht zu machen, der die Erfolge der *Modding Union* festhält zum einem den alten Hasen als Erinnerung, zum anderen den Neuen zur schnellen Informationsbeschaffung.

Doch ich habe gemerkt, dass ich mich immer mehr Stückchenweise von der *Modding Union* distanzriere. Natürlich werde ich wohl noch länger der Community erhalten bleiben, worüber sich der ein oder andere freuen wird, oder auch nicht; aber im Bereich der Modifikationen habe ich mich im Vergleich zu früher deutlicher zurück gezogen, allein bei der *Fluch der Karibik* Modifikation verfolge dich die Fortschritte noch täglich, immerhin habe ich mein Wort gegeben in *Souls Crew* zu dienen, aber wer weiß vielleicht werden auch dort in nicht allzu ferner Zukunft die *Würfel* fallen.




Denn für mich beginnt nun die Studienzeit und neben der Lernerei, werde ich wohl auch arbeiten gehen und somit noch weniger Zeit haben, alles genau zu verfolgen.

So bleibt mir nur noch „Lebwohl“ zu sagen und im gleichen Moment „**DANKE**“, danke an alle die mir geholfen haben dieses Projekt zu Tage zu bringen, danke an alle die sich die Zeit nahmen meine Fragen zu beantworten und auch exklusive Inhalte preis zu geben auch **Rogash, Reshef, Lord of Arnor, Vexor** und **Pallandrashi** gebührt meine Anerkennung für ihre Hilfe an unserem Projekt. Ein Dankeschön gehört natürlich auch den Lesern und Leserinnen. Aber mein allergrößter Dank geht an die gesamte Mannschaft die mit mir an diesen wunderbaren fünf Ausgaben gearbeitet hat:


König Legolas (Ausgabe 1), **Anoverion** (Ausgabe 1), **Lurtz** (Ausgabe 2-3), **Atlan – Der einsame der Zeit** (Ausgabe 3), **Karottensaft** (Ausgabe 1-3) und **Shagrak aka. Lord of Darkness aka. Blackbeard** (Ausgabe 4-5).

Ich wünsche euch allen noch eine schöne Zeit auf der MU und im Leben.

Euer Denis Truchsess Pingu aka. Truchsess Valinors aka.
Weihnachtsmann Valinors



*Cold be hand and heart and bone,
and cold be sleep under stone:
never more to wake on stony bed,
never, till the Sun fails and the Moon is dead.
In the black wind the stars shall die,
and still on gold here let them lie,
till the dark lord lifts his hand
over dead sea and withered land.*



Das MU Magazine Team bedankt sich bei euch!
Mögen eure Augen niemals erblinden!

MU Magazine Team



Der Tunngler

Shagrat aka. Lord of Darkness
aka. Blackbeard



Chefredakteur

O-eni-s Truchsess Pingu aka. Truchsess Valinors

Besonderer Dank

Dallandraschi