

Vampires Dawn Online Zeitung

Die Themen dieser Ausgabe: Der Vampires Dawn Film, Baerles Einheitencheck, Interviews, Kurzgeschichten, Strategien, ein MiniFAQ, und die Chatstats

Nationsvorstellung:

Nation 33
The chattrigen Chatter

Herrscher: Calumon
Vize: Kullerkeks

Derzeitige Heiligtümer:
Keine

Diplomatie:

Erzfeinde:
Alle, die ohne Grund nach Frieden fragen und deren Herrscher wir nicht mögen, bzw. er ein N00b ist

Verbündete:
Es gibt keine Verbündeten, wir hauen alles nieder, was sich uns in den Weg stellt

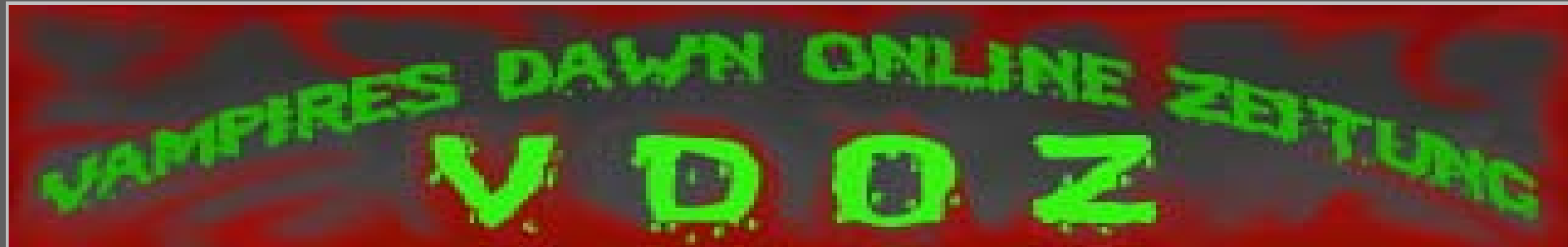
Was hältst du von deiner Nation:

Was soll man von der Nation schon halten? Sie sind jung, sehen gut aus, sind schlau, verdammt nett, aber was das wichtigste von allen ist, sie sind Chatter :°

Wen seht ihr als stärksten Gegner:
Eigentlich können wir uns nur selbst ein Bein stellen

Wird etwas großes geplant? Btw. wann kann man damit rechnen?:
Wer uns mal nicht auf der Rechnung hat, der ist selbst dran schuld

Geschrieben von Schwerterfeste, Interviewpartner war Calumon



Nationsvorstellung:

Nation 43
The Vampire World

Herrscher: TheDarkness
Vize: liskers

Derzeitige Heiligtümer:
Keine

Diplomatie:

Erzfeinde:
Haben wir eigentlich noch keine wobei es auf die #31 zuläuft

Verbündete:
#6 CLAN DES ROTEN DRACHENS
#28 Blood of the last Vampires

Was hältst du von deiner Nation:
Wünschen tun wir uns die #5 Spirit of The Elras als verbündeten

Wen seht ihr als stärksten Gegner:
Gefährlich könnte uns die #31 Sky-Dragons of Chaos werden.

Wird etwas großes geplant?
Btw. wann kann man damit rechnen?:
In Planung steht nur das wir in die Top10 der Rangliste kommen, aber der Zeitpunkt ist nicht festlegbar

Geschrieben von Schwerterfeste, Interviewpartner war The Darkness

Rentabilität des Baus von Häusern oder Silberminen

Ein neues Tool von Angie – es dient zum Berechnen der Rentabilität des Baus von Häusern oder Silberminen. Außerdem hilft das Tool durch einen Vergleich von bis zu 3 Dörfern, was besser ist zu bauen. Sogar die Rassenunterschiede sind bei diesem Tool mit inbegriffen.

Angie: „mir hats schon gute Dienste geleistet“

Fazit: Dieses Tool ist absolut empfehlenswert und nicht zu verachten!

Geschrieben von Schwerterfeste, Quelle: Angie

Die Chatstats:

Wider erwarten sind die Chatstats doch wieder in der Zeitungsausgabe vertreten. Mal wieder mit lustigen Zitaten, sehenswerten Informationen und einer netten Statistik. Wie immer wurden die Chatstats von Saimon erstellt. Die Seite, wo sie nachzulesen sind, wurde steht unter anderem auch in der zweiten Ausgabe.

Vampirkrieger > Lords

Seit der letzten Verbesserung der Vampirkrieger scheinen sie die oft gespielten Lords abzulösen. Durch den hohen Unterhalt der Lords ist es schwer eine große Armee zu bezahlen.

Man kann sich für 1 Vampirlord 2 Vampirkrieger rekrutieren, die zwar etwas weniger Angriff haben, aber bei einer größeren Zahl mithilfe von Folterboni die Lords abhängen werden. Außerdem ist die Verteidigung der VKs wesentlich größer als die eines VLs.

Hinzukommen tun auch noch der Punkt, dass die zwei VKs mehr Leben als ein Lord besitzen. Allerdings hat die Spielweise auf Vampirkrieger auch einige Nachteile: Es wird schwieriger die ganze Armee mit Blut zu versorgen, außerdem sind die Rekrutierungskosten der Vampirkrieger größer als die des Lords(50 Filar), wobei dieser Nachteil kaum zu beachten ist.

Geschrieben von Schwerterfeste

Umfrage: Lohnt es sich Schattengeister zu bauen?

Ja: 61%

Nein: 16%

Jein: 23%

Aura: ich hasse die schattengeister wenn sie nicht zu mir gehören xDDDDDDDDDD naja ohne bannstein is man schlecht dran ... die sind stark xD

Umfrage erstellt von Isaac, Werte umgerechnet von Schwerterfeste

Lohnt sich Kaserne 3 für einen Claner?

Seitdem das Generalquest von Sogil eingeführt wurde stellen sich so manche die Frage, ob die große Kaserne als Clan noch rentabel ist, da man den General sowieso aus den Quests bekommen kann. Jetzt stellt sich die Frage was für oder was gegen den Bau der Kaserne drei spricht.

Dafür:

- General ist sicher, dadurch werden die Einheiten stärker
- Chance ein, bzw. mehrere Generalquests zu bekommen eher gering

Dagegen:

- Man kann sich die Ausbaukosten für das Schloss sparen
- Orientierung auf andere wichtige Schlossausbauten

Wenn man jetzt die Punkte so vergleicht, dann sollte man für sich selbst abwägen, welche Punkte für die eigene Taktik mehr ins Gewicht fallen. Ich selbst verzichte so lange wie möglich beim Schlossausbau so lange wie möglich auf die Kaserne und setze dabei lieber auf andere Schlossausbauten, die ich meines Erachtens viel wichtiger finde, wie z.B die große Folterkammer, die einen Claner einiges erleichtert. Aber das kann beim nächsten Spieler wieder ganz anders aussehen, wie man sich entscheidet. In diesem Bereich gehen die Meinungen von manchen Spielern schon noch etwas auseinander.

Das größte Problem auf die Kaserne 3 als Claner zu verzichten besteht dann immer noch darin, dass man das Risiko geht evtl. gar kein Generalquest zu bekommen und dann könnte man sich ärgern diesen clantvorteil verschenkt zu haben.

Geschrieben von Baerle

Der Vampires Dawn Film

Das Interview mit Phillip Schneider

Hallo Phillip Schneider. Ich danke dir im Namen aller, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast. Eine Frage, die sicherlich alle interessiert: Wie kamst du auf die Idee einen Vampires Dawn Film zu machen? Schließlich ist Vampires Dawn ein Freeware-Spiel und nicht gerade äußerst populär.

Wie populär oder bekannt ein Spiel ist spielt eigentlich keine Rolle. Mir hat der Anfang der Story gefallen und dachte, wenn einige weitere Teile der Story so gut sind wie das Intro könnte man es verfilmen. Vor allem gibt es wenig deutsche Vampirfilme und einen Film mit Fantasy-Touch zu machen hat mich schon immer interessiert da dies stark technisch orientiert ist. Mit technisch meine ich der Film lebt von guten Bildern und von einer sehr intensiven Postproduktion.

Wie ist denn der aktuelle Fortschritt im Film? Also kommt ihr gut voran, oder habt irgendwo einen Hänger?

Einen Hänger gibt es nicht. In den Bereichen in denen zur Zeit was getan wird geht's voran. Zur Zeit haben wir allerdings noch viele parallele Projekte und Aufträge darum kann in Richtung Produktion (also alles was mit dem Budget zusammenhängt) nicht viel gemacht werden da das Kern-Team wie gesagt mit anderen Dingen beschäftigt ist. Allerdings läuft VD immer parallel weiter.

Nach den momentanen Fortschritten nach zu urteilen, wann könnte der Vampires Dawn Film rauskommen?

When its done..... Also einen Termin kann man wirklich nicht nennen da noch nicht mal feststeht man gedreht wird.

Kennst du neben Vampires Dawn weitere RPGs? Wenn ja, was hältst du von den Spielen, die mit dem RPG-Maker erstellt wurden?

Hm ich kenne mit in der Maker Szene nicht wirklich gut aus.... Es gab mal einige Titel die ich angespielt habe Wie z.B. unterwegs in Dösterburg. Ich kannte den Maker nur da ich selbst 2 Spiele damit gemacht habe.

Glaubst du, es wird ein „erfolgreicher“ Film?

Wie definiert man Erfolg? Wenn man dadurch reich wird? Wenn der Film schön anzuschauen ist? Wenn er viele Fans hat? Ich denke eben es wird eine gute Mischung für das Zielpublikum. Einerseits für Fans, andererseits für Leute die noch nie etwas mit VD zu tun hatten.

Was lange soll der Film denn so ungefähr dauern?

Es wird ein 90-Minüter.

Hast du noch einen letzten Kommentar für die Leser?

Hmm.... also dann mach ich eben ein wenig Werbung 😊

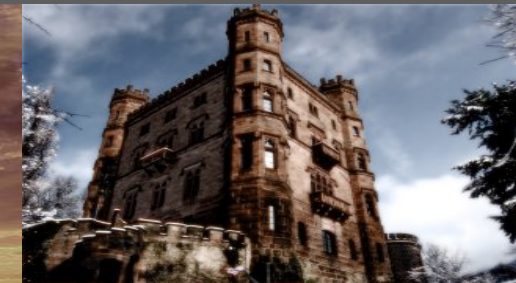
Im Oktober kommt unser Kurzfilm DER ZUGRIFF auf DVD raus, Trailer gibts auf der Homepage

www.vision-unlimited.de

Guten Abend!

Geschrieben von Schwerterfeste

Hier einige Locations vom Film:



Die Namen der Crewmitglieder:

- Philip Schneider
- Oliver Gortat
- Sascha Reinhardt
- Markus Wentz
- Marc Klein
- Sylvia Staszak
- Tobias Langbein
- Alexander Koch
- Gabriela Lurz
- Daniela Faßl
- Philipp Grafe
- Ahmet Papila
- Michael Arndt
- Marcel Müller
- Calvin Müller
- Gilles Raab
- Ingo Priemer



Baerles Einheitencheck

Vorwort: Ich denke dieser Artikel ist mehr für die etwas neueren hier bei VDO geeignet, damit sie sich einen Überblick verschaffen können welche Vorteile die einzelnen Einheiten der entsprechenden Rassen haben.

Claneinheiten:

Ritter:

Der Ritter ist eindeutig eine Verteidigungseinheit, wie es für den Clan üblich ist. Seine Werte sind: 10 Atk, 30 Def, 100 LP, Kosten 200 Filar/1 Einwohner, Unterhalt: 1 Filar. Die größten Vorteile des Ritters sind ganz klar seine etwas höhere Verteidigung, sowie die billige Kosten. Allerdings ist der Ritter nicht sonderlich stark im Angriff, was zu Problemen bei der Burgeroberung führen kann. Seine große Schwäche sind auch die geringen Lebenspunkte. Das führt dazu, dass er relativ schnell stirbt.

Heiler:

Der Heiler ist dazu da, damit der Clan nicht zu viele Verluste erleiden muss. Mit seinen 800 Leben ist er nur schwer kleinzukriegen. Allerdings ist er von den Werten her viel schwächer. 5 Atk und 15 Def sind nicht wirklich viel und das ist die Schwäche am Heiler. Im Vergleich zum Ritter von den Kosten her unterscheiden sie sich nur um 100 Filar.

General:

Der General ist ne spezielle Claneinheit, die man inzwischen aber auch über Quests bekommen kann. Sein großer Vorteil ist der Bonus, den man durch ihn erhält. Mit einem General in der Armee erhält man +2 in Atk und Deff für jede andere Einheit. Mit 250 LP hält er auch relativ viel aus. Seine Stärke entspricht 2 Rittern ohne Folterbonus. Allerdings ist der General dank seiner besonderen Fähigkeit sehr wichtig für Claner, die im Laufe des Spieles ein großes Einkommen haben und somit viele Einheiten, auf die sich der Bonus auswirken kann.

Gesamtfazit Clan: Der Clan ist eine Rasse, die stark auf das Verteidigen von Burgen fixiert ist. Im Angriff wird es ohne Flammentränke nur schwer Burgen zu erobern. Dazu würde ich zum Clan ne Folterkammer empfehlen, gerade um die Angriffswerte zu fördern.

Ansonsten sollte man außer man hat eine wirklich große Armee nicht ohne Flammentränke angreifen, wenn man sich Burgen erobern will.

Vampeinheiten:

Vampirkrieger:

Werte: LP: 160, Atk: 8, Deff: 16, Kosten: 200 Filar/1 Einwohner, Unterhalt: 1 Filar

Im ersten Moment hört sich ein Vampirkrieger sehr schwach an, aber in Wirklichkeit kann er eine wirklich starke All-Roundeinheit darstellen. Mit vollem Blut sind seine Werte 16/32 und somit ist er stärker als ein Ritter als auch der Elraslehrling als vergleichbare Einheit, die man nach dem ersten Ausbau von Kaserne/Gruft/Ritualplatz bauen kann. Außerdem hat er auch die meisten LP der 3 Einheiten.

Vampmagier:

Werte: LP: 120, Atk: 4, Deff: 25, Kosten: 200 Filar, Unterhalt: 1 Filar

Der Vampmagier ist die zweitstärkste Verteidigungseinheit im Spiel. Bei vollem Blut hat er in der Verteidigung ganze 50 Punkte und das ist für einen Preis von nur 200 Filar sehr viel. Daher eignet er sich gerade zum Verteidigen von Heiligtümern, da man diese Barriere nur schwer durchbrechen kann. Allerdings ist der Vampmagier eine Einheit, die auch relativ schnell stirbt, wenn man keine Mauer gebaut hat.

Vamplord:

Werte: LP: 250, Atk: 25, Deff: 20, Kosten 350 Filar, Unterhalt: 2 Filar

Der Vamplord ist die einzige reine Angriffseinheit im ganzen Spiel, also sein Atk ist größer als die Def. Daher eignet er sich gerade bei vollem Blut (50 Angriff) um die Verteidigungen des Gegners zu sprengen. Und in der Verteidigung ist er auch nicht so schlecht mit einer Deff von 20-40. Der einzige Nachteil ist, dass man für den Vamplord ein wenig mehr Unterhalt zahlen muss, aber dafür ist er auch dementsprechend gefährlich.

Gesamtfazit Vampire: Die Vampire sind die Einheit, mit denen man am Meisten taktisch variieren kann, so wie es MegaKrazz die letzten Runden getan hat. Man spricht sich ab, wer welche Aufgaben übernimmt, also wer jetzt den Allrounder für Erobern und Verteidigen mit vielen Vampirkriegern übernimmt, oder wer jetzt nur Heiligtümer verteidigen soll mit den Magiern, oder wer für das Erobern zuständig ist mit vielen Vampirlords.

Elraseinheiten:

Elraslehrling:

Werte: LP 150, Atk: 15, Def: 30, Kosten 300 Filar, 1 Seele, Unterhalt: 1 Filar

Der Elraslehrling ist meiner Meinung nach eine sehr starke Basiseinheit für die erste Ausbaustufe des Ritualplatzes. Er ist auch wie der Vampirkrieger wie eigentlich alle Elraseinheiten eine Allroundeinheit. Die Lebenspunkte des Lehrlings sind auch nicht zu klein, so dass sie auch ein bisschen mehr aushalten als Einheiten wie Ritter, Vampirmagier oder Söldner.

Elrasmagier:

Werte: LP: 250, Atk: 25, Def: 50, Kosten: 750 Filar, 3 Seelen, Unterhalt: 2 Filar

Der Elrasmagier ist wohl die wichtigste Einheit für die Elras. Er hat den Vorteil, dass er aus vernichteten gegnerischen Einheiten Skelette erschaffen kann. Man bekommt so viele Skelette, wie der Gegner Einheiten verliert, allerdings auch nur pro Elrasmagier 1 Skelett. Das Problem besteht darin, wenn man dann aufgrund von Tränken der Ewigkeit keine Skelette bekommt, weil die Einheiten des Gegners wiederbelebt werden.

Schattengeist:

Werte: 350 LP, Atk: 50, Def: 100, Kosten 1200 Filar, 8 Seelen, Unterhalt: 3 Filar

Der Schattengeist ist an sich die stärkste Einheit im ganzen Spiel, seine Werte von 50/100 sind einfach nicht zu toppen. Sein weiterer sehr großer Vorteil ist, dass er nicht stirbt, sondern nach dem Kampf automatisch wiederbelebt wird, insofern der Gegner keinen Bannstein mit sich trägt. Und auch die Lebenspunkte sind nicht zu verachten.

Skelett:

Werte: LP: 70, Atk: 4, Def: 8

Wie bereits erwähnt sind Skelette kostenfreie Einheiten der Elras. Sie scheinen zwar auf den ersten Blick sehr schwach zu sein, aber ihr größter Vorteil ist, dass man sehr viele bekommen kann, wenn gleich es seit dem letzten Update schwerer sein wird viele Skelette zu bekommen. Mit den entsprechenden Folterboni kann eine Vielzahl von Skeletten ein beängstigender Gegner werden.

Gesamtfazit Elras: Die Elras sind im Vergleich zu den Vampiren eine Rasse, die kaum taktische Möglichkeiten zulässt, da bei allen Einheiten ein Atk/Def-Verhältnis von 1:2 vorliegt. Ansonsten sind die Einheiten der Elras die stärksten, die es im Spiel gibt, das Problem sind lediglich die hohen Einheitenkosten. Der Unterschied zu Vamps und Elras ist, dass man auch Seelen braucht, um die Einheiten ausbilden zu können. Ausnahme: Skelett

Allgemeine Einheiten:

Söldner:

Leben: 100, Atk: 10, Def: 20, Kosten: 200 Filar, Unterhalt: 1 Filar

Der Söldner ist eine an sich relativ schwache Einheit, wenig Leben, wenig Atk und nicht übermäßig viel Verteidigung. Seine Vorteile bestehen in folgenden drei Aspekten:

-) er ist mit 200 Filar sehr billig
-) der Söldner kostet keine Einwohner
-) man braucht keinen besonderen Schlossausbau dafür

Ansonsten kann der Söldner bei einer großen Anzahl mit den entsprechenden Folterboni auch eine sehr nützliche Einheit im späteren Spielverlauf sein. Ansonsten ist so wohl eher zu Beginn nützlich, dass man gleich, wenn man aus dem Noobschutz rausgeht etwas Verteidigung auf seine Insel stellen kann.

Werwolf:

Leben: 250, Atk: 30, Def: 40

Der Werwolf ist auch eine Einheit, die keine Kosten mit sich bringt. Allerdings kann man ihn nur durch Quests bekommen. Der Werwolf selbst aber ist wohl die begehrteste Einheit im Spiel, da man eine wirklich sehr starke Einheit bekommt, die keinen Unterhalt kostet, was von extremem Vorteil ist. Er hält relativ viel aus und ist sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung sehr stark.

Diebin:

Leben: 100, Atk: 3, Def: 6

Die Diebin ist eine Einheit, die wirklich mehr als nur schwach im Kampf ist. Daher benutzt eigentlich kein Spieler die Diebin im Kampf, außer man vergisst sie aus der Armee zu tun. Das besondere an den Diebinnen ist der Bonus, den man durch sie bekommt. Jede Diebin gibt zusätzlich 20 Filar Einkommen. Wenn man etwas größer von der Burgenzahl her ist, kann man schonmal 20 Diebinnen mit einem Quest bekommen. Das wären insgesamt 400 Filar pro Tick, was in einer woche 7*72*400 Filar = 201600 Filar, die man mehr bekommen würde und das lohnt sich dann schon ziemlich.

Geschrieben von Baerle

Interviews

Das Saimoninterview

1.Fandest du Vdo ,als du es das erste Mal spieltest kompliziert?

Nicht wirklich, ich hab zwar nicht sofort alles verstanden, aber dank ein paar anderen Leuten die mir halfen ging das recht schnell.

2. Was ist deine Lieblingsrasse?

Am liebsten spiele ich Elras.

3. Was denkst hat die Rasse an Vorteile?

Also der größte Vorteil der Elras ist ja bekannter weise die Möglichkeit Eine riesige Armee aus Skeletten zu erschaffen, sie kosten nichts und mit Folterboni sind sie sogar richtig stark. Außerdem sind da noch die Schattengeister, seit dem letztem Update lohnt es sich wohl zum ersten mal sie zu bauen, sie haben einen riesigen verteidigungswert und, dass sie nur mit Bannstein wirklich zu besiegen sind, spricht noch dafür, sie zu bauen.

Ein weiterer, etwas kleinerer Vorteil ist wohl der Rassenbonus, zwar bringt dieser anfangs nicht viel aber wenn man eine große Anzahl an Einwohnern hat, lohnt es sich schon

4.Was denkst du hat die Rasse für nachteile?

Die doppelten Silberminenkosten und die teueren Einheiten sind sicher die größten Nachteile, zwar gibt es ja den Rassenbonus, allerdings kann er diese Kosten nicht ausgleichen. Besonders die Unterhaltkosten von Elrasmagier und Schattengeist sind bei vielen Einheiten dieser Art sehr hoch.

5. Welche Nation wird diese Runde deiner Meinung vlt. gewinnen?

Um das einzuschätzen läuft diese Runde meiner Meinung nach noch nicht lange genug. Zwar führt #46 von den Ritualpunkten her gerade, allerdings gibt es immer wieder Großangriffe, wie man vllt. in den letzten Runden ab und zu mal gesehen hat.

6. Benutzt du jede Runde eine gewisse Strategie im Game? Nein, eigentlich nicht, ich spiele immer einfach drauf los.

7. Welche Änderung vom letzten Update findest du unsinnig?

Nur, dass Skelette und Werwölfe nach einer Zeit verschwinden, klar ist das gut, damit man nicht gigantische Armeen von diesen Einheiten aufstellen kann, aber es ärgert einen schon, wenn die einfach abhauen.

So das war's jetzt ;) hoffe euch hat's gefallen.

Geschrieben von Isaac

Das Aaroninterview

Hallo aaron2005. Ich danke dir, das du dich bereit erklärt hast an diesem Interview teilzunehmen. Als erste Frage würde ich gerne erfahren wie du auf deinen Namen gekommen bist?

-Ich bin leidenschaftlicher Final Fantasy Fan und in FFX gab es Auron. Der ist einfach mein Lieblingschara. Als ich mir vor 2-3 Jahren den Nicknamen zulegte wusste ich nicht ob aaron oder Auron, also nahm ich aaron. da dieser bereits auf der Website besetzt wurde habe ich aaron2005 gewählt.

Hattest du eine Strategie bei deiner Wahl der Burgen am Rundenanfang?

- Nun, ich versuche besonders zum Anfang große Provinzen mit mehr als 10 Burgen zu ergattern, da man diese besser ausbauen und verteidigen kann als 3 kleine.

Was ist deiner Meinung nach die beste Einheit für dich?

- Nun eine Einheit kann nicht viel bewirken, aber mit einem General kann eine gefährliche Armee, eine verdammt gefährliche Armee werden - also General.

Denkst du, du kannst mit deiner Nation den Sieg erringen?

- Nein, es werden immer wieder Spieler runtergehauen und es kommen immer wieder irgendwelche Leute, die sich nach 10 Tage inaktiv löschen-- Der Clan des Lichts ist heute nur noch ein Schatten seiner selbst da sich wirklich gute Spieler nicht in meine Nation verlaufen.

Auf welche Nation würdest du momentan tippen, die gewinnt?

- Naja, Mega Krazz ist ja eine Legende und da sind auch sehr gute Spieler drin, die sich auch wirklich einen sehr guten Namen in VDO machten.

Denkst du es ist wegen Rassenvorteilen?

- Für mich ist jede Rasse gleich. Elras haben zig Skelette wo nur die Magier unterhalt kosten (auch wenn halt diese Skelette verschwindibus Tour gibt) Vampire haben Vampirgeneral und doppelten Angriff mit 100% blut (sehr gefährlich) und der Clan hat halt hohe Bevölkerung und dementsprechend viel Einheiten.

Findest du deine Rasse gut? Wenn ja, warum?

- Ja, Clan ist der Hammer, ich habe ja noch nie was anderes gezockt. Ich habe in der Speed mal Elras probiert, aber nach 10 Minuten waren die mir zu blöd weil ich nicht aus den Startlöchern kam. Und beim Clan ist es halt Bevölkerungswachstum, umsiedeln und die Horden von Rittern.

Wieso? siehe oben

Würden dir kürzere Tickzeiten gefallen?

- Ja, man wartet sich da dumm und dusselig wenn es um AP geht. sagen wir mal man hat seine Armee zusammengezogen, wen geattet und kann nicht mehr alle verteilen, dann hat der Gegner evtl. 4 Stunden Zeit um eine leere Insel anzugreifen. (15 Minuten fände ich gut 4 Ticks pro Stunde)

Wie gefallen dir die Speedrunden, also wo die Tickzeiten sehr kurz sind?

-Ich bin kein Speedrundenfreak. 4-6 Stunden am PC gefesselt zu sein nur für diese Speedrunde find ich nicht gut.

Hast du dort oft Erfolg? Bist du sogar einmal erster geworden?

- Ich spiele kaum - selten - gar nicht

Auf welche Einheit setzt du dort?

-Ritter, Heiler und General, alleine sind sie nur halb so stark

Gefällt es dir Moderator zu sein?

- Joah, ist ganz lustig^^

Was gefällt dir an deinem "Moderator-Leben"?/Was gefällt dir nicht?

- Man hat sehr nette Kollegen. Gefallen tut mir eigentlich alles, diese kleinen (vorsichtig ausgedrückt) Idioten die so auf cool und Spammer machen und alle Beleidigen sind mehr belustigend als beleidigend. Man hat immer was zu lachen

Hasst du Zum Schluss noch ein Kommentar an die anderen Spieler?

Einen Tipp vielleicht?

Es kommt nicht auf die Burgenanzahl, sondern auf die Bevölkerung an. Und vor allem sucht euch große Burgen, wenn ich immer sehe wie sich 2 Leute eine 5er Burg teilen bekomme ich Aggressionen^^

Ich danke dir für das Interview!

Ich danke zurück und sorry wenn ich mit dem Reden nicht fertig wurde^^

Geschrieben von Asmos Kleyr

Kurzgeschichten

Damienthorn

Wanderer wurde er einst genannt . . .

Lange ist es her, seit ein unbekannter Fremder wie verirrt von einem Ort zum nächsten zog, ohne zu sprechen, ohne zu schlafen, ohne zu essen. Niemand wusste wo er herkam, wo er hin wollte oder was seine Ziele waren. Aber ehrlich gesgt interessierte es auch niemanden. Man sah den finster gekleideten Mann meist nur einmal, bevor er wieder im Nichts verschwand.

Niemand ahnte die lodernden Schatten, die sich hinter ihm aufbauten und eine Ortschaft nach der anderen verschluckte, so schnell und überraschend, dass niemals einer entkommen konnte um andere zu warnen.

Dieser Unbekannte bin leider ich . . .

Ich weiß nicht genau wer ich bin, woher ich komme oder was diese Kreaturen von mir wollen, die mir Tag und Nacht folgen, ohne sich mir jemals gezeigt zu haben. Und doch weiß ich, dass sie da sind, dass sie nur darauf warten, dass ich erneut weiterziehe und ein weiteres friedliches Dorf für ihre Zerstörungswut zurücklasse.

So ging es nun schon viele Wochen und Monate . . . oder doch schon Jahre? . . . oder Tage?

Ich kann mich nicht erinnern. Das einzige, woran ich mich sicher erinnern kann ist, dass ich irgendwann im Nichts erwachte. Irgendwo an einem dunklen Ort im Dreck. Seither verfolgt mich diese Brut und vernichtet alles, was zwischen ihnen und mir liegt. Versuche die armen Menschen zu warnen habe ich bereits aufgegeben, wurde ich doch bisher jedes mal ignoriert, ausgelacht oder gar aus dem Dorfe gejagt.

Und doch . . . ich konnte nicht bis in alle Zeiten davon laufen und die armen Menschen ihrem Schicksal überlassen, nur weil ich zu feige bin mich meinem eigenen zu stellen.

So fasste ich diesen einen Entschluss, der mich noch heute treibt. Ich habe mir geschworen all diese Brut zu vernichten, die mich so lange jagte und verfolgte und nicht eher zu ruhen, bis ich herausgefunden habe was diese Monster von mir wollen und woher diese Untiere kommen um ihrem Ursprung komplett ausräuchern zu können.

So stand ich nun auf einem Hügel, nicht weit entfernt vondem letzten Dorf, dass ich besucht hatte. Doch wider erwarten war ich nicht davongelaufen, wie sonst, sondern war dem Feind entgegenmarschiert und sah nun zum ersten Mal die wahren Ausmaßen der Verwüstung. Nur wenige Kilometer von dem Dorf brannte die Erde bis zum Horizont. Eine Tatsache, die in mir ein eigenes Feuer entfachte und mich antrieb meinen Schwur zu erfüllen.

Heute verfüge ich über eine gewaltige Streitmacht, die sich auch ohne meine Aufrufe mir angeschlossen hat. Gemeinsam jagen wir alle, die den Menschen Leid antun und sich an ihren Schmerzen erfreuen, auch bekannt als Elras, zusammen mit ihren Geschöpfen den Vampiren. Meine eigene Vergangenheit ist noch immer unklar, mein Name, wenn er jemals bekannt gewesen, wird schon lange in Vergessenheit geraten sein. Doch meine Geschichte und mein Vorhaben brachten mir schließlich einen neuen Namen unter meinen Getreuen, der inzwischen im weiten Land bekannt ist und unter all unseren Feinden Angst und Schrecken verbreitet . . . Damienthorn, der Dorn des Verderbens.

Geschrieben von Damienthorn

- Angies Gute-Nacht-Geschichte -

Es waren einmal 95 Ritter die wollten eine große, hohe Burg erklimmen doch die guten Elras kippten Pech auf ihr Haupt und ließen sie elendig zu Grunde gehen. Danach kamen 100 Magier aus ihrer Schlafkammer, die sich gedacht hatten, damit werden die anderen schon alleine fertig, weshalb sie es nicht für nötig hielten schon früher aufzustehen. Doch nun da die Schlacht vorüber war, und nur einer als Gefangener überlebte, begannen sie ihr tägliches *Tote Wiedererwecken Ritual". Die Knochen splitterten, Fleisch löste sich in Dampf auf und aus der Haut schlüpften 94 Skelette wie Maden aus Eiern. Nun kamen die Kammerdiener (natürlich Clansklaven^v) um die Elrasskette mit allem nötigen zu versorgen, Waffen, Schilde und Flammentränken. Das war auch nötig, denn am Horizont konnte schon die klägliche Reservetruppe des Feindes ausgemacht werden. 8 weitere dumme Ritter kämpften sich den Burgberg hinauf. nun fühlten die Skelette einen inneren Zwang alle Flammis auf diese Ritter zu werfen. Sie konnten sich nicht dagegen wehren und so verbrannten alle Ritter in einem großen Flammenmeer. selbst die Große Angie hat sich nun mal erbarmt, trat ans Fenster und bewunderte die schöne Aussicht, überall Blut, Feuer und tote Menschenhüllen denen jegliche Knochen fehlten. Nur eins bedauerte sie, dass es den ehemaligen Rittern, aus denen die Skelette geschaffen wurden, an Intelligenz fehlte, denn sonst hätte sie keine Flammentranke verloren.

Doch nun war daran nichts mehr zu ändern, und sie widmete sich ganz den angenehmen Aufgaben als Elrasherrscherin: Dem Foltern... Sie rief den versklavten Kammerdiener Dark zu sich, und verlangte von ihm, den Gefangenen Ritter in Folterkammer zu bringen. Dark ging und dachte sich noch, was bin ich ? Multi ? Nein... noob ? nein... boon !! Jedenfalls nach dieser für ihn schon beachtlichen Denkleistung schaffte er es tatsächlich den Befehl der Großen Angie auszuführen. Angie folgte ihm, aber nicht auf dem Dienstbotenweg sondern über einen der diversen Geheimgänge in ihrem Schloss. Dabei kam sie auch an einem Mann vorbei, der unbedingt ihre Hilfe brauchte. Nun Angie ist zwar eine Elrässin aber doch recht sozial gegenüber Köchen, die sich in Geheimgängen von Burgen rumtreiben und dabei einem noch 20000 Filar für ein paar Krabben schenken wollen. Sie rief ihren General zu sich: General Bünny sorg dafür, das dieses Krabbendorf dem Erdboden gleichgemacht wird, und ich es nur noch besuchen muss. Bünny salutierte, aber so dass er sich nicht erniedrigen musste, wie es sich für einen Mann von Ehre gebührt, und besiegte das Dorf. Doch die Große Angie hatte erstmal noch etwas besseres vor, ihr wisst es: Die Folterung des Gefangenen. Unten in ihrer Folterkammer angekommen, begann sie mit ihrem Hobby. Dabei kam heraus das er tiergarten hieß. Nach diversen grausamen Foltermethoden wurde er wieder schwach und verriet eines der streng gehüteten Geheimnisse des Clans. Ritter sind zwischen den Beinen SEHR verwundbar !! Als dark wieder hereinkam und erfuhr, dass der Gefangene tiergarten heißt, explodierten beide Körper und Angie fluchte: "Jetzt muss ich mir wohl einen neuen Kammerdiener besorgen..." Ihr sofort einberufener Magierrat erklärte ihr, dass so etwas passieren kann, wenn ein und dieselbe Person sich begegnen. Einer sprach sogar von einem Zeitparadoxon. Nach dem Beseitigen der Spuren ging Angie zu ihrem Schlafgemach um sich von dem ereignisreichen Tag zu erholen und APs zu regenerieren.

Geschrieben von Angie

Menzo

Menzo der mysteriöse Priester bereiste einst die Welt des Marlex auf der suche nach neuen Erfahrungen und Abenteuern. Während seinen Reisen in dieser seltsamen und doch wunderbaren Welt, stieß er auf eine Burg derjenigen, die sich selbst Elras nannten. In ihnen fand er gleichgesinnte Wessen, und so schloss er sich der den Bewohnern der Festung Menzoberranzan an, und begann im kreise dieser Dunklen Brüder die arcanen Mächte zu studieren. Viele Jahre lang studierte er bei ihnen die dunklen Künste und wurde zu einem Mächtigen Magier, doch eines Tages entdeckte eine nahe gelegene Vampir-Kolonie eines der Legendären Bruchstücke, die in Urzeiten von den Elras geschmiedet wurden. Erfüllt vom Wunsch dieses uralte Magie zu studieren trat Menzo der Tödlichen Allianz bei um diese im Kampfe zu erringen.

Geschrieben von Menzo

Skandal im Trainingslager!!!

Gestern in der Wüste, wo Raylas Elrasmagier ihr Trainingscamp aufgeschlagen haben und an einigen Skeletten ihre Magie versuchen sollten, geschah vor versammelter Presse das unfassbare: Während Co-Trainer Vermenz bei einer Pressekonferenz über die guten Fortschritte der Einheiten berichten wollte flog plötzlich die Tür auf, hereingestürzt kam der erfahrene Veteran Kach´et Maehg, der auch schon während der Nation-#13-Vernichtungskriege dabei war. Mit einer halbvollen Tequillaflasche in der Hand grölte er - ohne auf irgendwelche Reaktionen der anwesenden Personen zu warten (hatte er sie überhaupt bemerkt?) - lauthals Lieder wie "Der Rayla sei ein Trulalla", "Eine U-Bahn von Iron bis Auschwitz" oder "Ihr seid Vampire, assoziale Vampire! Ihr wohnt unter Brücken oder in der Bahnhofsmision!", um nach dieser ausgezeichneten Darbietung von Betrunkenheit wie tot auf den Boden zu fallen und einzuschlafen.

Doch die Reporter und auch der Co-Trainer Vermenz hatten nicht lange Zeit sich von diesem Schock zu erholen, denn nach wenigen Sekunden peinlicher Stille ging die Tür wieder auf, diesmal etwas langsamer, und heraus trat - mit einer leeren Wodkaflasche in der Hand - der aus dem Norden stammende Elrasmagier Krastvool Nordstar, ein junger, ehrgeiziger Mann mit viel Talent für den Kampf. Doch sein erscheinen ließ bereits böses über die Exzesse ahnen, die sich hiner den Kulissen der Pressekonferenz abspielten, und auch die Worte, die er auf sein Erscheinen folgen ließ, bessern sein Image in der Heimat wohl nicht unbedingt auf: "Ich mussz unmenschlich kaggn.... und der Bagaish (bekannter Elrasmagier in Raylas Armee - Anm. der Redaktion) hoggt seit fünfff Stundn üwwerm Klo...", wird er von der Weltpresse zitiert. Anschließend torkelte er zum Ausgang hinaus und verrichtete dann im Freien keine zwei Meter von der Tür entfernt sein Geschäft.

Heute früh kam die Mannschaft nach langer Heimreise wieder zuhause an, wo Rayla sie schon mit einem fürchterlichen Blitzen in den Augen empfing. Einer unserer Reporter konnte ein kurzes Statement aus ihr herausbringen, bevor sie zu den Magiern abdampfte: "Alkoholexzesse? Ich gebe denen Alkoholexzesse! Das Trainingslager geht hier weiter! Die Kosten werden ihnen vom Sold abgezogen! Trainingsbeginn morgen um 7.00 Uhr. Ende um 22.00 Uhr. Bettruhe 23.00 Uhr. Und wir verbringen den Rest des Tages erstmal mit Dauerlauf rund um das Schloss. Damit sie den Restalkohol rauschwitzen können!", ließ sie ihrer Wut schon vor laufender Kamera freien Lauf. Insider ließen uns aber wissen dass der Empfang intern noch viel unfreundlicher war als das Interview vermuten ließ. So sollen vor allem die drei während der Pressekonferenz erwähnten Magier die ersten drei Nächte auf der Folterbank verbacht haben, ebenso wie Co-Trainer Vermenz, dessen Tod nach der ersten Nacht wir hier leider betrauern müssen. Rayla ist derzeit - außer mit der extremen Erziehung ihrer Elrasmagier - vor allem damit Beschäftigt einen neuen Co-Trainer zu finden. Im Gespräch sind angeblich außer dem ehemaligen Konditionstrainer von Trifirce, Mario Hana, auch der südländische Techniktrainer Kai Pirinjah, dessen Vertrag bei Kavijaahr ja ausläuft, sowie der Spanier Sang Ria, der sich durch sein beinhartes Durchgreifen bei van Rake schon einen Namen als jemand gemacht hat, der seine Krieger unter Kontrolle hat. Hört man die Berichte aus dem Trainingslager wäre er wohl der beste Mann für diese Aufgabe.

Geschrieben von Rayla

Strategienseite

Clantaktiken:

Trinox' Bevtaktik:

So, hier präsentiere ich die 'Bevtaktik' für die Claner. Die Taktik ist eigentl. recht einfach durchzuführen, aber man muss am Anfang sehr aktiv sein.

(Am Ende gibts die Zusammenfassung mit Vorteilen & Nachteilen)

1. Start

Start der Runde, Turm 1. 2 Ticks warten, dann einen Söldner. Diesen in ein beliebiges Dorf schicken (umsiedeln) und die Hauptburg auf 150 Bevölkerung pushen.

Danach auf 1000 für einen Bautrupp sparen.

2. Burgen

Sobald du den Bautrupp hast, baue eine Burg auf deiner Provinz.

Nun gehst du wieder mit deinem Söldner in die Dörfer und siedelst wieder die Bevölkerung in deine neue Burg um.

Achtung: Am besten machst du die Burgen nicht ganz voll, schließlich haben die Claner ein sehr hohes Bewachstum. Baue nun weiter deine Burgen und mache wie gerade eben weiter.

3. Der Rest

Sobald du 5 Burgen mit maximaler Bevölkerung hast sparst du auf einen mittleren Turm und baust deine Dörfer weiter aus. Danach gibt es zu viele Zweige, als dass ich sie nun hierhin schreibe.

Zusammenfassung :

+Sehr schnell rel. hohes Einkommen

+Gut über die ganze Runde zu spielen

+Etwas anderes als die normale Burgenbautaktik

-Hoher Aktionspunkteverbrauch

-Zum Teil Luckabhängig

-Man muss die ganze Zeit on sein, um immer umzusiedeln, Dörfer zu bauen, etc.

Insgesamt schätze ich diese Taktik als Profifreundlich ein,

als Anfänger sollte man als Clan doch eher die normalen Burgentaktik benutzen.

Wenn man Glück hat bekommt man nur ~80er Burgen wodurch diese Taktik extrem wertvoll ist.

Geschrieben von Trinox

Elrastaktiken:

Die schlechte Taktik:

Eine oft benutze, aber leider auch ebenso falsche Taktik präsentiere ich in diesem Artikel. Die Taktik basiert darauf die eigenen Einwohner umzuwandeln und so schnell wie möglich an Burgen ranzukommen – und genau hier liegt der Fehler!

Eine genaue Erklärung, was an dieser Taktik schlecht ist erfolgt gleich. Hier erst einmal der Aufbau der Strategie:

Dragonmaster: *Erst Haupthaus bauen, dann umwandeln und mit 4 Bautrupps 4 Dörfer kolonisieren! Vorteil: Man hat gleich am Anfang 100 Seelen!*

So soll man diese Elrastaktik spielen. In dieser Aussage ist lediglich ein neuer Vorteil aufgetaucht: Die 100 Seelen. Es ist bestimmt von Nutzen 100 Seelen zu haben, aber ist es das wert fast nur 1/3 an Einwohnern zu besitzen, wie Spieler, die einfach eine Burg kolonisieren?

Ich erläutere nun den Denkfehler an dieser Strategie:

Man verfolgt bei dieser Taktik das Ziel so viele Burgen wie nur möglich zu bekommen, aber wenn man sich mal genau überlegt was Burgen eigentlich sind, dann stellt man fest, dass es eigentlich Quatsch ist, ein solches Ziel erreichen zu wollen.

Denn Burgen zahlen keine Steuern und ohne Steuern keine Armee. Hinzu kommt, dass die AP-Kosten für Angriffe sehr viel teurer werden.

Burgen sind lediglich Gefäße für das Wichtige – Die Bevölkerung. Wenn man jetzt nachrechnet hat man bei dieser Strategie 40 Einwohner, wohingegen ein Spieler mit normaler Spielweise 110 Einwohner hat. Zwar „wachsen“ durch diese Taktik schneller Einwohner nach, aber man hat so wenig Einnahmen, dass man erst einmal relativ wenig machen kann.

So, erst einmal genug gemeckert, denn Idee von dem umwandeln ist an sich gar nicht falsch.

Quellen: Dragonmaster, Mythi Abraxas undEnvie de Sang, Geschrieben von Schwerterfeste

Reshs Umwandeltaktik:

1. Haupthaus bauen.
2. 5 Pop umwandeln
3. Söldner bauen
4. eine Insel suchen alles umwandeln
5. Baumeister bauen
6. Kolonisieren

Vorteile:

- Man kann durch Kolonisieren mehr Einwohner als normalerweise bekommen
- Man hat viele Seelen(10 pro Dorf)
- Man hat viel Filar zum Burgen kolonisieren

Nachteile:

- Man hat sehr wenig AP(Dörfer besuchen, Kolonisieren)

Fazit: Insgesamt ist diese Taktik eine wesentlich bessere Spielweise, als die des normalen Umwandelns von Einwohnern. Außerdem garantiert sie einem schnell relativ viel Bevölkerung und Burgen – aber man muss sich später die AP genau einteilen!

Geschrieben von Resham, ausgewertet von Schwerterfeste

Vampirtaktiken:

Vampirkriegerrush:

Diese Taktik scheint vom Namen her etwas verrückt zu klingen und genau das ist sie auch. Diese, und die nachfolgende Taktik, ist nur etwas für Leute, die einfach mal ganz anders in die Runde einsteigen wollen und direkt am Anfang irgendwas erobern wollen. Erst einmal die Grundkriterien dieser Taktik:

Die Taktik basiert darauf, dass so schnell wie möglich ein Heiligtum gefunden werden muss(Luckabhängigkeit) und soll den Noobschutz größtenteils umgehen.

Wie ja allen bekannt sein sollte, kann man am trotz Noobschutzes Heiligtümer angreifen und das wird sich hier zunutze gemacht. Durch diese Angreifbarkeit wird ein ganz neuer Weg, am Start Burgen zu erhalten ersichtlich.

Um diese Taktik auszuführen muss man folgendes machen:

- 1.) Kleine Gruft bauen
- 2.) Darauf warten, bis ein Heiligtum gefunden wurde
- 3.) Vampirkrieger bauen
- 4.) Je nach dem einen Einwohner aussaugen bevor man angreift(Kommt drauf an wie stark der Gegner ist, ich empfehle es.)
- 5.) Spezialdorf angreifen.

Durch die unglaublich hohe Verteidigung bei 100% Blut eines Vampirkriegers ist es kein Problem dieses Heiligtum für einige Zeit zu deffen.

Es sollte so oft wie möglich versucht werden ein Heiligtum zu erobern, wenn eins auftaucht. Es ist jetzt sehr wichtig keine Verluste von Vampirkriegern zu machen, geschweige denn ein Spezialdorf zu verlieren.

Das weitere Verfahren dieser Taktik sieht so aus, dass man erst einmal ein paar Vampirkrieger anschaffen sollte, dann etwas später den Laden ausbauen um Heilränke zu haben, damit die VKs nicht so leicht sterben und sobald man aus dem Noobschutz raus ist, einfach deffen und nach guten Clanerdüffern Ausschau halten.

Geschrieben von Schwerterfeste

Söldnerrush:

Diese Taktik ist ganz ähnlich wie der Vampirkriegerrush, die Kriterien sind gleich, genauso wie die Vor- und Nachteile(Werden gleich aufgelistet).

Der Unterschied: Es wird keine kleine Gruft gebaut, sondern die Filar werden gespart und sobald ein Bruchstück auftaucht eingesetzt zum Söldnerbau.

Im Endeffekt hat man durch einen Söldnerrush mehr Einheiten als beim VK-Rush und kann so mehr Inseln gleichzeitig deffen. Das Problem ist allerdings, dass die Deff im Gegensatz zu der der Vampirkrieger eher kleiner ausfällt. Außerdem kann man den Blutbonus nicht nutzen.

Das weitere Verfahren dieser Taktik ist nur eine verzögerte Form des VK-Rushs. Versucht so schnell wie möglich eine kleine Gruft zu bauen und an Vampirkrieger zu kommen. Danach sollte bald ein kleiner Laden kommen und wenn man aus dem Noobschutz draußen ist, einfach gute Clandörfer erobern.

Ein wichtiger Hinweis: Baut bei keinem dieser beiden Taktiken euren Turm aus!

Vorteile:

- Man kommt schnell an Heiligtümer
- Man hat schnell eine halbwegs gute Armee
- Gerinegr AP-Verbrauch(Durch Reisebonus und bei Kriegserklärung, sehr gering)

Nachteile:

- Äußerst Luckabhängig
- Man kommt nur sehr langsam aus dem Noobschutz heraus(Man muss sein Geld für die Armee ausgeben)

Geschrieben von Schwerterfeste

MiniFAQ

Das MiniFAQ von Trinox

Punkt 1 : Rassen

1. Es wird KEINE 4. Rasse geben. Vor allem muss erstmal der ganze andre Kram wie Magierzimmer rein.
2. Es wird bald ein Elrassschloss geben dass ihr nicht mehr in einem Vampschloss leben müsst.
3. Der General ist zwar für alle zugänglich , aber der Clan bekommt ihn am Preiswertesten.
4. Es wird keine TdE für Elras geben , da der 'angebliche' Ersatz die Wiederbelebungsfähigkeit des SG's ist , sowie die Skelette.
5. Ja , EM's sind zum Teil überteuert.... Trotzdem kann man mit ein bisschen Questluck an ein paar TdE's kommen wodurch sie auch überleben und ne Menge Skellis bringen. In meiner Ansicht sollte er nur noch 700 Filar kosten , aber ist ja Ansichtssache.

Punkt 2 : Folterkammer

1. Es wird noch Messages für die Schwächen geben. Diese wurden von Rayla und Trinox zusammengestellt. Sogil muss sie nur noch einbauen
2. Es wird keine weiteren Punkte geben , da es keinen Sinn macht.

Punkt 3 : WWA

Dieses wurde jetzt geschwächt , vor allem da in jedem Tick indem man unter 1k WW's ist zu 10% einer abhaut.

Punkt 4 : Neue Funktion für Diebin

Es wird keine geben , die 20 Filar / Tick sind gut.

Punkt 5 : Elras/Skelette/TdE

Es ist eine ewige Diskussion darüber... Doch leider noch kein Statement von Sogil. Viele Elrassspieler wären für eine Prozentuale Lösung... Mein Vorschlag dafür wäre TdE gewinnt 5-15% können nicht benutzt werden , wenn verliert 40-75% nicht benutzt werden.

Punkt 6 : Anonyme Forensperre

Jaaa wir wollen endlich nicht mehr von den anonymen gestalkt werden , es gibt viele Ideen doch Sogil hat es abgelehnt.

Punkt 7 : Mehr AP / AP Allg.

1. Nein verdammt! Damit würden die aktiven Spieler zu stark werden und die weniger aktiven hätten keine Chance mehr , was Sogil nicht will.
2. Bank für AP? Sicher ich bash deine Naty in den Noob mit 1k AP -.-

Punkt 8 : Weiteres zu Dörfern

Z.B. Verschönerungen , kein Statement von Sogil dazu

Punkt 9 : Schloss etc.

1. Das Magierzimmerkonzept IST fertig (Nach meinen Informationen) , Sogil muss es eben noch programmieren.
2. Man wird nie (!) sein Schloss für nächste Runde behalten.
3. Schlossausbau... Ja er kostet... Habt ne Naty Bank und seid hyperaktiv oder holt euch Dungeon 3 und ihr spart das...

Punkt 10 : Helden

Wird es NIEMALS geben , wie wäre es nämlich wenn 50 Alaine's 50 Morlons und 100 Asmos rumlaufen? Sinnlos

Punkt 11 : Söldnerq

Ihr bekommt die Einheiten halbwegs 4 free , d.h. keien Rekrutierungskosten aber eben Unterhalt. Dazu hatte ich eine Idee dass man Einheiten in der Armee in Seelen/Blut/Filar (Elras/Vamp/Clan) umwandeln kann.

Punkt 12 : Quests und der 'Zufalls' Generator

1. Quests... Die Ewige Diskussion. Seitdem die ganzen neuen Quests gekommen sind verkommt (imo) das Spiel zu einem Glücksspiel. Meckert nicht sondern holt euch die Dörfer von den Luckern.
2. Ja , der 'Zufalls'generator SPINNT. Ich glaube Sogil hat mal gesagt dass er daran was machen möchte.
3. Questabbruch wirds nicht geben....

Punkt 13 : Mehrere Server d.h. für 2 Spiele

Wirds nicht geben , vor allem wir haben zu wenig Spieler als dass es sich lohnen würde. Außerdem will Sogil keinen größeren Aufwand haben.

Punkt 14 : Späher

Gibt's nicht , macht Folterkammer und foltert es...

Punkt 15 : Handel zwischen Nationen

Würde nur Pushing beitragen , nein danke.

Punkt 16 : Items - Besitzer

Wenn man siegt und die Gegnerische Armee komplett zerstört dass dann die Items an einen gehen... Das würde den starken Spielern einen großen Vorteil bringen....

Punkt 17 : Schreine /BS

1. Es wird keine neue geben da es keine anderen in gesamt VD gab.
2. BS haben nur den Zweck RP zu erzeugen , keinen anderen.

Punkt 18 : Einwanderung in leeren Dörfer (D.h. unbesetzt)

Sogil hat gesagt er wird es einbauen.

Punkt 19 : Seelen verkaufen

Elras haben meist zu viele Seelen , daher wollen sie sie verkaufen. Hierzu hab ich kein Statement von Sogil gesehen.

Punkt 20 : Extra Funktion / Skelli

Wenn ein Elras seine Skelette in Silberminen setzten könnte... Tja dann hätte er ein viel zu starkes Income.

Punkt 21 : Seelenfragmente

Gibts nicht... Kein Statement von Sogil.

Punkt 22 : Hintergrundmusik

Zuviel Arbeit , vor allem für etwas was man selbst machen kann.

Punkt 23 : Neue Items

Wird wahrscheinlich zu viel zum proggen sein , außerdem kommt erstmal das Magierzimmer....

Punkt 24 : Heiligtümer/Spezialdörfergeschichte

Eine gute Idee , aber Sogil ist es zu viel Aufwand.

Geschrieben von Trinox

Die Chatstats

Wer hat wohl in #vampiresdawn am Meisten gesagt?

(Wie wäre es mit einer Chat Steuer?)

Nick	Zeilenanzahl	Zitate für die Ewigkeit
1 @Saimon	36491	"er hat mir meinen einfall geklaut ^^"
2 @resh	24711	"du brauchst dafür ein bestimmtes progmma ich hab es :p"
3 %Tyrfing	23821	"soll ich nua cu wb oder ty sagen? :O"
4 @Kavijaahr	23398	"aktualisier ma die stats"
5 +Meman	16046	"wir hatten hier schon seit 2 wochen kein regen mehr und durchweg ..."
6 +pZero	15945	"@_^_@'/\ _// \\"
7 @Aura	10603	"hm ... essen? rausgegangen? xD tv? xD"
8 %baerle	10270	"vielleicht. vielleicht auch nicht ^^"
9 @Blacky1	9093	"Wer ist am pennen ?"
10 +[Bi_inny]	7266	"<pZero> also ich finde schon das die silberminen kosten diese ..."
11 +Melwasul	6489	"menzo gib doch auf mich anzugreifen :O"
12 @menzo	6132	"ja da haben wir keine chance dagegen ^^"
13 @Kuenocks	5979	"Aber man kann Euros gegen Ap tauschen xD."
14 +geehad	5772	"mit elras klappts leider nich so gut wegen mangel an tdes"
15 +Mighty_Abraxas	5421	"danke für die blumen ^^"
16 @aaron2005	5225	"Du dir bloß korrigieren, ich hoffe, das ist für dir kein Problem XD"
17 +rosti	4802	"aber scho paar jahre her XD"
18 @Assuri	4438	"kann man nur 1 minute lang"
19 @mezmerize	4255	"ich liebe dich auch baerle ^^"
20 Trinox	4050	"vll weiß ich weiter O:"
21 %Freierfall	3030	"geht ins ideen forum und postet, das ihr auch den volgfefrei-status zurüc..."
22 +BloodyNoob	2634	"irgendwie verklickt glaub ich o.O"
23 %SamSam	2617	"oô darfst du net oô ich hab mir vorgenommen, mich wieder zu verbessern ..."
24 @Pa	2553	"KANN MAN DENEN IDIS NET MAL DAS MAUL STOPFEN!"
25 +TrunX_	2474	"hat den mal jemadn gelesen?^^"
26 +Bi_inny	2262	"Was ist eigentlich daran so schlimm o.O"
27 +Vallen	2204	"da is hopfen und malz verloren"

Was Sie schon immer über #vampiresdawn wissen wollten...

Für **resh** gibts mit 323 Joins bald ne SuperUser-Flat. :p

Last-Action-Hero **Meman** kam nicht um 367 Actions herum. =)

z.B.:

[18:19:40] * Meman stellt sich in die Ecke und schaut sich um ob wer zusieht *

Achtung **Saimon**! Du hast durch deine 113 Kicks nicht grade an Beliebtheit gewonnen. :P

z.B.:

[00:53:43] <Thamus> ich hab das programm "client" XD
[00:53:57] * Thamus was kicked by Saimon (Saimon)

Auch Kavijaahr kickt gerne mal einen Störenfried. (68 Kicks)

61 Kicks bekam **Saimon** reingewürgt. Ob gewollt oder nicht. ;)

z.B.:

[19:53:14] <Saimon> :D
[19:53:29] * You were kicked by Kavijaahr (Kavijaahr)

Aber auch resh scheint mit seinen 54 Kicks auf Schmerzen zu stehen. *klopp*

Saimon ist nicht sehr kreativ und wiederholte schon 192 mal: **"Kick"**

Wenn **Spacekiller** bei seiner Geburt schon so viel geschrien hat (26%), gab es in diesem Krankenhaus bestimmt viele Fälle von Gehörsturz! ;P

Ebenfalls versuchte Me-Bot mit Brüllen ans Ziel zu kommen. Er probierte 19% seiner Redezeit, Gehör durch Schreien zu erlangen.

Zieh endlich mal die Gummistiefel aus, **Saimon**, und hör auf zu schleimen. 38 OP's sind doch wirklich genug!

Irgentwie ist **Saimon** in #vampiresdawn nicht sehr beliebt, denn er wurde bereits 39 mal deOPT.

Tyrfing schrieb die meisten Monologe - 315 mal über 5 Zeilen am Stück.

resh unterhielt sich ebenfalls schon 265 mal mit sich selbst!

Die letzte Seite

Die besten Beiträge des Forums

Skyfer: Meman wenn ich geisigt nicht gut wär hätte ich wohl kaum meinen realabschluss.

Vonum: ich hab viel verstand

Off topic-Wie alt seit ihr?

Vonum: 25

baerle
Heiler



17:38:50, Jul 02 2006

Hiermit denke ich, dass wir uns alle zusammen bei Nation 13 für die größte Unverschämtheit in der Geschichte von VDO entschuldigen sollten. Ich meine, wie können wir nur so vermessen gewesen sein die Nation gemeinsam anzugreifen, die mit Abstand die Meisten Bruchstücke hatte. Wie konnten wir vergessen, dass das Spielprinzip heißt, dass man die Nation, die am Gefährlichsten ist nicht angreifen darf. Nein. Noch schlimmer sogar. Wie konnten wir nur überhaupt auf die Idee kommen das gemeinsam und zum gleichen Zeitpunkt zu tun. Was ist nur in uns gefahren. Ich meinerseits werde von nun an von starken Gewissensbissen geplagt, weil ich weiß, dass ich gegen das Oberste Gebot die stärkste Nation in Ruhe zu lassen verstoßen habe.

Devastor. Hiermit möchte ich dir von ganzem Herzen mein Mitleid aussprechen und dir den Orden für "ausgezeichnete Leistungen für..."

Ja. Für was denn eigentlich. Aja. Dafür, dass du uns so wunderbar dargelegt hast, wie feige es ist Teamarbeit zu verrichten. Ohne dich hätten wir vielleicht den Fehler noch ein zweites Mal begangen und dafür möchte ich mich bei dir bedanken, dass du uns allen nochmal den Kopf gewaschen hast. Ich hoffe, dass die Unverschämtheit die Topnation im Team anzugreifen nie wieder auftreten wird. Ich werde das heutige Datum wohl rot im Kalender als schwarzer Tag in der Geschichte von VDO anstreichen.

Lasst uns eine Schweigeminute für die Jammerlappen, äh... Entschuldigung, ich meine für die Ehrenmänner von Nation 13 und an der Spitze für Devastor einlegen.

Der Kummer,-, Beschwerde- und Grußkasten

Aaron2005: Nun, ich vermisse irgendwo die alten Zeiten, wo man binnen 3 Tage eine riesenarmee mitGenerälen usw. aufbauen konnte, weil man da noch nicht diese ganzen Ausbauzeug hatte. Ich fand es toll irgendwie. irgendwo stören die Schlossausbauten jetzt, da man nun ganz und gar nicht mehr alles bauen kann so muss so manch praktische Errungenschaft links liegen bleiben, die man für sehr wichtig hielt

BloodyNoob: heul... es melden sich keine guten für meine Geschichten.

Shinobu> ich grüße Exxi, bärle, Aura, Nisras, Aaron.

Erstaunliches

Schlacht Report		
Die Schlacht um Burg Lakubpen (9,9:1) Schlacht Hilfe		
resh Nation 6	vs.	Mozzarella Nation 9
<i>Angreifer Armee</i> 3000000 Söldner 2000000 Flammenränke 1557533 Tränke der Ewigkeit		<i>Verteidiger Armee</i> 200 Ritter 2081787 Söldner 1900000 Flammenränke
<i>Angreifer Verluste</i> 3000000 Söldner 2000000 Flammenränke		<i>Verteidiger Verluste</i> 121 Ritter 1265082 Söldner 1900000 Flammenränke
Verteidiger gewinnt!		
Der Verteidiger hat einen Gefangenen gemacht. Da die Armee komplett vernichtet wurde konnten die gefallenen Einheiten von resh nicht mehr wiederbelebt werden.		

Letztes Wort

Also, das war's dann mit der dritten Vampires Dawn Online Zeitungsausgabe. Ich, also Schwerterfeste, hoffe, dass sie euch gefallen hat. Das Design wird auch in der nächsten Ausgabe noch weiter verbessert. Ich danke an dieser Stelle Baerle, Saimon, Bünny, Rayla, Shinobu, Angie... und, und, und.

Besonders danke auch einmal dem Zeitungsteam und allen Chattern. Ohne euch, wäre das hier niemals zu Stande gekommen.

Artikel geschrieben haben: Asmos Kleyr, Isaac, Baerle, Menzo, Rayla, Damienthorn, Angie, Trinox, Saimon und ich.

Ich bin besonders stolz auf die Geschwindigkeit, in der diese Ausgabe erstellt wurde(Wir hatten erst letztes Wochenende angefangen).

Ach übrigens, es wäre ganz schön, wenn ein paar Leute mich vielleicht anbriefen könnten und ein kurzes Statement zu einigen Artikeln nehmen könnten.

Hmm... ansonsten... ich hoffe es konnten mit dieser Ausgabe ein paar neue Leser, und auch Schreiber, hinzugewonnen werden und dass die nächste Ausgabe auch folgen wird.

Achja, hier noch die URL zum Zeitungsforum, falls mit dieser Ausgabe vielleicht das Interesse bei dem einem oder anderem geweckt wurde:

<http://www.vdo-zeitung.de/vu/>