



Plemenske novice





Uvodnik

Kolofon

Glavni urednik
Ubijalec124

Uredniški odbor
Motorka, Chopper

Oblikovanje
Grobi

Prispevki
Cloud, Chopper,
Črtomir

Izdajatelj
Ekipa VP

24. avgust 2013



Revija je namenjena vsem vam mladim in starim igralcem Vojne plemen, ki vam ta igra ne pomeni zgolj preživljanje prostega časa, temveč tudi spoznavanje novih prijateljev. Vsem, ki se vsak dan spopadate z novimi strateškimi in drugimi izzivi, ter drugimi, ki tako ali drugače podpirate igro. Želimo, da bo vsak igralec naše skupnosti našel v reviji nekaj za sebe, tako stari igralci kot tudi začetniki. V želji narediti revijo po meri igralcev, vas vabimo, da skupaj z nami soustvarjate revijo. Naj bo ta projekt ustvarjen z ekipo in uporabniki, ki bomo s skupnimi močmi ustvarjali boljše vzdušje skupnosti, krepili in ustvarjali dobre odnose ter si prizadevali za boljšo prihodnost te igre.

Druga številka revije "Plemenske novice" je dolgo pričakovano nadaljevanje prve številke skupaj z novejšimi vsebinami. Upamo, da boste zadovoljni s to številko in boste uživali ob branju. Če ste zainteresirani za sodelovanje ali imate ideje za revijo, nas lahko kontaktirate na forumu preko zasebnega sporočila uporabniku ubijalec124.

Z novo številko, pa smo pripravili nov izgled revije. Verjamemo, da nam je uspelo narediti revijo še za kanček bolj privlačno in prijazno uporabnikom.

Ubijalec124
Urednik revije



Obvestila in informacije



Posodobitev na verzijo 8.15

Imamo novo posodobitev, nad katero smo zelo navdušeni in verjamemo, da boste tudi vi. Nekaj si jih lahko preberete spodaj:

Tekmovanja

Dodana nova periodična funkcija tekmovanja. V tekmovanjih so vsi, ki igrajo VP razdeljeni v 2-4 ekipe, ki se borijo za prvo mesto v časovno omejenih (24 ur) misijah.

Čuvanje računov

Dodana je možnost, kjer lahko izbirate, kaj čuvaj lahko počne z računom.

In še več! Vse posodobitve si lahko preberete na forumu.

Posodobitev se bo zgodila **28.avgusta**. Takrat lahko pričakujete tudi minutni izpad.



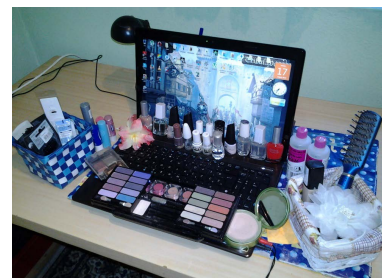
Zmagovalci nagradnih iger

V preteklem tednu smo v okviru desete obletnice Vojne plemen in četrte obletnice slovenske različice pripravili nekaj nagradnih iger na forumu in Facebook skupini. Nagrajenci so naslednji:

- Računalniška miza

1. mesto: tyash.
2. mesto: matej re
3. mesto: lionhearted

Vse prispevke si lahko ogledate na forumu.



- Srečni dobitnik žreba na Facebook strani je **Nejc Hribar!**

Vsi nagrajenci pošljite sporočilo na podporo, z uporabniškim imenom, na katerega želite prejeti nagrado.

Vojna plemen na Facebook-u!

Danes je ekipa Vojna Plemen uradno prevzela obstoječo Facebook stran "Vojna Plemen". Na strani vas bodo čakale različne informacije, obvestila ter seveda nagradne igre. Vse uporabnike/igralce vljudo vabimo, da se nam pridružite in všečkate našo stran.

PHP razvijalc

Innogames išče PHP razvijalca za Vojno plemen. Za več informacij si oglejte razpis na forumu.



Speed Championship 2012

Za nami so prve tri uradne tekme, nasprotnik so bili Portugalci, Litvanci in Finci. V nadaljevanju si lahko preberete o vseh tekmah, naprej o tekmi s Portugalci, potem pa še o tekmi z Litvijo in Finsko.

Tekma s Portugalsko

Besedilo: Crtomir

Po dolgotrajnem sestavljanju ekipe v kateri bi radi igrali vsi. S strani igralcev, ki so bili zavrženi so na forumu letele takšne in drugače pritožbe. Ni bilo več veliko časa do igre in ravno ob nepravem trenutku se pojavijo težave. Veliko igralcev se ni moglo udeležiti igre zaradi pomanjkanja časa. Po mojem mnenju je imelo le nekaj od teh utemeljeni razlog. V zraku je strah in mislim, da smo se vsi bali katastrofe.

Veliko časa je bilo vložnega v formiranje ekipe, potem pa nas manjka več kot 15. Potrebovali smo kar nekaj igralcev in zato so se naši igralci obrnili na njihove prijatelje. To ni obrodilo nekih sadov, saj vstop v eki-

po je potrebno neko znanje. Ura je 18:00 in v slovenski ekipi manjka veliko število igralcev. Na srečo je prišel eden izmed vodilnih organizatorjev turnirja povprašat po naši ekipi. Po pogovoru se je vse razjasnilo in dobili smo novo priložnost. Igra je bila "restartana" in tekmovalje se za nas začne ob 19.15. Po enournem čakanju je večina naših članov obupala, ampak nekateri smo se vseeno borili. V nasprotnem taboru je bilo veselje, ampak to nas ni oviralo. Videlo se je, da so igralci z izkušnjami in da so veliko naredili na njihovi strategiji. Vse "farme" okoli nas so bile prazne in zato se odločim, da grem na obisk v okolico nasprotnega tabora. Imeli smo še le nekaj časa do poteka zaščite. V nas je bil strah, saj so Portugalci igrali na dva igralca, ki sta nas vodila v vseh pogledih – pikah

in vojski. Prišli je čas, ko je potekla zaščita in takoj so prišli napadi, s katerimi so nasprotniki samo poizvedovali. Naša ekipa se počasi polni in krepi, ampak veliko je bilo izgubljenega zaradi zamudnikov, ki so prišli kar nekaj minut po začetku igre. Prihajajo napadi name, ampak "noblanje" nasprotnikov smo ustavili. Mine le nekaj minut in name prihajajo že novi napadi, ki pa se jim tokrat ni bilo moč izogniti. Prihajali so hitri napadi name in moj zid je bil uničen. Ponovno grajenje zida se mi ni več zdelo smiselno. Večjo pomembnost imajo napadalci, na mene pa si prihajali napadi s strani obrambnih igralcev. Napadi so prihajali z meči in s sulicami, ni pa bilo "noblov". Njihova naloga so bili le naši napadalci. Vsi smo "farmali" in delali obrambo kolikor se je dalo. V našem taboru je bilo že nekaj



pesimistične energije kajti na našega napadalca so prihajali "nuki". Pošljem mu še vojska, ki mi je po vseh teh borbah še ostala. Poročila so se vrstila in po petih rumenih poročilih je prišlo poslednje rdečo poročilo. Pro. si je padel in zaradi tega sem delal vojsko za preostalega napadalca. Deset napadov ter vlak in konec je igre je bilo tudi zame. Zida ni, obramba je padla. Začenjam na novo in ne preostane mi drugega kot obramba. Do konca igre je le še ena ura in stvari niso bile rožnate. Proti koncu se nas je nabralo 16. Igralcev in vsi, ki so začeli kasneje

se lahko samo branijo. Napadi prihajajo kot za šalo. Do konca nas loči le še nekaj minut in nekako smo že vedeli, kako se bodo stvari končale. Spet prihajajo "nuki" in vlakec zamuja pet sekund. Odločil sem se za "snipanje". Moj zid je bil razbit, ampak ostala je vojska. Napadalcu sem uničil "nuke" in plemiče. Še tri minute in delam le še na obrambi. Ponavljam kombinacijo 50 mečev, 50 sulic. Prsti me od vsega tega že pošteno bolijo. Trideset sekund do konca in prihaja vlakec brez nukov. S 50 sekiricami in 100 LK ne bo šlo najbolje. Na žalost so

nas uničili, ampak v ODD pa smo bili glavni. Neglede na težave v ekipi se nismo dali. Po koncu smo še lahko le debatirali kako bi bilo, če...? Bomo videli za naslednjič. Za vse nas je bila to ena velika šola.

Tekma z Litvo

Besedilo: Ubijalec124

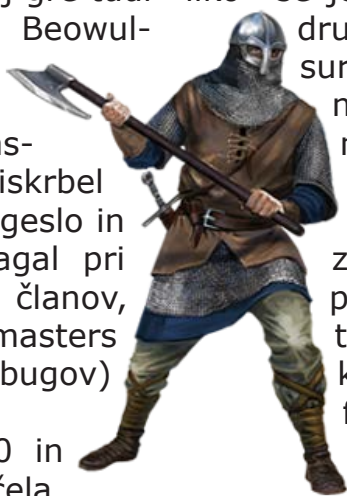
Po prejšnji tekmi smo morali spet poiskati nekaj novih članov za ekipo, saj je bilo jasno da nekateri niso resni. Ker smo imeli samo 1 teden časa, kar je malo za takšne zadeve se je seveda zgodilo da smo še zadnje ure pred tekmo urejali taktiko in druge stvari. Tukaj gre tudi posebna zahvala Beowulfu, z tribalwars masters(v nadaljevanju tw masters), ki nam je priskrbel pri prejšnji tekmi geslo in nam tokrat pomagal pri registraciji novih članov, saj so imeli na tw masters nekaj problemov(bugov) pri tem.

Ura je bila 18:00 in tekma se je začela, vsak je vedel kaj mora naredit. Na naši strain 20 igral-

cev od katerega je eden bil kasneje blokiran saj je pozabil .si na koncu, na strani Litvijcev 16, vse skupaj 19 proti 16. Vojska se je delala z polno paro, farmali smo kot nori, končala se je začetniška zaščita in začela so se skavtanja. Koliko se je dalo smo drug drugemu pošiljali surovine, ki so nam manjkale. Tekma je postajala iz minute v minute napetjša, začela so se napadanja, vsake toliko časa je bila kakšna prošnja za fake napade ali pa okrepitve na zs. S prejšnjih tekem,

kaj so jih Litvijci imeli smo vedeli na katere igralce se

mora-
m o
skoncentri-
rat in to smo tudi izkoristili. Izmenjavali smo si udarce mi njih, oni nas, pri nas brez večje škode sprva. Začela se je zadnja ura, nekateri smo že ostali brez napada. Pod udar je prišla lojska1, nekaj napadov smo uspešno ubranili a je kasneje po trdem boju izgubila vas, saj so dodatne okrepitve prišle prepozno. Začelo se je zadnje pol ure, čas se je vlekel neizmerno, bili smo na prvem mestu, znoblali smo 9 vasi, litvijci pa 4. Vsi smo gledali, ali nam bo uspelo obdržati prvo mesto ali ne. Ura je bila 22:00 tekma se je končala in slovenija je zmagala, vsi smo si oddahnili. Nasled-



nja tekma je s finsko, katero sta do sedaj zastopala samo 2 člana, če bo tako tudi na naši tekmi z njimi je zmaga naša. Naša pozornost je sedaj usmerjena v tekmo Litva proti Portugal-ski, Litva ima eno zmago in

en poraz, tako kot mi. Če zmagajo Portugalci je velika verjetnost da bomo prvi v naši skupini in se bomo tako uvrstili naprej. Po koncu prvega tedna smo v skupnem seštevku na desetem mestu v ODA smo

na šestem v ODD na sedmem in v točkah na devetnajstem mestu.

Tekma s Finsko

Tekma s Finsko se žal ni odvijala, saj ni bilo nikogar z strani finske ekipe na tekmo, tako smo zmagali brez boja.

Android aplikacija

Besedilo: Ubijalec124

Vojna plemen Android aplikacija za Android mobilne telefone in druge naprave z Android operacijskim sistemom.



Aplikacija omogoča preprosto uporabo preko prilagodljivega in dinamičnega pregleda. Obvestila o sporočilih in napadih so prilagojena napravam Android. V tej aplikaciji je tudi poseben vmesnik, ki omogoča hiter dostop do zemljevida, poročil in še veliko drugih stvari.

Preletevanje po karti je narejeno na zelo preprost in uporabnikom prijazen način, s to aplikacijo lahko vojno plemen spremljate na vsakem koraku brez skrbi pred napadi. V primeru, če želite izvedeti še več o aplikaciji vam predlagam, da jo preizkusite sami ter nam sporočite svoja mnenja o njej. Aplikacija je še vedno v beta stopnji, kar pomeni, da še čaka razvijalce veliko dela preden bo aplikacija v končni stopnji. Aplikacija ima podporo za več kot 600 naprav, tako mobilnih telefonov kot tablic, z operacijskim sistemom Android.



Igralci in podpora

Besedilo: Ubijalec124

Pred kratkim se je oblikovala skupina ljudi, ki jim je mar za razvoj Slovenske različice Vojne Plemen in si želimo sprememb. Zato smo stopili v kontakt s podporo in se v sodelovanju z njo lotili projektov, ki bodo poživili slovensko skupnost in pomagali novim igralcem s spoznavanjem igre.

V grobem smo oblikovali štiri projekte, iz čisto navadnih igralcev, ki sodelujejo pri ustvarjanju, katere lahko vidite na levi strani. Igralec **Wizz** pa je ekipi prijazno odstopil njegovo že obstoječo Facebook stran.

Za konec bi rad k sodelovanju povabil čim več igralcev, ki si želijo sprememb na bolje in bi radi na kakršenkoli način pripomogli k aktivnemu razvoju skupnosti. Z veseljem bi radi slišali vaše mnenje o projektih, ki ga lahko z nami delite na forumu.

**Ekipo za
pripravo
dogodkov
in iger**

Mentorstvo

**Revija
Plemenske
novice**

FB stran





Intervju: Kustos

Besedilo: Cloud

Pogovarjam se s Tilnom, poznanim pod vzdevkom Kustos, vodjo trenutno vodilnega plemena sveta 13 in vodjem zmagovalnega plemena WIN s sveta 10.

Kdaj si začel igrat Vojno plemen? Kakšni so bili tvoji začetki?

Moji začetki segajo na s2, kjer sem bil res pravi začetnik, ki ni poznal pravil itd. Nekako sva s prijateljem začela potem igrati s4 malo bolj "resno" in si vzela tudi malo več časa za tisto stvar. Takrat sem se združil z Mago in nekaj časa igral dual, kasneje končal z igro tam in odšel na s5, pod ime Drminister, kjer sem bil

dokaj kmalu znoblan zaradi, takšnih in drugačnih nesoglasij v plemenu. Takrat sem tudi sklenil svojo pot na .si serverju, vendar kasneje me je prav ta prijatelj s katerim sva igrala s4, potegnil na s10 pod ime Horro. Večino časa je igral on, vendar se je kmalu naveličal in tako sem ostal sam, prišli smo na idejo za združitev z kustosom, po takšnih in drugačnih zapletih smo le naredili združitev, kjer sem spoznal dva zelo do-

bra človeka in igralca. Z enim smo sodelovanje po s10 prekinil z drugim pa še vedno nadaljujema zgodbo o uspehu.

Svet 10 se je pred kratkim končal. Ste zadovoljni z izkupičkom in dominanco na končanem svetu? Ste pričakovali, da boste prišli tako daleč?

Zadovoljen, hm. Svet 10 je bil poden od podna. Toliko plemen, menjave, brez veze. Vedel sem, da bom



prišel do konca, svet bi lahko vlekli in nategovali, da bi na koncu ostalo le tam 15-20 igralcev (prvotni BEER), ampak ok, smo naredili novo pleme WIN in gladko zmagali.

Zakaj si se odločil pridružiti svetu 13? Zakaj BEER? Kakšni so njegovi začetki?

Za s13 smo se odločili zato, ker smo se na s10 z določeno ekipo (cokomoko, midva, vojak00, sposoben, rolon, doctor j, dragon kiler, nekaj11) izredno ujeli, imeli smo nekaj več kot samo igranje Vojne plemen. Imeli smo dialog kateri nas je peljal naprej, takrat smo se odločili, da gremo vsi skupaj na s13. BEER je bil ustvarjen povsem naključno. Na s10 je bilo veliko nesoglasji med vodjo Pwneda in kasnejšimi igralci BEERa, tako da smo se odločili zapustiti Pwned in ubrati svojo pot. Takrat smo se še bolj povezali in še bolj začeli sodelovati.

V nekaj stavkih; kakšno je stanje na svetu 13? Katere so aktualne vojne?

Aktualnih vojen ni, se pa kuha, kuha in kuha. Videli bomo kako se bo razpletlo v prihodnosti.

Kako ti je Vojnja Plemen spremenila življenje? Vemo, da potrebujemo veliko časa za igro samo - sploh če želimo poseči po vodilnih mestih.



Kaj si pridobil in kaj izgubil z igranjem te prečudovite igre?

Veliko manj spim, vendar še vedno toliko kolikor potrebujem. Sreča je, da mi dual pomaga pri dopoldnevih in da jaz poštimam račun popoldne, čeprav imam še druge aktivnosti, takrat pač on pokriva čas ko me ni. Spoznal sem kar nekaj novih ljudi s katerimi se imamo namen nekega dne spoznati tudi v RL in it na kakšno pivo ali dve, tri, štiri haha. Je pa res, da čas za vojno plemen vsi vzamem, če ga ni pač ga ni in takrat moj račun trpi, sploh če je dual na morju. Še vedno dajem prednost RL, ker je vseeno to virtualen svet in vsak normalen človek ve, da v virtualnem svetu ni uspeha, ki bi ti lahko pomagal v RL. Ob igri uživam, predvsem zato ker se ekipa BEERa čuti med sabo in se vsi zelo vredno razumemo.

Kakšna se ti zdi kvaliteta slovenskih strežnikov? Bi se jo dalo še izboljšati? Kako?

Kvaliteta je na dnu. Žalostno je to, da igralci še vedno ne znajo poslati traina, da skačejo iz plemena v pleme. Poleg vsega pa je eden izmed glavnih faktorjev za slabo igro kriva podpora, ki ni objektivna, ampak na kršitve pravil gleda

subjektivno in tudi, če je v dveh primerih kršitev enaka bo eden dobil pomilostitev drugi pa trajni ban. Dokler se to ne bo spremenilo .si server ne bo cvetel.

Kako vidiš svojo prihodnost na Slovenskem strežniku? Projekti za naprej?

Prihodnosti, hmm. Po s13 se bom umaknil in si vzel daljši odih, morda se še kdaj vrnil, če ne bo vse skupaj propadlo. BEER poskuša peljat čim dlje in čim višje, to mi je glavni cilj na s13.

Za konec, kaj bi sporočil vsem slovenskim igralcem? Mogoče bi izpostavil kakšnega posameznika?

Nebom izpostavljajal, se bodo že sami našli v mojih besedah.

Igrajte, zabavajte se in igre ne jemljite preveč osebno. Če se na vojni plemen skregamo, gremo raje na pivo pa je. Brez veze. Vse zamere, ki jih gojite do mene, prav, gojite jih, jaz se ne sekiram preveč za njih. Vsekakor pa ne dajajte virtualnemu svetu prednost pred RL, to vam naj bo prvo kot prvo.





Iz arhiva: intervju rfaric

V rubriki "Iz arhiva" vam bomo predstavili dolgo pozabljene intervjuje in prispevke uporabnikov ali ekipe.

V tej številki novic si lahko preberete intervju z igralcem rfaric, ki je bil objavljen na forumu, 29. 4. 2010, v t.i. forumu "Hall of fame". Pogovor je opravil nekdanji forum moderator Flaniger.

Grega[Flaniger]: Tukaj sem z rfaricom, članom KOHa ter igralcem #1 na Si1

Grega[Flaniger]: Pozdravljen

rfaric: zdravo

Grega[Flaniger]: Torej, član plemena KOH si skoraj od začetka. Kaj te je prepričalo v pridružitve?

rfaric: najprej sem bil v izklopu vendar pa tam ni bilo nobenega timskega dela in vsakič ko sem kaj predlagal so me hitro nekateri zatrli in sem se odločil zamenjat pleme in najboljša izbira takrat je bil KOH

Grega[Flaniger]: Zakaj pa je bil KOH najboljša izbira?

rfaric: zato ker sem takrat nekatere igralce opazoval v drugi igri Kingsage in so bili kot pleme zelo organiziran zato sem si mislil, da bo to tukaj prav tako

Grega[Flaniger]: #1 si že kar nekaj časa. Kaj misliš, da je bila glavna "sestavina" tvojega uspeha?

rfaric: takoj na začetku sem začel napadat vse okoli mene predvsem tiste, ki so se hiter razvijali in sem si ustvaril mir in to sem skozi samo širil



Grega[Flaniger]: Torej vedno agresiven pristop do igre?

rfaric: ja ker edino to lahko uspe

Grega[Flaniger]: Vendar pa ti seveda ne more uspeti brez soigralcev. Bi koga izmed njih posebej izpostavil?

rfaric: okli mene niso bili nikoli posamezniki, vedno smo delovali kot pleme

Grega[Flaniger]: Ravno dobro se je končala vojna z VILIN/TLAELF. Kaj nam lahko poveš o tej vojni?

rfaric: sem bil kar malo razočaran nad njihovim odzivom saj se je takrat govorilo, da so najbolj organizirano pleme in sem pričakoval več kontra napadov in v ta namen sem delal veliko na obrambi in če po pravici povem se nisem prav dolgo udeleževal zavzeman tam in sem se počasi že pripravljaj na vojno na zahodu z NSA

Grega[Flaniger]: Kaj pa KaraK F.?

rfaric: očitno bo šel počasi po poti vilinov

Grega[Flaniger]: Katero izmed obstoječih plemen pa misliš da bi KOHu ponudilo največ izziva?

rfaric: gremo počasi naprej in se v dogovoru z zavezniki odločamo kje je prioriteta in nič ne bomo prehitevali dogajanj

Grega[Flaniger]: Najkvalitetnejše pleme poleg KOHa?

rfaric: TMP

Grega[Flaniger]: Zakaj?

rfaric: zato ker so dosledni svoji politiki in poti

Grega[Flaniger]: Kakšno mnenje pa imaš glede ostalih sosednjih plemen?

rfaric: nimajo neke svoje indetitete in se stalno nekaj spreminja in to na dolgi rok ni dobro

Grega[Flaniger]: Kako pa bi na splošno ocenil slovenske svetove?

rfaric: igram samo na tem svetu in sem kot nekaj novega v slovenskem jeziku kar zadovoljen(saj sem prvi)

Grega[Flaniger]: Kaj pa kvaliteta konkurence?

rfaric: ni neke prave organizacije in so boj posamične akcije

Grega[Flaniger]: Za konec želiš še kaj sporočiti bralcem?

rfaric: kaj pa vem kaj na sporočim, samo to da sovražim vohune, laži in žalitve, ki sem jih tukaj deležen zelo veliko saj vsak dan dobivam veliko žaljivih pisem in da bi vsaj tisti razložil zakaj mi to piše, ker nisem nikoli nobenega žalil, razen ko sem se odzval na neko trditev nofearja (na forumu) sem res v efektu jeze mal narobe napisal in se za tisto opravičujem, drugače pa srečno vsem in velik akcije

Grega[Flaniger]: No, hvala za intervju ter veliko sreče še naprej v igri

rfaric: ni zakaj in hvala



Nagradna igra:

Naslovnica revije

Besedilo: Chopper

Za vas smo pripravili novo nagradno igro, v kateri je vaša naloga, da izdelate naslovno sliko za revijo "Plemenske novice". Obvezno je, da za naslovno sliko uporabite stvari, ki so povezane z Vojno Plemen. Obvezno je tudi to, da slika ne vsebuje besedila. Vaša domišljija tukaj ni omejena. Ocenjevala se bo iznajdljivost, kreativnost in estetika. Zmagovalen izdelek bo uporabljen v Plemenskih novicah številka 3.



Pravila sodelovanja:

- Zahtevane dimenzije slike:
 - Širina (width): 21 cm oz. 596 px
 - Višina (height): 28 cm oz. 791 px
- Slika ne sme vsebovati besedila
- Tematika slike mora biti v povezavi z Vojno plemen
- Slika mora biti shranjena v **.jpg** formatu

Naslovno sliko oddajte na forumu v zato namenjeni temi.

Nagrade:

- 1. Mesto - 600PP**
- 2. Mesto - 400PP**
- 3. Mesto - 200PP**

Sodeluj pri PN-ju!

Dragi bralci in bralke!

V uredništvu revije iščemo uporabnike Vojne plemen, ki bi želeli sodelovati na skupnem projektu ekipe in uporabnikov. Sodelujete lahko z enkratnim prispevkom ali postanete član našega uredništva. Trudili se bomo objaviti vsak prispevek, ki

ga boste oddali na forumu. Prispevek je lahko poročilo o dogajanju na svetu, o vojni, o plemenu, analiza, o Vojni plemen in/ali druge teme povezane z računalništvom. Prispevke lahko oddate v nabiralnik na forumu. Iščemo tudi uporabnike, ki

bi se pridružili uredništvu. Svojo prijavo nam lahko pošljete preko zasebenga sporočila na forumu uporabniku Ubijalec124.

**Lep pozdrav,
Uredništvo**

