

2.5.4. More ... (Mehr ...)

2.5.4.1. Leaderboards

2.5.4.2. My Profile

2.5.4.2.1. FAQ (Häufige Fragen und Antworten)

Was ist der Unterschied zwischen einem „ranked“ und einem „unranked“ Spiel?

Ein „ranked“ – Spiel ist ein Spiel, dessen Ergebnis für die Platzierung in dem Leaderboard (*Bestenliste*) gewertet wird. „Ranked“-Spiele werden mit festen, nicht veränderbaren Voreinstellungen gespielt, um sicher zu stellen, dass jeder der „ranked“ spielt die gleichen Voraussetzungen hat.

Was passiert, wenn ein anderer Spieler das Spiel abbricht?

In Zweispieler-Spielen wird das Match für beide Parteien beendet, aber der Spieler welcher das Spiel abgebrochen hat erhält ein DNF, welches sich wie ein verlorenes Spiel auswirkt. Für weitere Informationen siehe „*Was bedeutet DNF% und wie wird es bewertet*“.

Was ist das Spielermodul?

Das Spielermodul ist der horizontale Balken oben im Bild des Online-bildschirm. Er erscheint z.B. in Bereichen wie dem „Leaderboard“ und zeigt wichtige Informationen über den aktuell ausgewählten Spieler an. Ebenso gibt es Auskunft über den Spielernamen und seine Spiele (Anzahl gewonnen/verloren). Das Spielermodul zeigt auch den aktuellen skill level (*Fähigkeitsstufe*), den *DNF%*, sowie den *REP*, wenn vorhanden.

Was sind Fähigkeitsstufen (skill levels), und wie steigere ich meine Fähigkeitsstufe?

Skill level (*Fähigkeitsstufe*) ist die Zahl, welche im oberen linken Bereich des Spielermoduls angezeigt wird. Es ist eine Zahl, die die Gesamtfähigkeit darstellt und liegt zwischen 1 und 99. Deine Fähigkeitsstufe wird aus der Anzahl der Rangpunkte ermittelt. Du erhältst Rangpunkte durch das Gewinnen von „Ranked-Spielen“. Je mehr Rangpunkte dein Gegner hat, um so mehr Rangpunkte erhältst du, wenn du gewinnst. Entsprechend erhältst du sehr wenig Rangpunkte, wenn du ein Spiel gegen einen Gegner gewinnst der viel schwächer ist.

Ist es möglich eine Fähigkeitsstufe zu verlieren?

Obwohl es möglich ist Rankingpunkte zu verlieren bis du 0 Punkte hast, wird deine Fähigkeitsstufe erhalten bleiben. Du kannst also keine Fähigkeitsstufe verlieren.

Beispiel: Wenn du 600 Rangpunkte erreicht hast, bist du in Fähigkeitsstufe 2. Wenn du alle 600 Punkte wieder verlierst, bleibst du trotzdem in Fähigkeitsstufe 2.

Jedoch musst du erst wieder alle 600 Punkte erspielen und dann erst die weiteren Punkte um die Stufe 3 und Folgende zu erreichen.

Wie arbeitet die Rankingformel?

Die Rankingformel basiert auf mehreren Faktoren, wie deinen Rang in Bezug auf den Rang deines Gegners und der relativen Stärke des Teams. Grundsätzlich erhältst Du mehr Rangpunkte, wenn du gegen Spieler gewinnst, die in deinem Rankingbereich liegen oder besser sind. Je höher du im Ranking bist, um so weniger Punkte erhältst du, wenn du gegen Anfänger spielst. Dafür machst Du entsprechend mehr Fortschritte, wenn du mit Gegnern spielst die deinem Ranking entsprechen.

Wie funktioniert der Bereich „Play with Anyone“ (Spiel mit Irgendjemand)?

Im Bereich „Play with Anyone“ werden zwei Spieler, die sich in der Warteschlange befinden, miteinander verbunden. In der Regel wird nach Spielern Ausschau gehalten, die deinem Rang entsprechen oder besser sind und akzeptable Ping-Zeiten (Netzwerkgeschwindigkeit) haben. Es gibt in der Anyone-Einstellung des Wartebereiches kein „Timeout“. Somit kannst du dort so lange warten, bis ein Gegner für dich gefunden wurde oder bis du selber den Bereich verlässt.

Was bedeuten die Symbole in den Bereichen neben dem Spielernamen?

Diese Symbole stehen für viele Dinge. Die vier Balken stellen die Verbindungsgeschwindigkeit dar. Je mehr Balken, desto besser. Die Landesflagge (wenn vorhanden) repräsentiert das Heimatland des Spielers. Die Zahl „Lv. 3“ zeigt die aktuelle Fähigkeitsstufe des Spielers an.

Was bedeutet DNF% und wie wird es bewertet?

DNF% steht für „**Did Not Finish**“ (*Hat Nicht Beendet*). Im Wesentlichen ist es ein Indikator, welcher den Prozentsatz der vom Spieler nicht beendeten Spiele, in Bezug auf die Gesamtzahl seiner Onlinespiele, anzeigt. Ein Spiel wird als „nicht Beendet“ gewertet, wenn du es vorzeitig beendest, deine Verbindung abbrichst, du einen Reset machst, du den Netzstecker herausziehst, oder du das Match auf irgendeinen anderen Weg abbrichst. Dieser Zähler gilt für jegliche Art der Onlinespiele und verändert sich somit von Spiel zu Spiel, aber ist normalerweise nur für kurze Zeit maßgebend. Ein „Verloren“ wird zusätzlich zum DNF gewertet, wenn die Spielzeit 50% überschritten hat.

Was bedeutet REP?

REP ist die Abkürzung für Reputation (*Ruf/Ansehen*) und wird in einer grafischen Anzeige (Sterne unter dem Spielernamen), welche die Reaktionen der anderen Spieler widerspiegelt, dargestellt. Nach dem Ende eines Spieles kannst du auf die „Recent Opponents - Seite“ im EA Messenger gehen und ein Feedback für diesen Spieler erstellen. Wenn es ein positives Feedback ist, wird sein Ansehen gesteigert. Wenn es ein negatives Feedback ist, wird sein Ansehen abnehmen. Nur dein letztes Feedback für diesen Gegner geht in die Gesamtwertung seines REP ein.

Was ist der EA Messenger?

Der EA Messenger ist ein Chatsystem welches speziell für den Kontakt mit Freunden, den Austausch mit Gegnern und anderen Spielern welche im TW09 online sind konzipiert wurde. Du kannst ihn benutzen um anderen Spielern Nachrichten zu schicken (egal ob sie online sind oder nicht), sie zu blockieren wenn sie dich belästigen, oder von ihnen ein Feedback zu erhalten. Der EA Messenger hält ebenso bestimmte Informationen über Deine Freunde bereit, zeigt dir wenn sie online sind oder gerade in einem anderen Spiel sind.

Wie kann ich einen Freund hinzufügen?

Um einen Freund hinzuzufügen, wähle seinen Namen an. Aus dem Pop-Up-Menü wählst Du dann den Eintrag „Send Buddy Request“ aus. Sobald die andere Person Deine Einladung bestätigt hat, wird bei beiden Personen der jeweilige Spielernamen auf der Seite „EA Buddies“ des EA Messenger hinzugefügt.

Wie kann ich einen Freund zu einem Spiel einladen?

Nachdem du ein Spiel gestartet hast, drücke den „2“-Knopf auf der Fernbedienung um in den EA Messenger zu gelangen, wähle einen Freund aus, gehe auf „invite“ und drücke „A“ um ihn einzuladen. So lange du nicht aktuell jemand anders einlädst hast Du die Option den Spieler einzuladen. Sobald du die Einladungsoption (invite) auswählst erscheint ein Pop-Up-Fenster in dem du mit „Yes“ die Einladung bestätigen musst, damit die Einladung gesendet wird.

Was passiert wenn man „Block“ auswählt?

Das Blockieren verhindert das ein Spieler irgendeinen Kontakt mit dir aufnehmen kann. Er kann dir weder eine Nachricht schicken, noch kann er dich herausfordern. Diese Person wird ignoriert.

Kann ich einen Spieler melden, welcher mich verärgert?

Ja. Wähle den Spielernamen an. Es erscheint ein Pop-Up-Fenster, dort wählst du „Feedback“ aus und selektierst die „appropriate“ (*angemessen*) Kategorie. Sei vorsichtig und missbrauche das System nicht, da Spieler bei fehlerhafter Rückmeldung entsprechend auf dein Benutzerkonto reagieren könnten.

2.5.4.2.2. Terms & Conditions

2.5.4.2.3. My Email

2.5.5. EA Messenger

Hi	Hallo
Hey.....	Hallo / Hei / Nanu
Let's go	Lass uns anfangen
Good luck!	Viel Glück!
Have fun!	Viel Spaß!
Bring it!.....	Tu es / Mach es
Your're going down.....	Du wirst verlieren / Du wirst untergehen
This is going to be funny.	Das wird Lustig / Das wird spaßig
Yes.	Ja
Good game.....	Gutes Spiel
Thanks.	Danke
Nice one!.....	Schönes (Spiel)!
Owned!	Meins!
Maybe next time.	Vielleicht beim nächsten Mal
Ouch.....	Autsch / Aua
Got to go.	Muss gehen
See you!	Auf Wiedersehen! / Man sieht sich!
Later.....	Später
Bye.....	Tschüs / Auf wiedersehen
No.	Nein

**FEEDBACK**

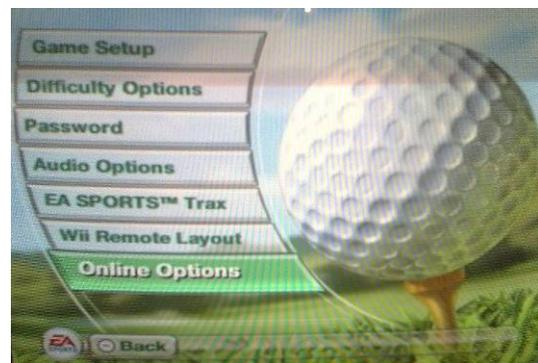
GOOD ATTITUDE	Der andere Spieler ist ein Sportsmann, der am Spielgeist teilnimmt, egal ob er gewinnt oder verliert.
GREAT SESSION	Der andere Spieler ist mir hilfsbereit, egal ob im Spiel oder einfach im Gespräch/Chat
BAD NAME	Der andere Spieler benutzt einen anstößigen Namen, oder hat einen anstößigen Raumnamen gewählt.
CHEATING	Ein anderer Spieler versucht zu gewinnen, in dem er außerhalb der normalen und anerkannten Regeln spielt.
CANCEL	Abbruch ohne irgendein Feedback zu senden

- BUDDY REQUEST** Freundschaftsanfrage
- XY has send a Buddy Request to you. XY hat eine Freundschaftsanfrage an Dich gesendet
- ACCEPT Akzeptieren
- DECLINE..... Ablehnen
- BLOCK PLAYER..... Spieler blockieren

2.6. Options (Optionen)

Das Optionenmenü gliedert sich in unterschiedliche Bereiche. Hier kann man alle generellen Spieleinstellungen vornehmen.

- Spieleinstellungen
- Schwierigkeitseinstellungen
- Passwort
- Audioeinstellungen
- EA Sports – Geräusche/Musik
- Wii Fernbedienung Funktionen
- Online Optionen



2.6.1. Game Setup (Spieleinstellungen)

- Schwungeinstellungen (rechts / Links)
- Schwungschwierigkeit (AllPlay/Standard/Advanced)
- Schnellspielmodus (an / aus)
- Grün Gefällerraster (an / aus)
- Ziel-/Schlag- Information (an / aus)
- Schwungtipp Icon (an / aus)
- Vibrationsoption (an / aus)
- Superschlag-Kameras (an / aus)
- Entfernung (an / aus)
- Tolle Momente (an / aus)
- Automatische Speicherung (an / aus)
- Unterstützung beim Einlochen (an / aus)
- Besonderheiten (an / aus)
- spöttische Bemerkungen (an / aus)



Tipp:

Um nicht immer die unendlich vielen Speichervorgänge bestätigen zu müssen, sollte man die „Automatische Speicherung“ aktivieren – also auf „On“ stellen. Trotzdem muss man an entscheidenden Punkten das Speichern bestätigen, es wird also nicht alles automatisch gespeichert.

2.6.2. Difficulty Options (Schwierigkeitseinstellungen)

Generelle Schwierigkeit (leicht / mittel / schwer) .
Umgebung (normal /)
Grün – Geschwindigkeit
Grün – Härte
Fairway – Geschwindigkeit
Hohes Gras – Länge
Wind – Geschwindigkeit
Gegner – Spielstärke
Schlagkraft
Genauigkeit Genauigkeit mit Driver / Holz
Genauigkeit aus Bunker und hohem Gras .
Visuelle Unterstützung
Entfernungsanzeige zum Pin (an / aus)
Schwungunterstützung (./ Zweifarbig)
Schläger Distanzanzeige
Windanzeige (./ Richtung & Geschwindigkeit)
Lage Prozentanzeige
zum Ziel zoomen (an / aus)
Spin (an / aus)
Puttstärkenanzeige (an / aus)
Puttvorschau (an / aus)



2.7. Tutorials (Übungen)

2.8. EA SPORTS™ Extras

3. Tipps & Tricks

- Schläger hinzufügen/austauschen (Beispiel Driver)

Man darf maximal 14 Schläger im Bag mitführen und es muss von jedem Schlägertyp (Driver, Holz, Eisen, Wedge und Putter) mindestens ein Schläger im Bag sein. Ist von einem Schlägertyp nur ein Schläger enthalten, so wird dieser automatisch mit einem Schloss versehen und man kann ihn nicht entfernen. Möchte man z.B. den Driver gegen einen anderen Driver austauschen und hat das Bag bereits voll bestückt, so muss man zunächst irgendeinen anderen Schläger entfernen, dann den gewünschten Driver hinzufügen, danach den alten Driver entfernen und zum Schluss den Schläger, den man zuerst entfernt hat, wieder hinzufügen.

Nachfolgend noch die allgemeinen Schlägerweiten, welche aber je nach Modifizierung im ClubTuner (2.2.3) und auch den persönlichen Fähigkeiten (in „My Skills“ – siehe 2.2.2) variieren können. Die rot hervorgehobenen Schläger sind fixiert und können nicht aus dem Bag genommen werden.

Golfschläger	Reichweite	Default	
Driver 8	298	m	
Driver 8,5	301	m	
Driver 9	299	m	
Driver 9,5	299	m	x
Driver 10	298	m	
Driver 10,5	296	m	
Holz 3	256	m	x
Holz 5	240	m	x
Holz 7	237	m	
Eisen 1	216	m	
Eisen 2	208	m	
Eisen 3	199	m	x
Eisen 4	185	m	x
Eisen 5	174	m	x
Eisen 6	166	m	x
Eisen 7	157	m	x
Eisen 8	151	m	x
Eisen 9	141	m	x
P Wedge	133	m	x
A Wedge	126	m	
G Wedge	118	m	
S Wedge	110	m	x
LB Wedge	93	m	
L Wedge	76	m	x
HL Wedge	60	m	
Putter		m	x

4. Konstruktive Kritik / Verbesserungsvorschläge

- aus Gründen der Realitätsnähe sollte die Puttsteuerung (Schwungmodus) aus „Tiger Woods 2008“ wieder aktiviert werden.
- Zwischen Offlinemodus und Onlinemodus (gleiches Benutzerprofil) bestehen bei der Schwungsteuerung (nur Driver und Holz - im Advanced-Modus) starke Unterschiede. Hier sollten jeweils die selben Schwungeigenschaften vorhanden sein. Derzeit erscheinen mir die Schwungeigenschaften im Onlinemodus korrekter zu sein.
Beispiel:
Im Onlinemodus erreicht man bei vollem Rückschwung ca. 110% Schlagstärke und beim halben Rückschwung ca. 85% Schlagstärke. Die Verteilung bei den Zwischenschritten ist annähernd linear.
Im Offlinemodus erreicht man bei vollem Rückschwung ca. 110% Schlagstärke und bei (etwas mehr als) halbem Rückschwung noch immer 110% Schlagstärke. Danach gibt es nur einen sehr sehr kleinen Bereich, der zwischen 110% und 85% liegt, so dass man in diesem Bereich die Schlagstärke kaum abschätzen kann.
- Der „AllPlay-Modus“ ist für Anfänger toll, sollte aber bei der Schwungsteuerung weniger Fehlertolerant sein, damit der Unterschied zum normalen Modus nicht so riesig groß ist. Somit fällt auch das Wechseln in den Normal-Modus etwas einfacher. Ferner haben im Advanced-Modus spielende Fortgeschrittene gegen Anfänger im AllPlay-Modus dann auch noch eine Chance.

5. Wünsche bezüglich künftiger Erweiterungen

- Bisher können lediglich 4 Benutzerprofile angelegt werden. Hier sollten auf jeden Fall mehr Benutzerprofile möglich sein, um auch mit unterschiedlichen Bekannten spielen zu können und Ihnen eigene Profile einrichten zu können. Das wäre auch, auf den nächsten Wunsch bezogen, wichtig.
- Die Benutzerprofile können bisher nicht einzeln portiert werden. Schön wäre es, wenn man ein einzelnes Benutzerprofil z.B. mit einer SD-Karte oder mit der Wii-Fernbedienung auf eine andere Wii portieren könnte, um mit dem eigenen Profil auf einer anderen Wii (z.B. im Freundeskreis) spielen zu können.
- Im Onlinemodus werden im Leaderbord (Top 100) wesentlich mehr Parameter angezeigt als beim eigenen Rang. Zumindest wenn man das Leaderbord betrachtet sollte man zum Vergleich auch alle eigenen Werte sehen, so wie sie in den Spalten des Leaderbord vorhanden sind. Evtl. als ersten Eintrag, der fixiert ist, wenn man im Leaderbord scrollt. Auf jeden Fall vollten die aktuellen Online-Skillpunkte angezeigt werden.
- Im Onlinemodus geht der „Ranked-Bereich“ nur bis 9999. Hier sollte eine Erweiterung um eine Stelle stattfinden, also z.B. bis 99999.
- Im Offlinemodus sollte das Einschalten der Uhr möglich sein. Die Zeit je Schlag sollte variabel zwischen 20 und 90 Sekunden ausgewählt werden können.
- Im Onlinemodus sollte es möglich sein, die Uhr abzustellen (z.B. für das Spiel mit Freunden) oder aber die Zeit je Schlag variabel zwischen 20 und 90 Sekunden festlegen zu können.
- Im Onlinemodus sollte auf jeden Fall die Unterstützung von „**Wii-Speak**“ integriert werden.
- Zum „AllPlay“- , „Normal“- und „Advanced“-Modus bei der Schwungschwierigkeit sollte noch ein „Simulation“-Modus hinzu kommen, in welchem das **Balance Board** mit eingebunden wird.