

Der große InnoGames Besuch

Die TW-Times präsentiert euch die Welt von InnoGames

Alles begann mit einer damals völlig absurden Idee – einem Besuch bei InnoGames. Im Laufe der Zeit entstand die TW-Times. Mit ihrer Gründung wurde diese Idee neu aufgefasst und bekam über Monate hinweg langsam Hand und Fuß. Nach vielem Hin und Her war es am 24.07.2009 dann endlich soweit. Die TW-Times machte sich in Person von Spiritman (Björn Grepfels) und stam1994 (Mats Brandt) auf den Weg in das etwa zwei Stunden entfernte Hamburg zur InnoGames GmbH. Der Weg musste mit den öffentlichen Verkehrsmitteln Bus und Bahn erreicht werden. Mit kleinen Verzögerungen kamen wir gegen Mittag an unserem Ziel an.

Die InnoGames GmbH liegt in einem Werbegebiet nahe der Elbe. Hier erstreckt sich über einen großen Raum eine Firmensiedlung mit einem Hotel, in dem die Mitarbeiter von InnoGames auch Essen bekommen. InnoGames zu finden, stellte sich als relativ schwierig heraus. Nachdem wir den Schildern gefolgt sind landeten wir fälschlicherweise in dem anschließenden Hotel.

Alle Mitarbeiter dürfen wählen, ob sie einen Laptop oder einen Desktop PC haben wollen, wie viele Bildschirme sie brauchen und wie groß diese sein sollen. Die Desktop PC's sind überwiegend von dem Anbieter „Dell“. Jeder darf seinen Schreibtisch so belegen, wie er das will. Hier gibt es also keine strengen Regeln.

Hier sind die Wände eher mit etlichen Plänen oder Ideen geschmückt. Lediglich ein paar Statistiken und ein amüsanter Auslogg-Hinweis („Heute schon eingeloggt? Ausloggen nicht vergessen“) sind in diesem Büro zu bestaunen.

Vor allem sind in diesem Zimmer die Wünsche und Ideen der einzelnen Entwickler aufgetragen. So wünscht sich Eike Decker zum Beispiel einen Spielchat und ein neu überarbeitetes Inventar.

Auf dem Rückweg haben wir dann doch noch mit etwas Glück den verwinkelten Weg zu InnoGames Buchhaltungszimmern gefunden. Der Arbeitsbereich zieht sich über zwei Gebäude und besteht aus insgesamt drei verschiedenen Abteilungen. Dort angekommen wurden wir freundlich begrüßt und nach wenigen Minuten kam Eike Klindworth, Mitbegründer von InnoGames, zu uns. Zuerst zeigte er uns alle Büroräume und stellte uns bis auf einige Ausnahmen alle gerade arbeitenden Mitarbeiter vor. Wie schon erwähnt gibt es drei verschiedene Bereiche. Der Verwaltungsbereich liegt „im“ Hotel.

Hier wird sich um das Marketing, die Buchhaltung und das Communitymanagement gekümmert. Im anderen Gebäude befinden sich die Entwicklerbereiche, die über zwei Etagen verteilt sind.

In der unteren Etage findet man drei Entwicklerräume und einen Besprechungsraum.

So sollen bestimmte Kleidungsstücke oder Produkte eingeteilt werden können (Das Inventar soll in vier Fächer aufgeteilt werden. Hier werden dann zum Beispiel Produkte, Waffen, Kleidung und Gegenstände getrennt). Außerdem möchte er noch einiges an den Fortkämpfen verbessern (die er ja selbst entwickelt hat) und die Arbeiten vereinfachen.

Hier wünscht er sich eine Möglichkeit auf der Karte, wo der Spieler gleich am jeweiligen Arbeitsicon einstellen kann, wie lange er arbeiten will. (Genannt „Two Click-Task-Assign“) Levente hat da ganz andere Vorstellungen. Er wünscht sich die Einführung einer Bewegungsfreiheit für die Spieler, sodass jeder auf alle Felder laufen kann. Die geplante Neuerung des



Der Weg zum Besprechungsraum ist mit einem riesigen Plakat, auf dem eine Gruppe Reiter zu sehen ist, geschmückt. Der Raum für Konferenzen selbst ist mit einem Poster des Films „300“, einer Dorfübersicht von Die-Stämme und einem griechisch sprachigen Werbeplakat von The West behangen. Für Konferenzen sind ein Projektor und ein Präsentationsständer vorhanden.

Vom Besprechungsraum aus geht es in zwei der drei Entwicklerzimmer. Das „West Büro“ ist das Prunkstück des The West Entwicklungsbereiches. Hier arbeiten Eike Decker (Entwickler, Spielname Devzet), Levente (Spielname Anthrax), Daniel und Michael, der aber nur für die Programmierung von Version 1.20 hier mitgewirkt hat.

Duellierens am Standort der Spieler befürwortet er ebenfalls. Eine weitere Idee sind die sogenannten „Random Events“ wenn ein Spieler sich auf der Karte bewegt. Darunter versteht man zufällige Geschehnisse, die einen im Positiven oder Negativen überraschen. Des Weiteren möchte er einiges an den Items verändern.

Zunächst einmal sollen die Items generell verbessert werden, indem sie zum Beispiel mehr Boni bekommen. Dann möchte er, dass Items nutzbar beziehungsweise essbar sind. So soll zum Beispiel eine Orange die Lebenspunkte um eine bestimmte Anzahl auffüllen. Außerdem will er seelengebundene Items erschaffen. Was genau damit gemeint ist, lässt sich nicht erschließen. Ebenfalls möchte er Ringe, Amulette und Hosen einführen, wovon die Hosen wohl als erstes umgesetzt werden, da viele diese Idee für sinnvoll halten.

Inhalt

Der große InnoGames Besuch	Seite 1	Youngs Revolver	Seite 9
Inhalt	Seite 2	Änderung der Level 67 Quest	Seite 9
Vorwort	Seite 2	Skill Bill – Skillvorschläge	Seite 10
Fortmap – Veränderungen geplant ...	Seite 3	TheWestSide-Story	Seite 10
Happy Birthday Eike	Seite 3	Kurzbericht über Info-Politik	Seite 11
Happy Birthday Eiswiesel	Seite 3	Ideenreich – Die Spieleridee ...	Seite 11
Aus dem Alltag eines Fortkämpfers ...	Seite 4	ToolTipp: Duellberichtformatierer	Seite 12
Witze	Seite 4	Horoskop	Seite 12
Grepolis: InnoGames neues Spiel ...	Seite 5	TW Tool – Update/Umfrage	Seite 13
Update 1.21	Seite 7	Gewinnspiel / Rätsel	Seite 14
ToolTipp – Skillungshilfe	Seite 8	Impressum	Seite 15

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

ich glaube, noch nie wurde die TW-Times so sehr erwartet wie diesen Monat. Natürlich freuen wir uns darüber, denn es war unser Ziel die TW-Times attraktiver zu machen. Das sollte uns mit dem Besuch bei InnoGames gelungen sein. Die Videos werden eventuell schon beide diesen Monat veröffentlicht - in welcher Reihenfolge bleibt abzuwarten.

Ansonsten möchte ich euch mitteilen, dass aus privaten Gründen diesen Monat keine Fortkampftaktiken in der Zeitung abgedruckt sind. Nächsten Monat sind sie allerdings wieder geplant.

Dann wünsche ich euch natürlich viel Spaß beim Lesen und natürlich beim Video gucken, die übrigens bei YouTube in HD veröffentlicht werden.

Mit freundlichem Gruß im Namen des Teams

Mats Brandt

(Chefredakteur der TW-Times)

In eigener Sache

In der letzten Ausgabe wurde eine neue Kolumne in der TW-Times begonnen: Die Comics.

Groß angekündigt wurde diese Kolumne und es war so gedacht, dass sie in jeder folgenden Ausgabe erscheinen sollte.

Allerdings gab es im August einige Probleme, wodurch der Comic schon dieses Mal nicht weitergeführt werden kann.

Wir hoffen, dass der Ersteller der Comic-Grundlage, KentPaul, bald wieder aktiv die TW-Times mitgestalten und die privaten Komplikationen bewältigen kann.

Bevor ihr uns nun aber eine E-Mail-Flut zukommen lasst, worin gefragt wird, was mit KentPaul los sei, möchten wir kurz Stellung dazu nehmen.

KentPaul hat schon vor einigen Monaten angekündigt, dass er eine Zeit lang nicht aktiv sein kann, da er im August umziehen wollte und für einige Tage lang kein Internet haben wird.

Diese Zeitspanne "einige Tage" ist nun leider doch länger als erwartet, so dass KentPaul mir (Micky1992) nicht die Grundlage für das Comic schicken konnte.

Es ist also nichts Ernstes und er wird mit der Zeit wiederkommen.

Ansonsten bleibt bloß zu hoffen, dass wir euch in der nächsten Ausgabe wieder ein topp Comic vorstellen können.

(Micky1992)

Der große InnoGames Besuch - Fortsetzung

Allgemein sollen spielerpezifische Kleidungssets implementiert werden. Allerdings würde dies wohl eine Premium Funktion werden.

Im zweiten Zimmer entwickelt auch Eike (Eiswiesel). Außer ihm arbeiten auch der Grafik Designer Kevin, der Entwickler Malte und der Gamedesigner für das vierte Projekt, Tobi, in diesem Raum. Das Zimmer wurde mit künstlerischen Bildern behangen. An der einen Wand hängt dann eine Übersicht der geplanten größeren Verbesserungen bei den jeweiligen Spielen:

Bei InnoGames selbst soll die Homepage überarbeitet werden.

Bei Die-Stämme, dem ersten Game, soll die Hilfe überarbeitet werden, neue Bannersets sollen erstellt werden, die Premium Beschreibung soll ergänzt werden, das Forum soll überarbeitet beziehungsweise erneuert werden und es soll eine „Tour“ durch das Spiel implementiert werden.

The West soll vor allem in folgenden Punkten verbessert werden. Implementierung der Shopitems, Überarbeitung der Hilfe, Erstellung beziehungsweise Überarbeitung der Supporttools und Implementierung einer Tour auf der Startseite.

Beim bald erscheinenden Spiel wird sich vor allem um die Startseite und die Kampfbereiche gekümmert werden.

Das Hauptaugenmerk beim vierten Spiel liegt auf der Perfektion, denn InnoGames hat das Spiel quasi fertig übernommen und will es nur noch überarbeiten. Hierzu dienen unter anderem auch Kinder Fantasy Bücher.

Alle Räume, also der Konferenzraum und die Entwicklerräume sind mit Logitech Lautsprechern ausgestattet.

Der dritte und letzte Raum in dieser Etage liegt etwas außerhalb am Ende des Flurs. Hier sitzen normalerweise vier Entwickler. Die Wände sind mit Großaufnahmen der Charaktere und dem Bürgermeister (Eiswiesels Avatar) verschönert.

Auf geht's in die obere Etage! Hier finden wir die Abteilungen Marketingbereich und die Entwicklung des dritten Spiels.

Im oberen Stock gibt es vier Räume.

Im ersten Raum entwickelt Hendrik Klindworth, Mitgründer von InnoGames (Spielname exception) derzeit am dritten Spiel.

Das Zimmer ist eingerichtet mit ein paar Schränken auf denen teilweise einige Bücher vorzufinden sind. Außerdem gibt es eine kleine Tischecke für Besprechungen inklusive einer Tafel für Notizen oder Zeichnungen.

In das zweite Zimmer durften wir leider keinen Blick werfen. Hier wurde das noch geheime dritte Spiel entwickelt.

Das dritte Zimmer wird von der Die-Stämme Abteilung besetzt. Hier sitzen normalerweise vier Entwickler, unter anderem auch Ole und Lars.

Das vierte Zimmer ist das Herzstück der Firma. Hier sorgen 5-6 Leute dafür, dass die Server alle laufen.

Die Wände sind eigentlich mit Screenshots des dritten Spiels beklebt, doch wurden diese zu unserem Besuch leider entfernt. Auffällig: Hier scheinen die Mitarbeiter Linux zu nutzen, denn an der Wand hängt ein riesiger Pinguin – das Symbol von Linux.

In allen Räumen nutzen die Entwickler entweder 2 Bildschirme (Also Desktop PC) oder einen Bildschirm und einen Laptop.

Ich hoffe, ich konnte euch die Firma InnoGames etwas näher bringen. Ihr solltet nun eine gute Vorstellung der Firma haben.

Nächsten Monat: Wichtige Themen, Spielerfragen und ihre Antworten !

(Stam1994)

Kurz notiert

Fortmap - Veränderungen geplant

Wie devzet im Dev-Blog ankündigte sollen "irgendwann" die Fortkampfkarten an die Größe des Forts und der einzelnen Gebäude angepasst werden.

Wann die Karte geändert wird, steht allerdings noch nicht in Aussicht.

Das wohl gewählte Wort "irgendwann" lässt uns vielleicht noch längere Zeit warten.

Na dann mal los InnoGames

(Stam1994)

Happy Birthday Eike

Eike's Geburtstag sorgte am 16.08.2009 für eine große Welle von Glückwünschen und bildlichen Beschenkungen.

Wir von der TW-Times möchten ihm natürlich auch noch einmal nachträglich zu seinem Geburtstag gratulieren.

Wir hoffen, dass du die bisher geleistete Arbeiten fortsetzen kannst - natürlich mit Hilfe von deinen Mitgründern Hendrik und Michael.

Arbeite weiter so, wie du es bisher getan hast und bleib uns möglichst lange erhalten.

In diesem Sinne nachträglich alles Gute zum Geburtstag!

(Red.)

Happy Birthday Eiswiesel

Der Erbauer der Stadt "The West", der allseits beliebte und bekannte Ice Wiesler, feierte vor kurzem seinen Geburtstag.

Wir freuen uns auf Deine - hoffentlich zahlreichen - Updates, die noch folgen werden.

Nachträglich wünscht die TWT Redaktion alles Gute zum Geburtstag.

(Red.)

Aus dem Alltag eines Fortkämpfers

Heute um 13:23 Uhr - ein Eiltelegramm ...

"Hallo, könntet ihr uns heute Abend bitte behilflich sein?:"

Name: Scorpion-Valley

Punkte: 11972

Fortkampf: heute um 21:23 Uhr

Verteidigung"

Na selbstverständlich helfen wir Verbündeten. Sofort werden zig Telegramme mit der oben genannten Bitte an die Einwohner der Hauptstadt und zugehörigen Städte versandt. Mancher liest es erst spät, entschuldigt sich, dass er es nicht mehr schafft. Doch die Masse schwingt sich in den Sattel und reitet los ... Bisherige Kämpfe erforderten eine zeitige Anmeldung, wenn man sich nicht plötzlich im Abseits sehend nach dem Kampfbeginn, den Bericht "Der Fortkampf um das Fort Scorpion-Valley hat begonnen. Leider waren schon alle Plätze belegt!", erhalten wollte.

Angemeldet schaut man erst mal vorsichtig in alle Ecken, um noch ein gutes Plätzchen zu erwischen. Immer mehr Verteidiger wissen inzwischen, dass eine geschlossene Formation die Angreifer beeindruckt.

Die Mauer- und Turmkletterer bleiben zunächst im Inneren des Forts, um die spätere Taktik nach dem Einmarschieren bzw. der endlich sichtbaren Position der Angreifer, festzulegen.

Noch 2 lange Stunden bis zum Kampfbeginn, in denen man immer wieder ins Fort klickt, um zu sehen, ob auch genügend Verteidiger mit von der Partie sind. Die Schlange vor dem Fort nimmt zu. Man beginnt zu zählen und zu rechnen ... Dann endlich - es ist so weit!

Beim Anblick der Angreifer stockt uns das Blut in den Adern! Das hatte keiner erwartet! Wo jetzt am besten platzieren? Noch ehe man sich entscheiden konnte, war die 2. Runde vorüber und - der Kampf zu Ende.

4 Angreifer kämpften gegen 128 Verteidiger.

Es fielen 4 Angreifer und 0 Verteidiger im Verlauf der Schlacht.

Aber oh Schreck! Außer den 4 Angreifern fielen noch 128 Verteidiger tot um - vor lachen!



★ Witze ★ Witze ★ Witze ★ Witze ★

Das Hufeisen über der Tür zum Saloon hat sich gelockert und fällt einem Cowboy auf den Kopf. Da schlägt ihm Sheriff Fizburn auf die Schulter und sagt: "Da hast du aber Glück gehabt, dass der Hengst nicht mehr dran ist ..."

★

Am Koppelzaun hängt ein Schild. Darauf steht:
"Bitte nicht füttern! gez. der Besitzer."
Darunter hängt ein zweites Schild, auf dem steht:
"Bitte das Schild oben nicht beachten. gez. das Pferd"

Sagt der Cowboy: „Ich hätte gern ein Pferd für meine Frau.“

„Tut mir leid, Tauschgeschäfte machen wir nicht!“

★

Wie entstand das erste Pony?

Ein Mantafahrer im Wilden Westen wollte sein Pferd tiefer legen.

★

"Ist das ihr Pferd?" "Manchmal!"

"Was heißt manchmal?"

"Ganz einfach, wenn das Pferd frisch geputzt ist, gehört es meiner Frau.

Wenn ein Ausritt ansteht, gehört es meiner Tochter und wenn es geputzt werden muss und der Stall ausgemistet werden soll, dann gehört es mir!"

Monika ist ganz aufgeregt: "Stell dir vor, Suse, gestern habe ich gleich vier Hufeisen gefunden."

"Unglaublich! Das hat unter Garantie etwas zu bedeuten."

" Na klar, irgendwo rennt jetzt ein Pferd barfuß herum."

★

Was ist ein Cowboy ohne Pferd?

Ein Sattelschlepper.

★



Grepolis: InnoGames neues Strategiespiel mit griechischer Götterwelt



Viele von euch haben vielleicht bereits davon gehört: InnoGames bringt noch in diesem Jahr ein neues Browsergame heraus – Grepolis. Bereits im September wird es eine auf 1.000 Mitspieler begrenzte, spielbare Beta-Version geben. Im Folgenden möchte ich euch ein wenig die Vorfreude erhöhen und etwas aus dem Nähkästchen plaudern.

Zunächst kurz zum Namen. Grepolis. Klingt kompliziert, ist es aber gar nicht. Grepolis setzt sich aus der Vorsilbe Gre für Griechenland und dem griechischen Wort Polis für Stadt zusammen. Und der Name ist Programm. Bei Grepolis geht es darum, eine Stadt in der antiken griechischen Inselwelt aufzubauen. Wie es sich für ein Strategiespiel gehört, kommt neben dem Städtebau aber auch sehr schnell die Expansion mit ins Spiel. Man will schließlich mehr Land besitzen, mehr Städte gründen, mehr Inseln beherrschen...

Eine Besonderheit bei Grepolis ist die sehr gelungene Verknüpfung von Wasser- und Landoperationen. Um andere Inseln zu erobern, brauchst du sowohl eine Flotte mit durchsetzungsstarken Triremen und todesmutigen Brandern, als auch ein Heer, mit Hoplitern, Schleuderern und Streitwagen, um die feindlichen Bastionen zu überrennen. Die Vermischung dieser beiden Elemente bietet unzählige taktische Optionen, das durften wir bereits in einer internen Beta unseres Hamburger Büros austesten.

Ich will euch ein Beispiel für die taktischen Möglichkeiten geben, die das mit sich bringt: In der Regel geht der Angreifer so vor, dass er zunächst mit offensivstarken Wassereinheiten die Flotte des Verteidigers zerstört und danach mit einer kleineren Flotte, aber umso mehr Landeinheiten nachzieht, um den frei geschossenen Hafen zu erobern.

Das macht Sinn, weil man seine Landeinheiten natürlich nicht bei den verlustreichen ersten Wasserkämpfen an Bord von wehrlosen Transportschiffen verlieren will.

Der Verteidiger kann aber beispielsweise darauf reagieren, indem er seine Verteidigungsflotte bei der ersten Angriffswelle einmal um die Insel schippern lässt und sie so dem Blickfeld des Angreifers entzieht. Mit dem richtigen Timing läuft die erste Angriffswelle des Angreifers also ins Nichts und die Verteidigungsflotte kann danach die zweite Welle attackieren - und damit die auf Wasser verwundbaren Landeinheiten. Aber was passiert nun, wenn der Angreifer genau dieses Vorgehen vorausgesehen hat und bereits in der ersten Angriffswelle seine Landeinheiten mitgeschickt hat, um so einen schutzlosen Hafen zu erobern? Ihr seht, das ist wirklich etwas für Tüftler und Strategen.



Grepolis: InnoGames neues Strategiespiel mit griechischer Götterwelt

Neben dieser genialen strategischen Perspektive hat Grepolis ein weiteres Element, was euch faszinieren wird: Die griechische Götterwelt. Grepolis spielt in der griechischen Antike, zur Zeit Alexanders des Großen. Diese Epoche wird auch hellenistisches Zeitalter genannt, ganz einfach weil die hellenistische (also griechische) Kultur die damals bekannte Welt beherrscht und geprägt hat.

Alexander der Große eroberte von Makedonien (damals ein griechisches Königreich) aus riesige Gebiete von Ägypten über Persien bis Indien.

Die Zeit war gleichzeitig vom Polytheismus geprägt, dem Glauben an viele Götter. In der Vorstellung der alten Griechen leiteten die Götter vom Olymp (das höchste Gebirge Griechenlands) die Geschehnisse der Welt. Der wichtigste von ihnen war Zeus als Herrscher des Olymps, aber auch Poseidon (Gott des Meeres), Athene (Schutzgöttin Athens) und



Hera (Zeus Frau) hatten wichtige Rollen in der Vorstellung der Griechen.



Sie anzubeten und zu ehren war eine lebenswichtige Aufgabe eines jeden Griechen.

Deshalb war es uns wichtig, die griechische Götterwelt auch in Grepolis zu integrieren.

Neben den aufregenden Fantasyelementen, die dies bei Grepolis ins Spiel bringt, ist darin aber auch eine weitere strategische Option versteckt. Ihr könnt wählen, welchen Gott ihr in eurem Tempel anbetet. Sie alle bieten euch bestimmte Vorteile.

Aber nur bei demjenigen, den ihr in den Tempeln verehrt, werdet ihr auch in der göttlichen Gunst steigen. Und diese Gunst ist Voraussetzung dafür, dass ihr göttliche Unterstützung bekommt.

Um es wieder an einem Beispiel festzumachen: Wenn du mit Zeus' Blitzen gerade einen Gegner ärgerst und dessen Stadtgebäude zerstörst, kannst du – sofern du eine weitere Stadt hast – dort Athene anbieten und deine eigene Stadt mittels Athenes „Schutzschild“ vor einer Rache bewahren.

Diese Taktik kostet dich zwar sehr viel göttliche Gunst, wird deine Gegner aber vermutlich zur Weißglut treiben.

Ich hoffe, diese kurze Vorstellung reicht, um eure Vorfreude auf unser neues Spiel etwas zu erhöhen.

Wie anfangs geschrieben, werden wir im September eine Beta-Phase starten, bei der ihr das Spiel kennen lernen und uns helfen könnt, die Balance noch weiter zu verbessern.

Natürlich hoffen wir auch, dass ihr möglichst alle Bugs findet, die in einer Beta Phase noch unvermeidlich sind. Zum richtigen Start Ende des Jahres wollen wir den griechischen Göttern schließlich so fehlerfrei wie möglich gegenüberreten.

(Alando)



Update 1.21

Am 12.08 wurde Welt 1 auf Version 1.21 geupdatet.

Die Änderungen bezogen sich hauptsächlich auf die Forts, insbesondere auf die Schlachten:

- Es gibt Erfahrungspunkte für Fortkämpfe.

- Überlebende eines Fortkampfes können mit etwas Glück Gegenstände finden.

- Es gibt einen Friedhof in jedem Fort, auf dem sich die Spieler die Ergebnisse der letzten Kämpfe anschauen können.

- Der Tod im Fortkampf hat keine Auswirkungen mehr auf die 48 stündige Duellsperr.

- Mustern: Verwalter der Angreifer und Verteidigerstädte haben die Möglichkeit Spieler zu bevorzugen, die sicher einen Platz im Fortkampf bekommen und andere vom Fortkampf auszuschließen.

- Die Regeln des Fortkampfes werden nun auf Wunsch angezeigt, wenn man ihm beitreten will.

- Es ist sichtbar welche Stadt auf welcher Seite im Fortkampf kämpft.

- Die Stadtrechte in Forts wurden korrigiert.

Die wahrscheinlich wichtigste Änderung war, dass es nun für Fortkämpfe Erfahrung und Gegenstände gibt.

Dazu: Die Kosten zum Auslösen des Fortkampfes werden durch die Anzahl überlebender Kämpfer (beider Seiten) dividiert. Dies ist in etwa der (Verkaufs-)Wert des findbaren Gegenstandes.

Die Erfahrungsformel ist leider nicht bekannt. Es gilt jedoch: Je mehr Spieler du triffst und KO schießt, desto mehr Erfahrung bekommst du. Durchschnittlich sind das 500-2.000 Erfahrungspunkte.

Dies ist die Liste der "nebensächlichen" Änderungen:

- Es gibt eine neue Städterangliste, bei der auch Forts und andere Werte berücksichtigt werden.

- Auf der Startseite werden alle Spiele von InnoGames verlinkt.

- Pferde wurden von rechts nach links getauscht, da es optisch besser wirkt.

- Die Seitenauswahl unter Nachrichten bei vielen Seiten wurde verbessert.

- Die Questreihe auf Stufe 67 wurde erleichtert.

- Die Spielerrangliste bei Stufe 99 wird nun korrekt sortiert.

- Bei fehlerhaften Logins bekommt der Spieler bei einem korrekten Login darüber eine Nachricht.

- Spieler auf einem Feld sind nun sortierbar.

- Viele kleinere Bugfixes

- es gibt nun eine Checkbox um Premiumboni automatisch verlängern zu lassen.

Die Städterangliste berücksichtigt nun auch Fortpunkte sowie Mitgliedspunkte, Duellpunkte. Ebenso die Mitgliederanzahl und das Durchschnittslevel.

Die Slots für Reittiere und Produkte wurden getauscht - bitte wundert euch nicht, wenn ihr auf einmal auf Orangen reitet ☺

Zur Sicherheit des Spielers werden Fehlerhafte Loginversuche angezeigt, sobald der Spieler sich richtig einloggt. Dies beugt Versuchen des "Passwortklaus" vor.

Sollte euch also einmal ein fehlerhafter Loginversuch angezeigt werden, den nicht ihr verursacht habt, benachrichtigt den Support und ändert am besten euer Passwort.

Das umstrittenste Feature war die neueingeführte Kopplung der Geldgewinne an die Duellmotivation der Spieler.

So bekäme man mit 50% Motivation nur noch knapp 16% des Geldes des Gegnerischen Spielers statt den standardmäßigen 33%.

Nach vielen Diskussionen in allen Sprachversionen aber wurde von Innogames beschlossen, diesen "langwierigen Fehler, der behoben werden muss" (Quote, Sheriff) doch nicht zu ändern. So wird die eingeführte Änderung in den nächsten Tagen rückgängig gemacht.

Wir hoffen das ist keine Finte von Innogames um Geld von den Spielern zu kassieren, ohne dass diese etwas davon merken, da die Haken standardmäßig gesetzt sind.

Zu den Änderungen der Questreihe ab Level 67 gibt es in dieser Ausgabe einen ausführlichen Artikel.

(BigLuli)

ToolTipp – Skillungshilfe

The West Insider - Ein Englischsprachiges Tool der Extraklasse!

Herausgeber: **The West Insider**

URL: <http://www.thewestinsider.com/>

The West Insider ist ein Tool aus dem englischsprachigen Raum. Es ist ein Skillungstool mit vielen Zusatzfunktionen und Formeln.

Beim öffnen der Seite wird einem ein Tutorial gezeigt, wodurch man einfach seine Skillung und sein Inventar in das Tool einfügen kann. Einfach den Code kopieren, im Spiel das Inventar öffnen, den Code in die Adressleiste einfügen und auf "Enter" drücken. Schon öffnet sich ein neuer Tab mit dem Tool. Sofort sind alle Fertigkeiten eingetragen und das Tool bezieht dein gesamtes Inventar in die Berechnung ein.

Der Betreiber des Tools hat keine Einzelheit vergessen. Im "What-If-Calculator" kannst du eintragen welches Level und welche Charakterklasse du bist, ob du Premium hast, ob, beziehungsweise welche Items du in die Berechnung einbeziehen willst, wie die Arbeiten geordnet werden sollen und ob nur Arbeiten angezeigt werden sollen, die du kannst oder nicht.

Wenn du nun auf "Re-Calculate" drückst, berechnet das Tool welche Arbeiten du machen könntest. Selbst Sets werden einberechnet. Etwas schade ist es, dass man die Berechnung von Items nicht rausnehmen kann.

Auf der linken Seite findest du eine schriftliche Erklärung zu allen Symbolen, die in der Liste der Arbeiten aufgeführt sind.

Die Arbeiten lassen sich nach Namen, Glück, Gefahr, Geld und Erfahrung sortieren.



In der Liste wird gleich errechnet, wie viel ein Produkt bei der jeweiligen Arbeit wert sein würde (Berechnungsdauer 1 Stunde), wie viel Dollar du durchschnittlich bekommst, wie viel Dollar du durchschnittlich mit dem Wert des Produktes bekommst, wie viel Erfahrung du durchschnittlich bekommst und wie stark die Arbeit einzuschätzen ist. Es wurden also alle bekannten Formeln eingebaut und somit lässt sich das Spiel viel besser kalkulieren.

Weiter unten verrät Nathan dir noch, welche Produkte und Gegenstände aus deinem Inventar benötigt werden und welche du nicht mehr gebrauchen kannst. Werte werden natürlich auch hier berechnet.

Demnächst soll noch ein "Investment Broker" in das Tool eingebaut werden. Dieser wird dir sagen, welche Gegenstände du für die maximalen AP der jeweiligen Arbeit noch benötigst.

Alles in Allem ein wirklich nützliches Tool, was sehr hilfreich und einfach zu behandeln ist. Ein wenig störend ist die Werbung, die in alle freien Lücken gepresst wurde.

Den Link zum Thread im Englischen Forum findet ihr hier: <http://forum.the-west.net/showthread.php?t=16000>

(Stam1994)

Gerüchteküche – Youngs Revolver

Am Mittwoch, dem 25., kam ein Schwede in den IRC Channel #the-west und behauptete, jemand hätte Youngs Revolver, eine Edle Waffe, auf der schwedischen Welt gefunden.

Sofort entbrannte eine heiße Diskussion, man meldete sich auf der Welt an um zu schauen: Es ist kein Fake, der Spieler hat den Revolver tatsächlich in seinem Inventar. (105-125 Schaden, +7 Schießen, +6 Fallen stellen, ab Stufe 60)

Die ersten Vermutungen wurden laut: Natürlich dachte man gleich an die Schlüssel...der Spieler ist allerdings nur Level 60, also fällt diese Erklärung schon einmal weg.

Andere Meinungen, ein weiterer unbekannter Quest, doch warum sollte ausgerechnet ein Level 60er auf einer relativ kleinen Welt(23811 Spieler, 2 Spielwelten) eine geheime Quest herausfinden, wo es doch in anderen Sprachversionen Zehntausende Spieler mehr gibt, die auch noch ein höheres Level haben.

Weiter gehen die Vermutungen: Vielleicht beim Fortkampf?

Dies ist allerdings nicht sehr wahrscheinlich, da seit Einführung von Version 1.21 dort kein einziger Kampf um große Forts stattgefunden hat, und um etwas mit dem Einkaufswert 8700\$ zu finden müsste man schon bei einem 256er Kampf der einzige Überlebende sein und extremes Glück haben...also auch nicht sehr wahrscheinlich.



Der besagte Spieler ist auf der schwedischen Welt 2 ganz vorne in der Verstecken Rangliste(244), damit hätte er ca. 250 AP auf die Top Glücksarbeit Schatzsuche oder ca. 100 AP auf Leichen Plündern, also hat er den Revolver vielleicht dabei gefunden?

Die einfachste Lösung lautet einfach: Cheaten. Der Spieler hätte einen Freund beim Support oder der Mod ist, der hat ihm die Waffe gegeben.

Was genau stimmt, werden wir wohl erst in ein paar Monaten erfahren, doch es bleibt zu befürchten das es dann jeder weiß...

Link zur Deutschen Diskussion:

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=26610>

Link zur Schwedischen Diskussion:

<http://forum.the-west.se/showthread.php?t=4444>

Link zum Wikipedia Artikel über Younger:

http://de.wikipedia.org/wiki/Coleman_Younger

(Daddl)

Änderung der Level 67 Quest

In den letzten Wochen wurde stark über die hohe Schwierigkeit der Level 67er Questreihe diskutiert. Es ist allseits bekannt, dass es bei dieser Questreihe zwei Wege zur Auswahl gibt: Den Banditenweg und den Sheriffweg. Bei beiden Wegen trat jeweils ein Problem aufgrund des zu hohen Schwierigkeitsgrades auf. Welche dies sind und wie sie gelöst wurden, das erfahrt ihr im Folgenden.

Beim Banditenweg war es sehr schwer oder sogar fast unmöglich die Arbeiten "Gefangenentransport" und "Zugüberfall" ohne umzukillen gleichzeitig tätigen zu können, obwohl sie beide gebraucht werden.

Dies war der erste Kritikpunkt an der Questreihe und schnell wurde man einsichtig, dass man daran was ändern musste.

Daher hat man mit dem Update 1.21 nun die Arbeit "Gefangenentransport" mit der Arbeit "Gefängniswächter" ausgetauscht.



Dies war wohlmöglich die einfachste Lösung des genannten Problems, denn die Arbeit "Gefängniswächter" passt skilltechnisch sehr gut in die Banditenreihe und auch die Storyline der Questreihe wird dadurch nicht beeinträchtigt.

Beim Sheriffweg hingegen wurde leider noch nichts geändert. Das Problem bei dieser Reihe ist hauptsächlich der Whisky aus der Sammlerquest "Der Raubzug (Brauen)".

Drei Whiskyflaschen werden hier benötigt, drei fast unmöglich zu erhaltene Flaschen, denn die Arbeit "Als Söldner arbeiten" erfordert völlig andere Fertigkeiten, als der Rest der Arbeiten des Sheriffwegs.

Wir hoffen auf eine baldige Lösung des Problems. Die einfachste Lösung wäre es, den Whisky einfach herauszunehmen - ohne ihn zu ersetzen.

Der Zeitaufwand für den Sheriffweg ist nämlich ohnehin schon immens hoch.

(Micky1992)

Skill Bill - Skillvorschläge

Die "Bunte Skillung" Skillung

Die Schlagkraft/Stärke/Ausdauer - Leiten Skillung ist eine vielversprechende Skillung, die einen auch bei Duellen nicht Chancenlos lässt. Die Skillung klingt kompliziert, ist aber nicht so schwer zu skillen. Bis Level 60 skillt man alle Attributspunkte auf Stärke, einen der Fertigkeitpunkte pro Level auf Schlagkraft und 2 Fertigkeitpunkte pro Level auf Leiten.

Das sieht ohne Kleidung dann so aus:

Schon vor Level 10 können Arbeiten wie Gleise verlegen, Holz fällen und Steinabbau absolviert werden. Schnell stoßen Arbeiten wie Fort bewachen, Telegraphenmasten aufstellen, Kohleabbau, Zeitung drucken, Agaven pflücken und Bahnhof bauen dazu (zwischen Level 11 und Level 20). Bis Level 40 färben sich Arbeiten wie Wald roden, Auf Erkundung gehen, Brücke bauen, Windräder bauen, Feuer löschen, Herrenhaus errichten, Kojoten jagen, Nach Öl bohren, Ranch errichten und Silberabbau. Im letzten Teil dieser Skillung kommen nur noch wenige Arbeiten dazu, darunter Siedlertreck beschützen und Raddampfer steuern.

Von nun an werden die Attributspunkte auf Charisma und die Fertigkeitpunkte auf Ausdauer gesetzt. Zwischen Level 61 und Level 80 eröffnen sich einem dann unter anderem die Arbeiten Banditen jagen und Büffel jagen.

Weiterhin werden die Attributspunkte auf Charisma verteilt, doch nun werden die Fertigkeitpunkte auf Fallen stellen gesetzt.

Von nun an kommen unter anderem noch die Arbeiten Gefängniswächter und Missionieren ins Spiel.

Sollte man hierbei jetzt noch Kleidung tragen, kann man einige der Arbeiten schon wesentlich früher ausführen.

Kleidungstipp für diese Skillung:



Entweder das Mexikaner Set oder das Gentleman Set (nur bei männlichem Charakter). Einen perfekten Vorteil bietet keines dieser Sets, doch wird es sich durchaus auf den Zeitpunkt der Erscheinung der Arbeit auswirken.



Allgemein ist zu sagen, dass bei dieser Skillung EP- und Geldarbeiten nicht zu kurz kommen. Lediglich die Glücksarbeiten kommen etwas zu kurz. Auch in Duellen ist man nicht ohne Chance, da nebenbei auf Duellfähigkeiten geskillt wird. Einem Sprung in die Top Plätze steht also nichts mehr im Wege.

(Stam1994)

The WestSide-Story

Kapitel 1: Black River City

Es ist kurz nach Mitternacht, eine Neumondnacht, so dunkel, dass man nicht mal seine eigenen Hände vor Augen sehen kann. Die Bürger von Black River City schlafen friedlich in ihren Betten.

Doch auf einer Farm außerhalb der Stadt scheinen nicht alle zu schlafen. Zwei Gestalten laufen im Schutz der Dunkelheit auf den Rinderstall zu.

„Okay, breche das Tor auf“, flüstert der eine. „Bin doch schon dabei“, antwortet der andere und bricht das Schloss vom Tor auf. Schon sind sie beide im Stall verschwunden.

„Los, treib die Rinder raus, ich schaue nach ob es hier noch irgendetwas gibt“, flüstert wieder der Erste.

Sie machen sich direkt an die Arbeit, doch plötzlich geht ein Licht in dem Farmerhaus auf.

Kurz danach hört man eine laute Stimme rufen: „Ist dort irgendetwas?“.

„Verdammt, wir wurden erwischt, lass uns abhauen, schnell!“ – „Ganz ruhig, nimm die paar Rinder mit die schon draußen sind und dann weg, wir können nicht ohne irgendetwas zurückkehren“.

Es ist einer der letzten Sommertage im Jahre 1773. Cody McCan lebt glücklich mit seiner Frau Marie und seinen beiden Kindern Bill und Ryan. Sie leben in einem großen Haus am Rand der Stadt Black River City. Jeden Morgen, so wie auch heute, verabschiedet sich Cody bei seinen Kindern vor der Arbeit und geht anschließen noch zu Marie in die Küche. Dort verabschiedet er sich auch von ihr. Wie jeden Morgen läuft er gemütlich zum Stall und pfeift dabei irgendeine Melodie vor sich hin. Bill und Ryan schauen immer durch das große Dachfenster hinter ihm her, bis er in der Stadt verschwunden ist.

Weiterlesen auf: <http://tomoffel.to.ohost.de>

(FieseRatte)

Kurzbericht über Info-Politik

In unserer 3. Ausgabe der TW-Times, welche im März 2009 erschienen ist, berichteten wir über die relativ schlechte Informationspolitik von Innogames. Grund hierfür war damals, dass es einfach zu späte Ankündigungen gab, es gab nur wenig Informationen bezüglich derzeitiger

Entwicklungsschwerpunkte und auch die Kontakt vom Team zur Community ist eher spärlich ausgefallen.

Nachdem wir damals recht heftige Kritik diesbezüglich abgesehen haben, müssen wir nun aber eindeutig feststellen, dass sich seitdem einiges geändert hat... nicht nur geändert, sogar verbessert! Damals hieß es noch "Inno's Infopolitik ist absolut verbesserungswürdig" (Zitat vom Spieler Katerchen), heute hingegen kann man bloß noch sagen "Inno, macht weiter so und haltet das derzeitige Niveau!".

Viele Verbesserungsvorschläge von damals wurden umgesetzt. Man beklagte sich zum einen über den fehlenden Kontakt zum Team.

Dieser hat sich stark gebessert durch die Anwerbung neuerer Moderatoren und mehr Aktivität des Teams. Sogar die Entwickler sind teilweise forenaktiv geworden und beantworten oft Fragen, vor allem jetzt zum neuen Feature "Forts", das für einige immer noch ein unbeschriebenes Blatt darstellt.

Des Weiteren wurde die public Beta eingeführt. Diese bindet die Community in die aktuellen Entwicklungen des Spiels ein, fordert Feedback der Beta-Spieler ein und zeigt außerdem, dass Inno langsam aber sicher Vertrauen in die Community gewinnt.

Parallel zur public Beta wurde ein "dev-Blog" (engl.: Developer Blog -> Entwicklerblog) eingerichtet.

Hier berichten zet, anthraxx und co über dem aktuellen Vorgehen beim Entwickeln der neuen Features oder geben einen kleinen Exkurs ins Themengebiet der Algorithmen.

Auch intern scheint sich einiges verbessert zu haben.

Zwischenzeitlich wurde gemunkelt, dass die Moderatoren teilweise sehr schlecht informiert gewesen seien und keine eindeutigen Aussagen zu einigen Spielelementen geben konnten.

Dies lag zum einen an der falschen Hilfe, aber zum anderen an einigen Unstimmigkeiten im Team. Diese wurden scheinbar ausgemerzt, denn nun arbeitet das Team als ein wirkliches Team, es kann klarere Aussagen machen und auftretende Fehler werden ohne weitere Verwirrung richtig gestellt.

Ob dies an unserem neuen Communitymanager Mik liegt? Das liegt im Auge des Betrachters, sicher ist jedoch, dass er seinen Job bisher sehr gut macht.

Nach all den Änderungen ist die Redaktion der TW-Times sehr zuversichtlich was die Informationspolitik in der Zukunft angeht. Ein großes Lob unsererseits, macht weiter so und haltet euer derzeitiges Niveau oder steigt es!

(Micky1992)

Ideenreich – Die Spieleridee

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, möchte ich euch diesmal eine Idee der Forterweiterungen vorstellen. Es handelt sich bei dieser Idee allerdings nicht um eine Idee aus dem dazugehörigen Sammelthread, sondern um eine separate Idee. In dieser Ausgabe der TW-Times möchte ich euch also die Idee "Austausch von Waren zwischen Forts" von NightWolf vorstellen.

Zunächst bringe ich euch die Idee näher, indem ich sie euch erkläre. Eigentlich ist das Prinzip sehr simpel: Das Geld und die Waren, die in einem Fort gelagert sind, können vom Bürgermeister der Errichterstadt jederzeit freigegeben werden. Diese Freigabe ermöglicht es dann fremden Städten bzw. den fremden Forts auf Rücksprache sich diese freigegebenen Waren abzuholen und für ihr eigenes Fort zu verwenden.

Um die Waren und das Geld von einem Fort abzuholen, muss der Bürgermeister der "Besorger-Stadt" zum Fort hinlaufen und eine Art Auftrag entgegennehmen, der einen gewissen Zeitraum + Laufzeit zum eigenen Fort andauert.

Dies wäre dann ähnlich darzustellen wie eine Arbeit im eigenen Fort, bloß

dass diese Arbeit keine Erfahrungspunkte oder Geld bringt, sondern lediglich die Waren/ das Geld von Fort zu Fort transportiert. Das von NightWolf entwickelte Konzept ist ebenso effizient wie simpel: Ein Missbrauch dieser Funktion ist direkt ausgeschlossen, da die komplette Transaktion nur über die Bürgermeister einer Stadt funktioniert und auch nur auf beidseitiger Rücksprache funktioniert. Kommen wir nun zu den Vorteilen dieser Idee. Eigentlich liegen sie auf der Hand, aber dennoch werde ich sie euch erläutern. Fangen wir dabei an, dass das Team-Gefühl durch diese Idee gestärkt würde. Bündnisse haben die Chance darauf, ihre Waren und ihr Geld untereinander auszutauschen und gleichwertig zu verwenden.

Des Weiteren wird durch diese Idee der Realismus innerhalb des Spiels gefördert, wie NightWolf im Ideenthread bereits erklärte.

Doch warum wurde diese Idee überhaupt erst aufgestellt? Diese Frage lässt sich sehr leicht beantworten: Alle fertigen Forts haben noch Geld und Gegenstände in ihren Speichern gelagert.

Diese haben einfach noch keinen Nutzen, was durch diese Idee geändert werden könnte.

Sollten Fortgebäude irgendwann Schaden nehmen während den Fortschlachten, so könnte man diese Gegenstände noch gebrauchen, doch diese Idee wäre sicherlich ein guter Parallelweg, um die Gegenstände sinnvoll zu verbrauchen.

Der einzige Nachteil, der bei dieser Idee entsteht, ist, dass der Fortausbau vermutlich stark gekürzt würde. Große Bündnisse mit fertigen Forts würden vermutlich die kleinen Fortbündnisse und deren Forts hochpushen. Auch innerhalb des Bündnisses würden sich die Ausbaueiten pro Fort mit zunehmender Fortanzahl verkürzen, da die Gegenstände alter Forts weitergebraucht werden könnten. Wie sehr dieses Phänomen an Ausmaß erlangen wird, kann man sicherlich nur in der Praxis erfahren, doch bis es soweit kommt, müssen wir uns sicherlich noch etwas gedulden.

Für all diejenigen, die sich von dieser Idee angesprochen fühlen oder Erweiterungsvorschläge haben, habe ich hier auch noch den Link zum Forenthread der Idee: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=26416>

(Micky1992)

ToolTipp – Der neue Duellberichtformatierer

Als Greasemonkey-Script schnell und einfach zu verwenden!

Herausgeber: **Johnboy Walton**
URL: <http://duellberichte.kilu.de/>

Der Duellberichtformatierer ist seit neuestem auch im Spiel nutzbar. Das Greasemonkey-Script von Johnboy Walton ermöglicht es einem die Duellberichte als Grafik zum Beispiel ins Forum zu stellen.

Und das geht ganz einfach:

Auf der Homepage der Seite (<http://duellberichte.kilu.de/>) findet ihr einen Downloadlink für das Script. Voraussetzung dafür ist natürlich Greasemonkey. Ist die Installation erfolgreich beendet, erscheint bei einem Refresh der Seite links ein Button mit der Aufschrift "Duellberichte". Wenn ihr nun einen Duellbericht formatieren wollt, dann öffnet einen Bericht und klickt auf den Button Duellberichte. Oben links im Duellbericht erscheint ein kleiner runder Button mit einer Waffe. Um den Bericht hochzuladen klickt auf ihn. Ihr werdet wieder zurück zur Homepage geleitet und erhaltet den Link, den ihr dann im Forum einfügen müsst. Einfacher geht es eigentlich gar nicht!

Alternativ kann der JS-Code auch in die Adresszeile eingefügt werden. Einfach den Bericht öffnen und den Code in die Adresszeile einfügen. Es erscheint wieder der runde Button.

Für beide Fälle darf der Duellbericht nicht in der Flashansicht sein!

Letztendlich kann man sagen, es ist ein Script, das das Veröffentlichen von Duellberichten um einiges vereinfacht, keine Schwierigkeiten bereitet und einfach nur empfehlenswert ist.

(Stam1994)

Spaßhoroskop



Abenteurer

Deine Sterne stehen gut – vor allem nachts. Ein Techtelmechtel mit der Tochter / dem Sohn von Sheriff Fizburn ist wahrlich ein großes Abenteurer. Sei vorsichtig, sonst wird der Abend teurer, als Du dachtest.

Duellant

Das Leben kommt auf alle Fälle aus einer Zelle. Und es endet auch bei Strolchen in einer solchen. Diesen Monat gibt es wieder unzählige Steckbriefe, die Deinen Namen tragen. Dein Bekanntheitsgrad steigt dadurch enorm.



Arbeiter

Diesen Monat solltest Du lieber nicht soviel in den Forts ausbauen. Was Du vorne errichtest, wird hinten bereits beim Kampf wieder umgeworfen. Versuche aber nicht in Deinem Ärger die Probleme in Whiskey zu ertränken, denn Probleme können schwimmen.

Soldat

Es wird immer schwieriger die Forts zu verteidigen, weil die Arbeiter nur noch im Saloon rumhängen und keiner mehr ausbaut. Da fragst Du Dich: „Was Sol datt?“ Selbst Stacheldrahtzaun fehlt ständig an allen Ecken und Kanten, weil die Materialbeschaffer lieber mit den Fizburnkindern flirten, als sich darum zu kümmern.



(Sir Wusel)

TW Tool - Update/Meinungsumfrage



Das TW-Tool - das neue Update übertrumpft alle Erwartungen!

Am 07.08.2009 erweiterte das TW-Tool sein Angebot um wichtige Funktionen. Das Tool wurde wesentlich übersichtlicher gestaltet. Items wurden in einem Menüpunkt zusammen gefasst und können später genauer geteilt werden.

Auch bei den Quests wurde die Grafik im Positiven verändert.



Des Weiteren wurden neue Banner erstellt.



Das Tool erhofft sich dadurch wieder mehr Mitglieder zu bekommen.

Im Sommer sind die Zahlen der User stark gesunken. Dies soll sich von nun an wieder ändern.

Das wohl größte Feature des Updates ist der Blog.



Im Blog werden die Updates des Tools genauer beschrieben.

Außerdem, und das wird die meisten freuen, wird der Dev-Blog übersetzt. Ein Vorteil für alle, die nicht perfekt oder gar nicht Englisch sprechen können.

Kurz gesagt, das Update ist wirklich sehr gelungen. Neue lang erwartete Features und Verbesserungen in der Grafik sollten für neue User sorgen.

Die Meinungsumfrage - Das Ergebnis

Die vor kurzem abgelaufene Meinungsumfrage des TW-Tools konnte nun ausgewertet werden und das Ergebnis wird hiermit bekannt gegeben.

Bewertet wurde in den Kategorien Layout, Erreichbarkeit, Geschwindigkeit, Funktionsumfang und Aktualität.

Vor allem das Layout wurde mit einer starken Durchschnittsnote 1,94 am Besten bewertet.

Lediglich jeder 17 Teilnehmer bewertete das Layout schlechter als Befriedigend.

Der Funktionsumfang und die Erreichbarkeit teilen sich den zweiten Platz. Über 90% bewertet diese beiden Kategorien mit einer Note von 1-3. Ein Drittel bewertete die Erreichbarkeit als sehr gut. Trotzdem bemängelten einige die Erreichbarkeit wegen auftretenden Serverausfällen und dem großen Serverabsturz vor Kurzem. Für den Kritikpunkt ein sehr positiver Wert der Erreichbarkeit. Rund 75% fanden den Funktionsumfang gut oder sehr gut, obwohl zum Beispiel die wichtigen Set Items noch gar nicht implementiert sind. Neben diesem Punkt wurden auch zum Beispiel fehlende Infos zu Forts kritisiert. Die Geschwindigkeit wurde von fast 15% "nur" als ausreichend bewertet. Hier wurden vor allem die langen Wartezeiten beim Skill Tool kritisiert. Trotz fehlender Features hat die Aktualität eine respektable Note erhalten. Mehr als 80% der Teilnehmer fanden die Aktualität mindestens gut, obwohl nach Meinung der Spieler Updates zu langsam kommen. Insgesamt wurde das Tool als gut bewertet. Mit Version 3 sollen die Set Items eingebaut werden und das Skill Tool soll verbessert werden.

Das TW-Tool zeigte sich mir gegenüber sehr stolz über dieses Ergebnis, doch 100%-ig zufrieden waren sie nicht. Sie selbst scheinen sich mehr über die Schwächen bewusst zu sein, als einige der Nutzer. Defizite sollen mit Update 3.0 verbessert werden. Sie selbst hoffen dann auf ein viel besseres Tool.

(Stam1994)

Gewinnspiel / Rätsel

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Fragen beantworten und an die Email:

gewinnspiel@twt-redaktion.sprinax.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält 20 Goldnuggets!!!

Einsendeschluss ist der 20.09.2009

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Wie wird der Wert der gefundenen Gegenstände bei einem Fortkampf berechnet?

A: Kosten für Fortkampf = Wert des Gegenstandes

B: Bargeld aller Spieler / Anzahl Spieler

C: Geld in der Fortkasse der angegriffenen Stadt / Anzahl überlebender Spieler

Frage 2:

Wie heißt die neue Bezahlmöglichkeit für Premium?

A: Deal Universe

B: Deal United

C: Deal Palace

Frage 3:

Wie können seit neuestem Fehler genauer geortet werden?

A: Gar nicht!

B: Durch genaues Beschreiben des Standortes

C: Durch Koordinaten, die durch einen Befehl in der Adressleiste angezeigt werden können

Frage 4:

Wo werden die bisherigen Kämpfe um das Fort aufgelistet?

A: Auf dem Friedhof

B: Im Forum

C: Im eigenen Profil

Frage 5:

Welche Fortkampfwanne kostet im Einkauf am Meisten?

A: Präzises Perkussionsgewehr

B: Präzise Winchester

C: Präzise Schrotflinte

Frage 6:

Welches ist die drittbeste Arbeit nach Erfahrung, welche die Fertigkeit Schießen nicht benötigt?

A: Wölfe jagen

B: Herrenhaus errichten

C: Gefangenentransport

Frage 7:

Mit welcher Aktion versuchte das TW-Tool unter anderem Verbesserungswünsche der Spieler aufzunehmen?

A: Meinungsumfrage

B: Spieler durften über neue Features entscheiden

C: Spieler konnten Betreibern über 1 Stunde Verbesserungsvorschläge erzählen und Fragen stellen

Frage 8:

Wie viele Spieler hat die Beta cirka?

A: 2100

B: 2500

C: 3000

Frage 9:

In wie vielen Fällen kann man sich vom Pony Express benachrichtigen lassen?

A: 3

B: 5

C: 4

Frage 10:

Wann hat Katerchen Level 99 erreicht?

A: Am 06.08.2009

B: Am 06.07.2009

C: Am 10.08.2009

Viel Glück !

★ ★ ★ ★ ★ ★ Impressum ★ ★ ★ ★ ★ ★

TheWest Times

TheWest Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Herausgeber (info@tw-redaktion.sprinax.de)
SirWusel (sirwusel@tw-redaktion.sprinax.de)

Redaktionsleitung (Redaktionsleitung@tw-redaktion.sprinax.de)

Chefredakteur (chefredakteur@tw-redaktion.sprinax.de)
stam1994 (stam1994@tw-redaktion.sprinax.de)

Redaktion (redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
spudder (spudder@tw-redaktion.sprinax.de)
Daddl (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)
BigLuli (bigluli@tw-redaktion.sprinax.de)
Micky1992 (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

Freie Redakteure
KentPaul (KentPaul@tw-redaktion.sprinax.de)
Terrakotta (Terrakotta@tw-redaktion.sprinax.de)
Spiritman (Spiritman@tw-redaktion.sprinax.de)
Killerloli (Killerloli@tw-redaktion.sprinax.de)
FieseRatte (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
4L3X (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Elcajon (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

Technische Umsetzung (support@tw-redaktion.sprinax.de)
Wusel (wusel@tw-redaktion.sprinax.de)

Weitere Email-Kontakte
Leserbrief (Leserbrief@tw-redaktion.sprinax.de)
Fragen (Fragen@tw-redaktion.sprinax.de)
Presseanfragen (Presseanfragen@tw-redaktion.sprinax.de)
Kritik (Kritik@tw-redaktion.sprinax.de)

Partner:
TWBnd (twb.wusel.info)
TWTool (twtool.ath.cx)
TWShops (twshops.ath.cx)

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.

TW-NewsLetter
URL: <http://tw.wusel.info>