



Welt 9

Die neunte Welt erscheint - scharfe Kritik vieler Spieler!

Am 21.12.2009 erreichte die Community die Ankündigung, dass Welt 9 am 23.12.2009 starten wird.

Lange musste man nicht auf einen vorauszusehenden Forenthread warten. Ganze sieben Minuten dauerte es, bis die Diskussion eröffnet wurde.

Schon zu Beginn hagelte es scharfe Kritik, inklusive teilweise bössartiger Unterstellungen. Die Community war sich in weiten Teilen über die Unnötigkeit der neuen Welt einig.

Es wurde nach Gründen gesucht und letztendlich hat man 2 wesentliche gefunden:

- Die Spielerzahlen sinken seit Monaten gewaltig. Mit dem Start einer neuen Welt würden rund 40 000 "neue" Spieler hinzukommen - zumindest in dem nicht ganz realitätsnahen Spielerzähler.

Wünsche der neuen Spieler erfüllt werden. Auf die alten Spieler wird, so wie es scheint, kein großer Wert gelegt, obwohl InnoGames genau diesen Spielern viel zu verdanken hat. Warum werden nicht auch Wünsche dieser Leute erfüllt? Z. B. nicht so viele neue Welten zu errichten? Speedwelten? Und noch so vieles mehr ...

Die Speedwelten, das könnte die neue Geldquelle für InnoGames sein. Viele Spieler, die sonst keineswegs bereit sind, für Premium zu bezahlen, betonten eindeutig, dass sie bereit wären für die Teilnahme an Speedwelten in den Geldbeutel zu greifen.

Unser Fazit

InnoGames wird neue Welten auch weiter für neue Spieler eröffnen. In Zukunft sollte man jedoch auch die alten Hasen nicht vergessen, denn sie bilden nicht zuletzt die

- InnoGames würde förmlich nach mehr Geld schreien. Mit einer neuen Welt wird auch wieder Premium gekauft, das würde die Kasse auffrischen.

Als Reaktion auf diese Unterstellungen meldete sich auch Eiswiesel zu Wort und stellte eindeutig die Gründe von InnoGames für den Start der neuen Welt klar:

InnoGames möchte neuen Spielern die Chance geben oben mit zu spielen und eröffnet deswegen neue Welten.

Nach diesem Post und weiteren von Joony entschärfte sich die Diskussion zumindest in Teilen, da die Aussage auch Zustimmung bei weniger erfolgreichen Spielern fand. Alte, erfahrene Hasen blieben bei der Meinung und fühlen sich langsam auf den Arm genommen ... Ein gutes Argument dafür ist, dass anscheinend nur die

zahlungskräftige Community. Die Unzufriedenheit der "Oldies" ist durchaus verständlich, aber die Konzeption von InnoGames hat sicher auch ihre Berechtigung. Es bleibt abzuwarten, ob im neuen Jahr ein guter Mittelweg zwischen Greenhorns und Oldies gefunden wird.

Wir sind gespannt und gehen guten Dingen in das neue Jahr 2010!

(stam1994)

Welt	Startdatum
Welt 1	15.04.2008
Welt 2	02.09.2008
Welt 3	20.10.2008
Welt 4	17.11.2008
Welt 5	21.01.2009
Welt 6	10.03.2009
Welt 7	03.06.2009
Welt 8	09.09.2009
Welt 9	23.12.2009

Sorgenkind Ideenforum - Es tut sich was ...

Das Sorgenkind Ideenforum: Kein Feedback der Entwickler, etliche gute Ideen die wohl leider niemals umgesetzt werden.

Doch einen Moderator gibt es, der sich dessen annimmt: Fallenhero. Er verschiebt die Ideen nicht mehr einfach nur in den Schredder sondern postet auch etwas dazu, er eröffnete einen Sammelfthread mit Ideen fürs Ideenforum. Dieser ist aber leider ziemlich am Rande.

Alle wollen, dass das Ideenforum besser wird, aber keiner weiß wie? Eure Ideen sind gefragt, damit das Forum nicht untergeht.

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=30480>

(Daddl)



Inhalt

Welt 9, Sorgenkind Ideenforum	Seite 1	Spieleridee - Fortsetzung	Seite 10
Inhalt, Vorwort, Jahresstatistik	Seite 2	Spaßhoroskop	Seite 11
Der große Jahresrückblick bei The West	Seite 3	3000, Forteroberung, Leserbrief	Seite 12
Update auf Version 1.24	Seite 5	Ein relativ kleiner Spieler ...	Seite 13
Neuer Mitarbeiter bei InnoGames	Seite 5	Tagebuch, TW-Tom, Erdbeben	Seite 14
Bilderrätsel	Seite 6	Vom N00B zum Pro, Kurz notiert	Seite 15
Ein ganz besonderer Tag, Kurz notiert	Seite 7	(Un)Wort und Unding des Jahres	Seite 16
Bald 99er? - Und jetzt geht's los!	Seite 8	Stilblüten	Seite 17
Neue Hoffnung auf Aktivität	Seite 8	Tooltipps	Seite 18
Interview mit einem 99er	Seite 9	Gewinnspiel	Seite 19
Suicide Squad/Texas Ranger	Seite 9	Impressum	Seite 20

Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler,

das Jahr 2009 ist zu Ende! Ich hoffe ihr hattet schöne Weihnachtstage und habt Silvester gut überstanden.

Zum Ende des Jahres 2009 - konkret einen Tag danach - erscheint aber auch die 11. Ausgabe der TWTimes. In dieser Ausgabe wird es kein Top Interview geben. Ihr könnt Euch jedoch im folgenden Monat wieder auf ein solches Interview freuen.

Ab der nächsten Ausgabe könnt ihr euch außerdem auf die Vorstellung einiger Mitarbeiter von InnoGames freuen.

Und vergesst bitte nicht, die Gewinner des Weihnachtsgewinnspiels werden erst in der nächsten Ausgabe bekanntgegeben. Ihr könnt noch bis zum 20.01.2010 Lösungen vom Weihnachtsrätsel sowie vom Rätsel dieser Ausgabe einschicken.

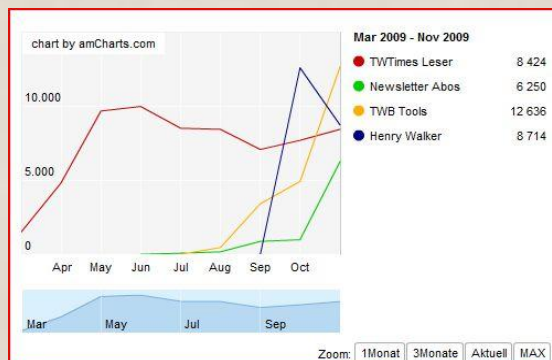
Das war es auch schon von meiner Seite.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen und einen guten Start ins Jahr 2010!

Liebe Grüße
Mats Brandt
(Chefredakteur der TWTimes)
im Namen der gesamten Redaktion

Jahresstatistik

Statistiken, wer mag die nicht? Sind sie doch recht aufschlussreich, wenn - ja wenn sie denn nicht gefälscht wurden. Und das sind sie in der TWTimes nicht. Versprochen. Den Monat Dezember können wir Euch leider noch nicht präsentieren, da die Zeitung nicht erst am 1. eines Monats fertiggestellt wird.





Der große Jahresrückblick bei The West

Wie schnell doch die Zeit vergeht ...

Ein weiteres Jahr liegt hinter uns und ein neues brach an. Doch was geschah im Jahr 2009 rund um The West? Die TWTimes blickt zurück und lässt die Highlights des vergangenen Jahres nochmals Revue passieren.



Das Jahr begann mit einer riesigen Euphorie der Community, denn Eiswiesel hat viele gute Vorsätze für das neue Jahr und versucht diese gleich umzusetzen, indem er einen Entwicklungsplan für das erste Halbjahr 2009 im Forum veröffentlicht. Ja, richtig ... wir erinnern uns: Der Plan, der von Anfang an unmöglich erschien. Laut Plan sollten schon bis zum Juni 2009 die größten Wünsche der Community abgearbeitet sein, wie zum Beispiel der Warenhandel, das Fortsystem, Flashspiele und Ingamechats.

Wäre das nicht schön gewesen? Ein so rasantes Entwicklungstempo, wie man sich erhoffte, konnten die Entwickler leider aber nicht an den Tag legen. Immer wieder gab es Bugs, Probleme und einfache Fehlkalkulationen, was den zeitlichen Aufwand anbelangt. So schaffte man es nicht, die gesetzten Ziele für das erste Halbjahr 2009 zu erreichen. Lediglich die Charakterklassen, deren Questreihen und die Setgegenstände konnten umgesetzt werden, doch der Rest ließ weiter auf sich warten.

Anfang des zweiten Halbjahres – im Juli – war es dann auch endlich soweit, dass die Forts eingeführt wurden. Leider konnte aber nicht mehr auf der Liste der Ziele abgehakt werden in diesem Jahr, da die Entwickler ihren Schwerpunkt auf die Forts und deren Ausarbeitung gelegt hatten.

Dies ist auch einer der Gründe, weshalb viele Spieler gerade in letzter Zeit die Lust am Spiel verlieren: Der Fortschritt lässt nach, da die großen und lang ersehnten Features einfach nicht umgesetzt werden. So können wir erstmal nur hoffen, dass das Jahr 2010 mehr Updates und vor allem auch umfangreichere Updates bieten wird, als die mittlerweile schon etwas langweilig gewordenen Fortverbesserungen.

Doch schauen wir mal unabhängig von den Updates, nochmals zurück zum Anfang des Jahres 2009. Was tat sich in der Community?

Die anfängliche Euphorie hielt lange an. Dies lag nicht nur an den hochgesteckten Zielen von Innogames im ersten Halbjahr, sondern auch daran, dass das Rätsel um Hernandos Schwert im Januar erstmals von dem Spieler Micky1992 gelöst wurde. Doch ein The West ohne Rätsel kann sich das Entwicklerteam nicht vorstellen, weshalb es kurze Zeit später schon ein neues Rätsel rund um drei Schlüssel und eine Schatztruhe gab. Bisher ist dies noch immer ungelöst.



Schlüssel 1 Schlüssel 2 Schlüssel 3

Mitte Februar ging die Erfolgsserie von The West weiter: Es hagelte Preise ohne Ende, denn am 14.02.2009 wurde bekannt, dass The West das **Browsergame of the Year 2008** wurde. Außerdem gewann The West in den Kategorien "Beste Spielidee", "Bestes Gameplay" und "Bestes Rollenspiel".

Doch irgendwann muss jede Euphorie mal ein Ende haben - im März gab es auf Welt 1 diverse kritische Fehler, welche Backups zur Folge hatten. Die Community war sauer, doch die Entwickler hatten die Situation im Griff und konnten den Fehlerteufel ausmerzen.

Von hieran begann dennoch das große Tief des Jahres 2009 - immer wieder tauchten neue Fehler auf, die Server waren nicht zu erreichen und Updates wurden zur Mangelware. Lediglich die Vorausschau auf Version 1.20 war ein Hoffnungsschimmer für die Community. Doch bis es soweit war mussten noch drei Updates und weitere rund vier Monate vergehen.

Während dieses Tiefs bei The West, konnten sich aber 500 Spieler dennoch freuen, sie hatten die Ehre, die ersten Plätze auf der Public Beta im April zu besetzen und somit das Fortsystem früher testen zu dürfen, als der Rest der Spieler.

Als dann die Forts endlich da waren im Juli, war die Stimmung in der Community wieder aufge bessert. Ein neues Feature im Spiel musste natürlich ausgiebig getestet werden. Daher gab es zu Beginn der Forts einen Kampf nach dem anderen,



Der große Jahresrückblick bei The West - Fortsetzung

doof nur, dass man die Forts anfangs nicht erobern, sondern lediglich besiegen konnte. Dies wurde mit einem Folgeupdate allerdings geändert und der Krieg entfachte auf allen Welten von The West.

Diese Phase zog sich bis zum Ende des Jahres hin, denn die Entwickler bauten, wie bereits erwähnt, das Fortsystem immer weiter aus. Zu Lasten der Community haben sie allerdings neue Features vernachlässigt, wodurch im vierten Quartal des Jahres sich eine Anti-Inno-Lobby bildete. Die Community fühlte sich auf den Fuß getreten, da auch der Informationsfluss lediglich auf die Dev-Blog-Einträge von zet und anthraxx beschränkt wurde. Wie sich diese Situation entwickeln wird, können wir aber erst in diesem Jahr sehen.



Viel Trubel gab es in der Community, im Team von The West jedoch auch. Um die heißen Diskussionen rund um Rauswürfe, Neueinstellungen und interne Unstimmigkeiten nicht erneut zu entfachen, wollen wir an dieser Stelle nur die drei wichtigsten Schlagworte für das TW-Team bringen:

- Die Aussteiger: Inspiration, Theopium und 4L3X
- Das neue Communitymanagement: Atomhund, Mik und Joony
- Neu eingestellt: Devzet als Entwickler und Ansprechpartner für den Dev-Blog

Des Weiteren hat sich Marco aus dem TW-Team verabschiedet. Dies geschah in eigenem Interesse, da er die Lust am Moderatorenamt verloren hatte. Außerdem wurden einige der neu eingestellten Moderatoren und Supporter mittlerweile wieder degradiert.

Im Dezember konnten wir mit der Version 1.24 aber endlich wieder Spaß am Spiel haben. Es gab neue Questreihen, welche aus der Feder des neuen Mitarbeiters von InnoGames stammen, welcher speziell für das Schreiben von Questreihen zuständig ist.

Für die Statistiker unter uns sieht das Jahr 2009 zusammengefasst so aus:

Es gab insgesamt 8 Versionsupdates, 2 Backups, mehrere technische Updates. 3 unfreiwillige Abgänge verzeichnete das TW-Team, 3 Teammitglieder (2 Communitymanager und 1 Moderator) verließen das Team und es gab 17 Neueinstellungen im Bereich Forenmoderation und Support. Des Weiteren wurden 5 neue Welten eröffnet, die den Spielern immer wieder die Chance gaben, ihre Erfahrungen von anderen Welten zu korrigieren oder auszubauen.

Die Redaktion der TWTimes freut sich auf ein neues Jahr mit dieser tollen Community. Wir wissen, dass ihr auch weiterhin gespannt auf jede neue Ausgabe unserer Zeitung wartet, die wir möglichst abwechslungsreich gestalten.

An dieser Stelle möchten wir auch den Spielern danken, die hin und wieder mal einen Artikel schreiben, ohne zur Redaktion zu gehören.





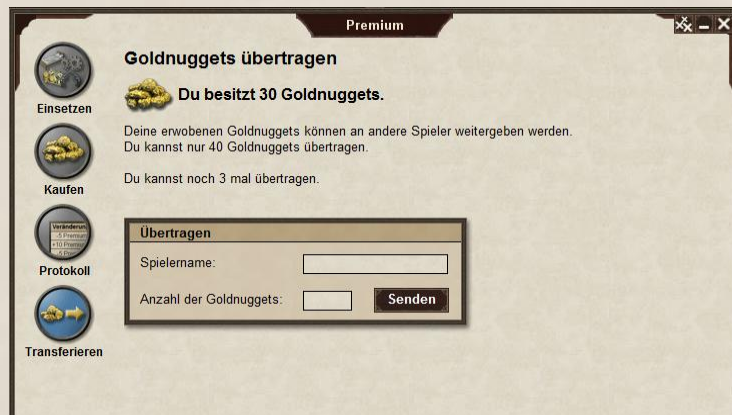
Update auf Version 1.24

Die größte Überraschung in diesem Monat war das Update 1.24. Ohne es vorher anzukündigen wurde es am 15. Dezember auf Welt 1 eingespielt. Die anderen deutschen Welten sind in den Folgetagen schnell nachgereicht worden.

In der letzten Ausgabe der TW-Times haben wir schon über die Version 1.24 berichtet und es als "Bugfix-Update" bezeichnet. Überraschenderweise wurden aber **35 neue Quests** mit eingefügt, welche den Spielern wieder viel Spielspaß bieten. Des Weiteren wurden **neue Verletzungsmeldungen** hinzugefügt. Auch die **Fortkämpfe** wurden etwas verändert, denn mit der Version 1.24 **können nun 84 Spieler ein mittleres Fort verteidigen** und nicht mehr nur 80. Außerdem wurde ein **Weihnachtsfrieden** eingeführt, das heißt, dass während der Feiertage keine Fortkämpfe ausgetragen werden können. Duelle sind vom Weihnachtsfrieden ausgenommen.

Ein weiteres neues Feature in 1.24 ist der neu eingeführte **Nuggettransfer**. Dieser erlaubt es den Spielern sich gegenseitig mit Nuggets im Notfall auszuhelfen. Die konkreten Einschränkungen beim Nuggettransfer, findet ihr im Spiel unter Premium -> Transferieren.

Die nebensächlichen Änderungen und Bugfixes werden in der Forenankündigung genauer erläutert. Diese kann man unter folgendem Link nachlesen:
<http://forum.thewest.de/showthread.php?p=348917>



(Micky1992)

Neuer Mitarbeiter bei InnoGames

Neue Quests - wo kommen die denn her?

Große Augen beim Release von 1.24 - neben kleineren Veränderungen wurden 35 neue Quests ins Spiel implementiert.

Die Verwunderung der Community war groß und viele fragten sich, wo diese Quests jetzt plötzlich herkommen würden und warum es sie nicht schon früher gab, um die Spieler bei Laune zu halten und sie zu beschäftigen.

Nachforschungen ergaben, dass InnoGames sein Arbeiterteam erweitert hat. Da wollten wir natürlich mal nachhaken und sind in einem ICQ-Gespräch auf einen freundlichen, zuvorkommenden Mitarbeiter gestoßen - Quirin.

Hallo Quirin, erstmal vielen Dank, dass du bereit bist uns ein paar Fragen zu beantworten.

Hallo Mats, ich beantworte gerne deine Fragen.

Vielleicht solltest du dich zuallererst kurz vorstellen?

Mein Name ist Quirin, ich bin 27 Jahre alt, zur Zeit bin ich noch Student im Bachelor Studiengang Cognitive Science und schreibe gerade meine Bachelor Arbeit im Bereich Cognitive Psychologie.

Du bist also der neue Mitarbeiter bei InnoGames? Wie bist du denn zu Eiswiesel und Co. gekommen?

Ein Freund von mir ist ein guter Bekannter der Chefs von Innogames und hatte mir von der Firma erzählt. Da ich schon immer Interesse am Gamedesign- und KI-Bereich hatte und ich diese Arbeit evtl. auch als meinen späteren Beruf ergreifen möchte, habe ich die Chance genutzt, die sich mir hier bot und mich beworben um einen Einblick in die Praxis zu bekommen. Meine Bewerbung wurde angenommen und seit ca. 1 Monat bin ich jetzt studentischer Mitarbeiter im Bereich Gamedesign bei Innogames.



Neuer Mitarbeiter bei InnoGames - Fortsetzung

Welche Rolle übernimmst du im Team und was sind deine Aufgaben?

Unter Anderem bin ich für die Quests, sowie neuere Spielideen in "The West" zuständig. Allerdings bin ich auch an anderen Projekten beteiligt, die zur Zeit noch entwickelt werden.

Zuletzt möchten wir natürlich noch wissen, was du für die Zukunft planst und was du vor allem verändern willst!

Mein Plan für die Zukunft von "The West" sieht vor, mehr zusätzliche Quests zu schreiben, um Questlücken zu füllen, aber auch um den Spielern, die schon länger dabei sind, neue Anreize und Ziele zu geben. Im Zuge dessen werde ich längere Questlines entwickeln, die eine längere Geschichte erzählen und vielleicht auch die ein oder andere Anlehnung an schon existente Geschichten haben. Außerdem arbeiten wir natürlich ständig daran die Spielinhalte weiterzuentwickeln um den Spielern ein noch besseres und abwechslungsreicheres Spiel bieten zu können.

Wir danken dir, für dieses kleine Interview und wünschen dir einen guten Einstieg bei InnoGames, viel Spaß und uns natürlich, dass du uns in Zukunft viele neue Spielinhalte präsentieren kannst.

Ich bedanke mich fürs zu hören und hoffe auf eine lange und gute Zusammenarbeit.

Das Interview führte stam1994.

(stam1994)

Bilderrätsel



Voller Eifer hat Maria in der Stadt eine Sylvesterparty vorbereitet. Waupee ist darüber allerdings gar nicht erfreut und bittet dich, ihm beim Aufräumen der Stadt zu helfen. Fünf Sachen wurden von Maria hinzugefügt, entfernt oder verändert.

Sendet die Lösung ingame an den Charakter mit dem Nicknamen "Bilderrätsel", welcher dem Sheriff bei der Beseitigung der Mängel helfen wird. Solltest du mehrere Spielaccounts auf verschiedenen Welten haben darfst du nur mit einem teilnehmen.

Unter allen richtigen Einsendungen wird ein Gewinner ermittelt. Einsendeschluss ist jeweils der 20. des Monats.

Viel Erfolg!

Besonders erfreut war der Sheriff letzten Monat über die Hilfe von **"mike berlin"** aus Welt 5, und schenkt ihm aus Dankbarkeit 5 Nuggets. Die Lösung ist ingame im Profil des Accounts "Bilderrätsel" zu sehen.

(totzy)



Ein ganz besonderer Tag...

Es war die Nacht vom 05. zum 06. Dezember 2009 - Nikolaus ...

Es ist finster ... alle schlafen schon. Alle? Vorsichtig schauen sie sich um. Keiner zu sehen. Auf leisen Sohlen schleichen sie sich zu "Henry Walkers Saloon" auf der Homepage ...

Vor der Tür des Zimmers mit dem Schild "LoveStory" wartet schon John Rancho. Er ist aufgeregt, etwas nervös. Wird alles klappen, nichts schief gehen?

Maria Roalstad öffnet leise die Tür ... alles ist schon festlich geschmückt. John Rancho strahlt beim Anblick des Raumes. Er öffnet seinen Rucksack, sucht ... "Falsches Fach nur", atmet er erleichtert auf, entnimmt einen Brief, den er zitternd Henry Walker in die Hand drückt.

John Rancho hat die anderen angesteckt. Auch sie sind etwas aufgeregt.

Henry Walker legt den geöffneten Brief auf den Tisch, zündet noch eine dicke Kerze an, um die anderen dann sacht aus dem Zimmer zu drängen. An der Tür blickt Maria Roalstad noch einmal zurück, wissend, dass Henry Walker das Geschenk noch unbemerkt im Zimmer ablegen möchte

Geschafft! Nun schnell zurück zu The West, nachsehen, ob beim Newsletter alles pünktlich klappte ...

Kurz vor Mitternacht treibt sich nicratha im The West-Forum rum, die von John Rancho unter einem Vorwand zum Anmelden inspiriert wurde. Leider kann er nicht selbst da sein zu dieser Zeit. Nicratha hat Order, Mitternacht den Newsletter zu lesen. Sie findet dort folgenden Hinweis:

"Wir schreiben heute den 06. Dezember 2009 ... Es ist dies ein ganz besonderer Tag - Nikolaus. Überall stehen gefüllte Stiefel vor den Türen. Und selbst in "Henry Walkers Saloon" auf der Homepage gibt es eine Überraschung. Schwingt Euch auf die Pferde und reitet mal rüber ... "

Und sie reitet los ... findet bei "LoveStory" einen Heiratsantrag von John Rancho. Und dann? Nichts geschieht. Der Schock muss tief sitzen. Bis ... ja bis am anderen Tag ein Post von ihr im The West-Forum auftaucht. Er endet mit "Ja, ich will!"

(Cymoril)

Kurz notiert

Welt 7 - ein Gegenbund mit hohen Ansprüchen zum NEA- und WoP Bund

Wir möchten euch über den sogenannten **Mob-Bund** berichten.

Zunächst die Vorgeschichte:

Alles begann mit der Gründung der Stadt Pöbel durch mehrere Veteranen und einige Neulinge. Mit einer etwa 35 Mann starken Einheit eroberten sie sich, nach Ausbau der eigenen Stadt, ein großes Fort. Pech nur, dass der NEA-Bund ebenfalls ein Auge auf das Fort geworfen hatte und es unbedingt sein Eigen nennen wollte.

Der erste Versuch, das Fort zu erobern scheiterte kläglich, doch mit Verstärkung des WoP-Bundes konnte man sich dann doch noch das Fort ergattern.

Die Stadt Pöbel konnte diese Demütigung natürlich nicht so auf sich sitzen lassen. Also suchten sie Gleichgesinnte, die mit ihnen gemeinsam den Kampf gegen den NEA- und WoP-Bund aufnehmen wollten. Daraus entstand der Mob-Bund!

Somit folgen bis heute mindestens wöchentliche Massenangriffe auf NEA. Mit Hilfe der anderen Städte bringen sie es bei solchen Aktionen auf rund 70 KO. Zur Demütigung der Gegner ehren sie nach jedem Angriff den "KO-König" und erstellen eine Bash-Liste.

Übrigens sucht der Mob-Bund noch Mitglieder. Kommunikationswege sind Skype und TS!

(stam1994)



Bald 99er? - Und jetzt geht's los!

Auf Welt 2, im Quadranten Zeile 2, Spalte 4 befindet sich eine neu gegründete Stadt namens "Cori Celesti", die von dybbuk gegründet wurde und die sie allein ausbauen will. Dies ist ja nicht ungewöhnlich, jedoch interessant, so dass wir diesen Werdegang ein wenig verfolgen möchten.

Lassen wir sie selbst erzählen:

"Also, so zwischen Stufe 60 bis 70 habe ich gemerkt, dass ich langsam alles habe. Ich bin ein Quester, der fast alle Aufgaben gemacht hat. Kaufte alle Klamotten, die ich für die besseren Arbeiten noch brauchen werde und mit Stufe 78 dann die Buntline und die Winchester. Geldprobleme gab es nicht, obwohl ich seit ca. 10 Stufen keine Geldarbeiten mehr machte.

Mein Ziel war, in der Rangliste nach vorn zu kommen, mindestens unter die besten 50. Das erreichte ich vor wenigen Tagen, will aber soweit als möglich nach vorn ohne Premium.

Seit Level 78 arbeite ich nur noch für Erfahrung - mein großes Ziel, die Stufe 99 habe ich bald erreicht.

Damit ich nicht aus Langeweile aufhöre, habe ich mir weitere Ziele gesucht (siehe weiter unten).

Einerseits der Ausbau an sich und andererseits geht es mir um die Abzeichen. Richtig gut finde ich auch die neuen Quests, da ist für jede Stufe was dabei.

Ziel: Skillung

Zunächst skillte ich vor allem für



Quests, je nachdem, was benötigt wurde. Danach begann ich Micky's Skillung zu übernehmen. Die passte auch super, weil es so ähnlich eh mein Plan war. Vor allem bei Leiten hatte ich einen hohen Punktwert.

Skillte anschließend viel auf Schießen (Quest und Duelle) und derzeit packe ich viel auf Ausdauer (Quest und Fortkampf).

Seit etwa Stufe 50 veränderte ich fast täglich etwas an der Skillung, immer schön nur einmal, damit die Kosten niedrig bleiben. Weststats zeigte mir, was ich nicht mehr benötige, wie z. B. Errichten, Schwimmen (nach Raddampfer steuern für Level 75), Lebenspunkte, Reiten usw.

Eine perfekte Skillung wird es vermutlich nie geben, sondern sich immer an die aktuellen Gegebenheiten anpassen müssen.

Weitere

- schnell Stufe 99 erreichen
- weit vorn in der Rangliste erscheinen

Ziele

- viele Abzeichen erhalten
- der kontinuierliche Stadtausbau
- alle Kleidungsstücke im Inventar haben, auch die der anderen Charaktere
- alle Waffen besitzen
- alle Arbeiten gleichzeitig machen können
- mit jedem Produkt ein Fach im Inventar füllen
- weiter Spaß haben
- vielleicht anderen helfen, an Fortkämpfen teilnehmen, Spaßduelle durchführen

Von den Gegenständen die man nicht kaufen kann besitze ich schon ein paar, den Spazierstock (als Frau) sogar zweimal, jedoch fehlt mir noch das Meiste (Charakterkleidung) bzw. werde ich es nie finden.

Da ich ab Stufe 99 nichts mehr verlieren kann, stört es auch nicht, wenn ich gegen den ersten Duellanten 50 mal verliere, wenn ich angreife und auf Glück hoffe.

Nun noch Quest 67 und 75 fertig machen und irgendwann 3 Schlüssel besitzen, was nur möglich sein wird, wenn InnoGames Infos dazu gibt." (Cymoril)

Neue Hoffnung auf Aktivität

In den letzten Wochen spielte das Wort "Aktivität" eine große Rolle bei The West. Nicht nur, dass viele Spieler aufgehört haben, aktiv zu spielen. Auch die Entwickler wurden immer inaktiver im Forum und im Dev-Blog. Dies konnten wir natürlich nicht einfach so hinnehmen und haben direkt mal Eiswiesel gefragt, was denn los sei. Die Antwort erhielten wir recht schnell per Email: In letzter Zeit wurden viele Bugs gefixt und man kann darüber natürlich nicht so viel schreiben, wie über neue Features. Aus diesem Grund sowie vermutlich Zeitmangel, haben die Entwickler sich also nicht mehr oft zu Wort gemeldet. Im gleichen Atemzug versprach Eiswiesel allerdings wieder mehr Aktivität seitens der Entwickler im Jahr 2010. Die Roadmap soll hierbei ein erster Schritt der Besserung sein.

Mit dem Start von Welt 9 erhofft sich Eiswiesel neue Aktivität der Community durch neue Spieler und gegebenenfalls neuen Spielreizen.

(Micky1992)



Interview mit einem 99er

biddi - die Nummer 1 in der Ruhmeshalle auf Welt 4

Wie hast du dich in dem Moment gefühlt, als du Level 99 errechtest?

Zuerst sehr gut, aber im mittlerweile ist es nicht mehr so toll.

Welche Ziele hast du jetzt? Und wirst du weiterhin The West spielen?

Eigentlich habe ich keine richtigen Ziele mehr, nur noch Fortkämpfe machen.

Wirst du jetzt auf anderen Welten noch einmal probieren auf Rang 1 zu kommen?

Ja, auf Welt 7 als Soldat, aber das wird wohl nichts, Platz 3 könnte ich noch schaffen aber mehr nicht.

Gehe ich richtig in der Annahme, dass du uns nichts über deine Skillung verraten wirst?

Nein, das stimmt nicht, ich teile gerne mein Wissen mit euch:

Erst mal sollte man auf die Quest skillen und immer wieder umskillen, ist aber nicht der schnellste Weg. Am besten ist, Charisma und Leiten skillen, bis man Siedlertreck beschützen und Herrenhaus errichten kann. Danach Geschicklichkeit skillen, bis man Grizzlybären jagen kann, dann Auftreten auf ca. 85 bringen und anschließend Schießen skillen, dass man Postkutsche überfallen und Friedensverhandlung machen kann. Alles natürlich mit Kleidung und umskillen.

Hast du oft umgeskillt?

Ja, sehr oft, sonst kann man das gar nicht schaffen.

Was ist jetzt noch der Reiz an Fortkämpfen, wenn man eh keine EP bekommt?

*Einfach meine Stadt zu unterstützen und die Bande zusammenzuhalten, manchmal erwischt man auch den ein oder anderen Feind. *lach**

Wirst du weiterhin zu deiner Stadt halten, oder könntest du dir einen Wechsel vorstellen?

Nein, ich werde bleiben, es gibt keine bessere Stadt als Imrryr, da können noch so viele Anfragen kommen! Da ist es auch egal, ob wir das ein oder andere Mal auf die Mütze bekommen!

Das Interview führte The Lion

Suicide Squad/Texas Ranger: Vorreiter der Apokalypse?

Einmal stürmt die Bresche noch ...

In Anlehnung an Shakespeare und seinen Heinrich V. soll dieser Bericht beginnen:

„Einmal stürmt die Bresche noch ... und sollt' es nicht gelingen, füllt sie auf mit unseren toten Squaddern!“

Doch es gelang! Am 23.12.09 um 21.26 Uhr erstürmte die alt gediente Fortkampftruppe "Suicide Squad" im letzten Fortkampf vor der Weihnachtspause in Welt 2 das Fort Barcelona-Gold Town. Nach heldenhaftem, tapferem Abwehrkampf waren die Verteidiger dann schließlich doch in Runde 33 niedergedrungen und besiegt. Die zahlenmäßige Überlegenheit von 81 Angreifern zu 71 Verteidigern sowie die erneut gute Kampfführung der Squad gaben am Ende den Ausschlag.

Und um die weihnachtliche Stimmung aller nicht zu vermiesen, wurde das Fort von Sonora an seine ursprünglichen Besitzer zurückgegeben.

Dieser Kampf war nicht nur der letzte vor der Weihnachtspause, sondern auch der bis auf weiteres letzte Kampf der "Suicide Squad". Die erfolgreichste Fortkampftruppe der Welt war so erfolgreich und so weit verzweigt, dass es am Ende immer schwerer wurde,

überhaupt noch Gegner zu finden. Aus diesem Grund entschlossen sich Gründer und aktuelle Führung der Squad, den Kampfverband aufzulösen und so stellte sich denn die Abschlussvorstellung auch in die beste Tradition der Squad: präzise, erfolgreich und immer auch mit einer Prise Humor. Als der Kampf beendet war, machte sich für einen kurzen Moment ein Gefühl der Wehmut breit, doch dies wich schnell der freudigen Erinnerung an eine schöne, gemeinsame Zeit.

Besonderer Dank soll hier noch einmal dem Gründer Wikinger und dem taktischen Leiter d.a.2 gesagt sein! Euer Engagement hat vielen Spielern eine Menge Spaß gebracht!

Die Squad ist tot ... aber ganz tot ist sie nicht! Die Spieler sind nach wie vor in der Welt und aktiv und kämpfen nach wie vor in Fortschlachten. Das vorläufige Ende der Squad bietet jetzt einen Freiraum für neue Fortkämpfe und neue Konstellationen und so erschallt der Ruf, der in der ganzen Welt 2 zu hören ist: Die Bresche stürmt!

(Tony Montana 1602)



Spieleridee – Fortsetzung einer 4teiligen Serie

Teil 2 – Die Duellantenklasse



In dieser Ausgabe der TWTimes möchten wir euch die zweite Charakterklasse näher bringen, die Duellantenklasse. Doch bevor wir beginnen, möchten wir noch eine Ergänzung zur letzten Ausgabe liefern, da wir versäumten, Theopium als Helfer, Mitgestalter und kreatives Köpfcchen zu erwähnen. Ohne ihn wäre diese Idee vermutlich nie soweit ausgereift. Nun aber zur Vorstellung der Duellantenklasse.

1. Bisherige Vorteile

- Deine Geschwindigkeit auf der Karte steigt um 10 %.
- Die Motivation für Duelle steigt 20 % schneller.
- Du erhältst 10 % mehr Geld im Duell.

2. Erweiterung der Vorteile mit verschiedenen Level

- Mit Level 60 erhält der Duellant einen Bonus von 20 % auf den aktuellen Grundwert von Auftreten, während er sich duelliert.
- Mit Level 70 erhält der Duellant einen Bonus von 20 % auf den Angriffswert (Schießen oder Schlagkraft, je nach Waffentyp festgestellt), während er sich duelliert.
- Mit Level 80 erhält der Duellant einen Bonus von 20 % auf den Zielenwert und Ausweichenwert, während er sich duelliert.

3. Erweiterung der Vorteile durch das Abschließen der Charakterquest

- Die Duellantenkleidung wirkt wie ein Set. Dessen Boni sind stark auf alle Duellfertigkeiten ausgerichtet, vor allem aber auf die offensiven Duellfertigkeiten.
- Der Duellant erhält 25 % auf die eingebrachten Fertigungspunkte von einigen korrupten Arbeiten. Hiermit sind Arbeiten gemeint, wie Postkutsche überfallen, Einbruch, Überfall, Als Quacksalber arbeiten, Pferde stehlen und Schmuggeln. Der Vorteil hierbei liegt darin, dass auch der Duellant die Möglichkeit hat, etwas früher ebenfalls gute Arbeiten zu tätigen.

4. Bonusfeature des Duellanten ab Level 40

Für den Duellanten haben wir uns ein recht simples System der Kopfgeldjagd überlegt. Dieses System fassten wir für euch zusammen:

Die Stadträte und Stadtgründer haben das Recht, fremde Spieler (Nicht-Stadtmitglieder) auf eine Art Blacklist zu setzen. Derjenige, der einen Spieler auf die Liste setzt, muss für diesen Spieler auch ein Kopfgeld ausrichten. Von nun an erhält jeder Duellant dieser Stadt eine Summe in Höhe des Kopfgeldes, sobald er den auf der Blacklist stehenden Spieler KO duelliert. Das Kopfgeld wird aus der Stadtkasse ausgezahlt.

Sollte die Stadtkasse einmal kein Geld mehr zur Verfügung haben, so bekommt der Duellant beim KO-Schlagen 150 % der eigentlich zu erhaltenen Erfahrungspunkte für das Duell.

Trotzdem gibt es noch eine Einschränkung, um den Missbrauch dieses Systems zu vermeiden: Jede Stadt kann höchstens 5 Leute zur Kopfgeldjagd ausrufen.



Spieleridee – Fortsetzung einer 4teiligen Reihe - Fortsetzung

Die Blacklist ist in der Stadtübersicht direkt neben dem Wegweiser zu finden. Dies kannst du auf dem beiliegenden Bild der neuen Stadtansicht erkennen.

Doch warum haben wir uns für dieses Specialfeature für den Duellanten entschieden? Die Antwort ist leicht: Der Duellant leidet momentan unter chronischem Geldmangel, welcher mit diesem Feature ausgeglichen wäre. Desweiteren gestaltete sich so das Stadtleben wieder attraktiver für alle Klassen, da man sicher sein kann, dass sich die Duellanten deiner Stadt sich um jeden Unruhestifter kümmern würden.

Hier habt ihr noch ein Bild davon, wie die Blacklist aussehen soll:



Spaßhoroskop

Abenteurer



Job: Neues Jahr - Neue Quests! Arbeite was das Zeug hält!
 Geld: Je mehr Quests, desto mehr Geld.
 Gesundheit: Die Sylvesterparty hat dich ganz schön mitgenommen.
 Liebe: Dafür hast du die Goldsucherin deines Lebens kennengelernt!

Duellant

Job: Versuchs im neuen Jahr doch mal etwas friedlicher.
 Geld: Du bekommst einen festen - von Duellen unabhängigen- Lohn!
 Gesundheit: Eine Gurkenmaske soll Wunder wirken.
 Liebe: Ob die Maske wirklich was bringt?



Arbeiter



Job: Versuch dich im neuen Jahr doch mal in Duellen.
 Geld: Hol dir zurück, was einst dein Eigen war.
 Gesundheit: Nicht du leidest, die anderen müssen leiden!
 Liebe: Prügelnde Arbeiter, wer will denn so etwas?

Soldat

Job: Im neuen Jahr wird es wohl noch mehr Streitereien um Forts geben!
 Geld: Fortkämpfe werfen leider kein Geld ab...
 Gesundheit: ... und sind gefährlich!
 Liebe: Wer weiß, vielleicht findest du ja eine passende Soldatin während dem Nachladen?





Zahl des Jahres - 3000

Es war die Zeit vor Weihnachten 2009 und über die gesamte Welt 2 hatte sich ein Schleier von Ruhe und Frieden gelegt ... Über die ganze Welt 2? Nein! Eine Stadt fuhr tapfer weiter fort, zu schießen und zu schlagen und zu siegen. Und so ist es den Bürgern von Sonora am 18.12.2009 als ersten in Welt 2 gelungen, die außergewöhnlich hohe Marke von 3000 ohnmächtigen Gegnern zu knacken!

Und, liebe Freunde, wir sprechen hier nicht von ohnmächtigen Gegnern im Fortkampf! Nein, Sonoras Bestatter weist diese Zahl für normale Duelle aus! Die Zahl von 3000 ohnmächtigen Gegnern ist jedoch nur der vorläufige Höhepunkt eines insgesamt sehr erfolgreichen Duell-Jahres für Sonora und so möchten wir die Gelegenheit nutzen und einen kurzen Blick zurück auf die Zahlen des Jahres dieser großen Duellantenstadt werfen.

Am 01.03.09 wurde die Grenze von 1000 ohnmächtigen Gegnern überschritten!

Am 18.04.09 haben die Bürger Sonoras ihr 10000. Duell bestritten!

Am 12.07.09 wurde die Grenze von 2000 ohnmächtigen Gegnern überschritten!

Am 27.07.09 haben die Bürger Sonoras ihr 10000. Duell gewonnen!

Am 18.12.09 wurde die Grenze von 3000 ohnmächtigen Gegnern überschritten!

Diese Zahlen sind ein beeindruckendes Beispiel dafür, dass auch nach Einführung der Fortkämpfe die normale Duellfähigkeit keineswegs zum Erliegen kommen muss, sondern durchaus zum Wohle aller Spieler erfolgreich weitergeführt werden kann. Diese Zahlen und vor allem die dahinter stehende Aktivität, können und sollten Beispiel sowie Ansporn für alle anderen Städte der Welt sein, es Sonora im neuen Jahr gleich zu tun.

"Frieden ist ein zeitlich begrenzter Zustand, der nur zum Nachladen der Waffe dient."

Also stellt sich eigentlich nur noch eine Frage: Wer knackt als nächstes die 3000?

(Tony Montana 1602)

Forteroberung

In einem ungewöhnlich, spannenden Zweikampf eroberten sich 2 Stadtgründer ihr gegründetes, errichtetes und in einem Kampf verlorenes Fort zurück.

Ein Spion steckte ihnen, dass sie leichtes Spiel hätten, wenn sie umgehend losziehen würden. Sofort pirschte sich einer der Gründer an das Fort heran, nur mit Worten bewaffnet. Der andere gab ihm, ebenfalls mit gezogenen Worten, Rückendeckung.

Bei der zweiten Umrundung des Forts sahen sie sie liegen - die Einladung. Ruckzuck in die Tasche gepackt, dann schnell noch das Stadtschild der Eroberer entfernt und das eigene aufgestellt.

Und es tat gut, sich nach dieser Aktion gleich in der Kaserne erholen zu können. Zuvor wurde an die Einwohner der Stadt, noch ein Telegramm geschickt, dass sie das Hotel für andere Gäste freimachen können.

Ein weiteres Telegramm ging an "Empire of Honor -EH-", namentlich an Uschi81, die den "Eroberern" eine Schonzeit einräumte. Hier setzten Spieler ein Zeichen, die nicht nur redeten, sondern Nägel mit Köpfen gemacht.

Siehe auch The West-Forum unter <http://forum.the-west.de/showpost.php?p=345284&postcount=188>.

(Cymoril)

Redaktionspost - Übergabe des Forts durch -EH-

Liebe Redaktion,

überrascht waren wir von der friedlichen Übergabe unseres ehemaligen Forts durch -EH- abbieland, die uns das große EX Loneridge Fort ohne Kampfhandlung überlassen haben.

Die Städte rund um Wusel City TR und insbesondere die Stadt Southpole TR, möchten gern in der TWTimes ihren besonderen Dank an die -EH- Gemeinschaft zum Ausdruck bringen.

Wie im The West-Forum schon zum Ausdruck gebracht wurde, ist dies ein Zeichen und kein Almosen. Auch wir werden unser Bestes geben, um die Welt 2 von The West wieder zu einer spannenden und erfolgreichen Welt zumachen.

Mit freundlichen Grüßen

Next100

Stadtgründer Southpole TR



Ein „relativ kleiner“ Spieler...

... in einer „relativ weit entwickelten Welt“ – Wir fragten EZZGreen von Welt 2

Wie bist du als Spätstarter überhaupt in diese Welt gekommen?

Nun ja, ich bin schon etwas länger hier auf Welt 2 vertreten, dies war meine bis dahin dritte Welt hier bei The West und ich habe diese Welt damals mehr als Testwelt angesehen und wusste noch nicht so richtig was ich hier einmal erreichen möchte oder was ich meinem Charakter so alles beibringen soll. Damals startete ich auf Welt 2, da ich bei einem Kumpel auf Welt 1 eine tolle Skillung kennen gelernt habe und ich sie unbedingt ausprobieren wollte, aber meine Charaktere auf anderen Welten nicht umskillen wollte. Diese Skillung verfolge ich heute immer noch und es erstaunt mich immer wieder, was für tolle Dinge ich so alles bei den verschiedenen Arbeiten finde.

Du bist mit Level 49 noch relativ klein, wie sind deine ersten Erfahrungen in einer relativ weit entwickelten Welt?

Meine ersten und wichtigsten Erfahrungen habe ich erst vor knapp 2 Monaten gesammelt, als ich mich bei der auf Platz 1 liegenden Stadt Sonora, als neuer Bürger beworben habe und ich auch später dann aufgenommen wurde, worüber ich mich wirklich sehr gefreut habe. Dort erfuhr ich, was es bedeutet, seinen Platz in der Rangliste zu verteidigen, sich mit seiner Stadt vertraut zu machen und zusammen mit seinen Stadtkameraden, den Bündnisstädten und vielen anderen Partnern, gemeinsame Aktionen zu planen und zu starten, das ich bis dahin noch nicht so richtig kannte, geschweige denn in so einem Ausmaß auf anderen Welten gemacht habe.

Wie bist du zu deiner jetzigen Stadt gekommen? Hattest du Schwierigkeiten aufgenommen zu werden?

Es war für mich schon ein Zittern und Bangen in meine jetzige Stadt einziehen zu können. Mir war anfangs noch nicht so richtig klar, ob ich überhaupt lange in dieser Stadt bleiben könnte, wenn ich denn überhaupt aufgenommen werden würde. Denn dort waren nur die Top-Spieler von Welt 2 vertreten. Spieler die ich zu der Zeit nur im The West Forum aktiv zu sehen bekam und wenig kannte. Trotzdem war es mein Ziel, Mitglied dieser Stadt zu werden und so schrieb ich erst einmal vorsichtig ein Bewerbungsschreiben an ein Mitglied der Fortkampftruppe „Suicide-Squad“ (Wikinger) um mich dort als neuer Member zu bewerben. Erst am Schluss der Nachricht schrieb ich einen kleinen Satz mit der Bitte: "[...] Wenn ich in die Fortkampfgruppe aufgenommen werden würde, wäre es dann evtl. möglich auch in deine Heimatstadt Sonora mit einziehen zu können? [...]" So angespannt war ich wirklich noch nie bei The West als ich auf den "Senden-Button" klickte.

Am nächsten Tag dann schaute ich in mein Postfach und in der Nachricht die ich an Wikinger geschrieben habe, stand als Antwort, dass der Suicide-Squad erst ab Stufe 50 beigetreten werden kann und ich mich bezüglich der Stadtanfrage an eine Spielerin namens minervia wenden sollte - was ich auch tat. Ich schrieb das Bewerbungsschreiben so ausführlich wie nur irgendwie ging und schickte es dann auch später ab. Es waren wieder angespannte Minuten die ich vor dem Rechner hing und wartete, bis die Antwort dann nach ein paar Stunden zurück kam und ich gespannt las.

Ich war sehr glücklich, ich wurde mit viel Glück aufgenommen, obwohl ich wirklich weit unter der Durchschnittsstufe der Stadt lag. Leider kann ich mich nicht mehr so genau daran erinnern was minervia geschrieben hat, warum sie mich eingeladen hat. Ich schätze aber mal wegen meinem Charme ;P

Wie wirst du von den erfahreneren, größeren Spielern aufgenommen?

Ich werde/wurde sehr gut aufgenommen von den größeren/erfahrenen Spielern. Es ist nicht so, dass die größeren Spieler zu kleineren Spielern abweisend und arrogant sind. Dies dachte ich vorher eigentlich. Ganz im Gegenteil. Es ist wirklich angenehm bei ihnen in der Stadt zu sein und mit ihnen im Forum zu schreiben. Sollte ich mal ein Problem haben oder ich etwas nicht so genau wissen, kann ich sie immer um Rat fragen. Es war bis jetzt sogar schon mal so, dass mich ein erfahrener Spieler nach etwas gefragt hat was er gerne wissen wollte.

Wie sehen deine Ziele in Welt 2 aus? Glaubst du, dass du sie erreichen kannst?

Davon bin ich fest überzeugt. Bis jetzt habe ich nur auf Welt 2 alles richtig gemacht, um an Hernandos Schwert heran zu kommen, auch Zettel Teil 1 habe ich schon mehrmals gefunden. Darüber hinaus bin ich auf dem besten Wege auf mindestens Rang 5 der Händler zu kommen. Allerdings ist es momentan nur der 10. Rang, mit dem ich mich noch nicht ganz zufrieden gebe.

Ein anderes Ziel habe ich nun auch erreicht: Einmal (oder mehrmals - wer weiß) namentlich in der TWTimes zu erscheinen, obwohl es im Endeffekt doch einfacher war, als ich es mir vorgestellt habe.

Hast du Probleme damit Duellgegner zu finden? Wirst du selbst oft von stärkeren Spielern angegriffen?

Mit Duellen habe ich sehr wenig zu tun. Meine Duellfertigkeiten reichen immer gerade noch so aus, um die Questgegner zu besiegen und die Quest somit einen Schritt weiter zu führen. Auch werde ich selten angegriffen, was ich sehr angenehm finde um meine Lieblingsarbeiten in Ruhe abschließen zu können und mich ganz meiner Händlerskillung zu widmen. Was ich in den Duellen nicht kann, mach ich in den Fortkämpfen umso besser

(Tony Montana 1602)



Aus dem Tagebuch eines Abenteurers ...

The West, den 06.12.09, Nikolaus.

Ich musste nochmal in die finstere Nacht hinaus. Ein Fortkampf war angesagt. Und wir gewannen sogar wieder mal.

Auf dem Rückweg duellierte ich noch hier und da, weil ich den "Fortkampfexpress" für die Rückfahrt verpasst hatte. Konnte so aber noch 201 Dollarchen und 108 Erfahrungspunkte ergattern, die beim Fortkampf nicht so reichlich ausfielen.

Müde im Hotel angekommen, schaute ich noch schnell nach der Post. Ein Telegramm eines Kämpfers, der im Fort auf meiner Seite stand, befand sich im Kasten.

Er schrieb: "mit der Suicide Squad zu kämpfen bringt einfach zu wenig EP und gegen sie zu kämpfen nur Niederlage. für weniger als 100 Erfahrung geh ich lieber arbeiten, da hab ich mehr von. Meine Fortkampf motivation liegt jetzt bei gefühlt noch 2%...bin also demnächst nur noch zum Deffen wichtiger Forts da (obwohl ich nicht glaube das das lohnt, damit stopfen wir der Suicide Squad nur Erfahrung in den Hals...die verlieren ganz schnell die Lust wenn sie bei 140:0 keine Erfahrung bekommen würden)."

Ich weiß gar nicht, warum der Telegrammschreiber so sauer ist. Ich finde das nicht so schlimm, bin zu faul zum Arbeiten. Bei Fortkämpfen kann man sich viele Stunden nach der Anmeldung ins Hotel nebenan legen, auf den Kampf warten und gegebenenfalls - wie heute auch - auf dem Rückweg die entsprechenden EP erkämpfen. Und paar Dollarchen brachte es ja auch.

(Cymoril)

TW-Tom - neue Filmreihe

TW-Tom - Der echte wilde Westen. mit einem "Hauch" von The West

TW-Tom nennt sich die neue Filmreihe von KentPaul. Vor wenigen Wochen kam ihm die Idee mal wieder etwas Witziges für die Community zu gestalten.

So begann er Videos zu drehen und informierte sich zugleich über deren Ablauf. Das Thema war natürlich klar: Wilder Westen! KentPaul aber entschied sich dafür, sich nicht auf den Wilden Westen generell zu konzentrieren, sondern kleine The West Folgen zu drehen. Die etwa 5 Minuten langen Filme sollen vor allem witzig und ironisch sein. Dazu tragen auch die regelmäßigen Gastauftritte von Personen wie Eiswiesel bei.

Die Filme dreht KentPaul mit dem Spiel "The Movies". Er teilte uns mit, weiterhin solche Kurzfilme zu drehen, sofern es zeitlich passt.

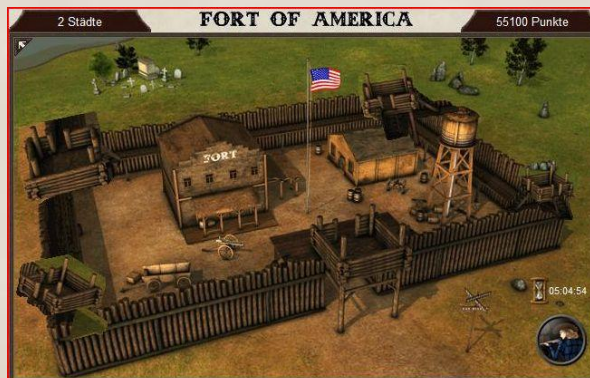
Wir freuen uns auf weitere kleine Filmchen über Tom!

(Stam1994)

Ein Erdbeben bei The West!

Am 16.12.2009, 15:00 entdeckte einer unserer Leser ein bisher unbekanntes Erdbeben auf Welt 2. Neuesten Informationen zufolge sollen die Schäden inzwischen behoben sein. Über die Kosten konnten wir leider nichts erfahren.

(Cymoril)





Vom N00b zum Pro – in nur 10 Minuten

VIRIBUS UNTITS vs. w3friends

Kaum eine Thematik beherrscht derzeit das Forum von Welt 3 wie dieses. Ähnlich wie die kämpferischen Auseinandersetzungen zwischen diesen beiden Gruppierungen. Werfen wir mal näher einen Blick darauf...

Vor einiger Zeit hat VIRIBUS UNITIS (kurz:VU) im höchsten Maße provokativ das Ziel proklamiert, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Im Klartext sollte das die Eroberung sämtlicher großer Forts in allen Kartenabschnitten bedeuten. Die ersten Forts gingen nach harten Kämpfen, aber dennoch recht schnell, in den Besitz der VU über. Doch diese Provokation verfolgte insgeheim ein ganz anderes Ziel. Doch dazu später mehr ...

Joglatt, eine der oder vielleicht sogar die Führungsfigur von w3friends, reagierte und organisierte den Widerstand mit dem Namen "w3friends". VU hatte das hintergründig gesetzte Ziel erreicht: Motivation durch Provokation. Es tat sich endlich wieder etwas. Fortkämpfe wurden häufiger ausgerufen. Die Duelle nahmen zu. Die Postings im Forum gewannen an Quantität, bedauerlicherweise nicht immer an Qualität, auf beiden Seiten.

Zwischenzeitlich sind einige Fortkämpfe und Duelle ins Land gegangen. VIRIBUS UNITIS hat für sehr kurze Zeit sogenannte Fakes verwendet, um seine Feinde in die Irre zu führen. Dabei wurden mehrere Fortkämpfe parallel ausgerufen, von denen jedoch nur einer ernsthafter Natur war. Doch die VU ließ schnell von diesem Mittel ab, denn es schmälert enorm den Spielspaß und genau DEN wollen sie ja auf Welt 3 erhalten. Sie konzentrierten sich lieber auf die Verbesserung der Taktik und der Strategie. Sie fördern den Zusammenhalt, gründeten ein Spezialkommando namens "Special Forces", betreiben Arbeitsteilung und optimieren Kommunikationswege ...

Auch die w3friends fanden den Weg zu diesen Fakes, doch sie behielten diesen Kurs mit kurzer Unterbrechung bei. Trotz mengenmäßig deutlicher Überlegenheit, schaffen sie es augenscheinlich in normalen Auseinandersetzungen nur selten bzw. schwer, sich gegen die VU zu wehren.

Nachdem die VU einige Forts verloren, holten sie sich einige wieder zurück. Außerdem bilden sie eine Elite, die sich in der Stadt "Old School" niedergelassen hat, um wiederholt konzentrierten Duell-Angriffen wirksam entgegenzutreten zu können ... VU passt sich an, VU lebt die Bedeutung von VIRIBUS UNITIS: mit vereinten Kräften.

Die VU wollen weiterhin gute Fortkämpfe, sie wollen sich weiterhin entwickeln und sie wollen einen fairen Umgang. Letzteres mit dem Wissen, dass auch sie selber es das eine oder andere Mal etwas besser handhaben könnten.

(stam1994)

Kurz notiert

Roadmap und Jahrespläne bald fertig

Wie wir im Dezember in Erfahrung bringen konnten, ist die angekündigte Roadmap so gut wie fertig und wenn alles wie geplant verläuft, können wir schon Mitte Januar mit ihrem Erscheinen rechnen. In der Roadmap werden die Pläne für weitere Updates der Community gezeigt, so dass diese besser informiert ist über die internen Entwicklungsabläufe. Ob der Dev-Blog damit dann zum Stillstand kommt, wissen wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht.

Des Weiteren soll es auch in diesem Jahr eine kleine Vorschau geben, was sich die Entwickler für dieses Jahr vornehmen. Auch mit dieser Vorschau können wir frühestens ab Mitte Januar rechnen. Wir sind optimistisch, dass die Zielsetzung der Entwickler für das Jahr 2010 realistischer gestaltet wird, als im Vorjahr 2009.

(Micky 1992)

Frischer Wind in der Schlüsseldiskussion

Die Weihnachtsferien sind angebrochen! Doch woran erkennt man das? Richtig, die Community hat wieder Zeit, über den fehlenden 3. Schlüssel und die dazugehörige Schatztruhe zu diskutieren.

Einige Tage vor Weihnachten fing die Diskussion quasi von vorne an. Neue Thesen wurden entwickelt und man tat sich zusammen, diese zu überprüfen. Die Community hat endlich erkannt, dass alle an einem Strang ziehen und auf weitere Tipps wohl verzichten müssen.

Wenn du selbst nun Interesse am Rätsel der Schlüssel und der Truhe haben solltest, dann schau doch einfach mal im Forum vorbei unter folgendem Link:

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=22428>

(Micky 1992)



(Un)Wort des Jahres

Eine kleine Idee, die einschlug wie eine Bombe!

Nach Eröffnung des Threads "Wort des Jahres" gab es innerhalb von 5 Tagen über 60 Vorschläge. Schon nach wenigen Stunden war klar, dass man die Abstimmung in Wort und Unwort des Jahres unterteilen muss, da die Spanne der Ideen so weitreichend war.

Leider verfiel man kurzzeitig im Thread in gegenseitige Anfeindungen, weil Spielernamen für das Unwort des Jahres vorgeschlagen wurden, die selbstverständlich nicht in die Vorschlagsliste kamen.

FallenHero, der das Ganze durchführte, wählte jeweils die 10 besten Ideen aus. Es kam zur Abstimmung, doch leider machte die Forensoftware einen Strich durch die Rechnung. Es war nicht möglich, versteckte Umfragen zu erstellen. So konnte jeder zu jeder Zeit sehen, welches Wort vorne war. Somit ging der Überraschungs- und Spannungseffekt verloren. Zu einer externen Umfrage konnte man sich nicht durchringen, denn dort besteht immer die Möglichkeit, mit sehr wenig Aufwand die ganze Umfrage komplett zu fälschen.

Beim Unwort des Jahres zeichnete sich der Sieger schnell ab, beim Wort des Jahres gab es ein spannendes Kopf an Kopf Rennen.

Doch nun können wir die Sieger verkünden.

Das Unwort des Jahres ist:

Informationspolitik

Berühmt geworden durch die Threads "Die Informationspolitik von The West/ Innogames" (<http://forum.the-west.de/showthread.php?p=190349#post190349>) und "Informationspolitik" wieder am Tiefpunkt (<http://forum.the-west.de/showthread.php?p=317776#post317776>), prägte es das vergangene Jahr viele Monate lang.

Allgemein geht es um Infos zur weiteren Entwicklung von The West, die im vergangenen Jahr leider nur wenig zu finden waren. Deswegen bekam dieses Wort schnell einen negativen Beigeschmack und ist somit jetzt zum Unwort des Jahres geworden. Darf man da gratulieren? Wir lassen es lieber und hoffen stattdessen, dass wir dieses Wort bald im positiven Sinne benutzen dürfen.

Weiter geht es:

Das Wort des Jahres ist - wie sollte es anders sein - :

Theopium

Nach einem spannenden Wettrennen mit "Forts" setzte sich **Theopium** in der letzten Stunde durch. Ein Streit der das Forum teilte. Theopium wurde aus bestimmten Gründen, die einige als lächerlich, andere als zutreffend bezeichnen, seines Moderatorenamtes enthoben. Viele aus der Community starteten dagegen eine Protestaktion und eröffneten "Opi muss bleiben" Threads, die leider zumeist geschlossen wurden und den Postenden "Punkte" einbrachten. Geändert hat es am Ende nichts, doch die Solidarität war zweifelsohne zu erkennen. Und somit wurde doch ein Spielernamen zum Wort des Jahres.

Ein Dank an FallenHero für die Durchführung der Umfrage und für die Vergabe der exklusiven Rechte für die Ergebnisbekanntgabe an die TWTimes.

(Daddl)

Unding des Jahres

Nach dem Wort und Unwort des Jahres darf natürlich das „Unding“ des Jahres auch nicht fehlen.

Wir haben ein wenig im The West Forum gestöbert und sind zu dem Entschluss gekommen der jugendlich schrecklichen Grammatik, Rechtschreibung und dem Ausdruck diesen ruhmvollen Titel zu übergeben.

Hier einige Beispiele inklusive Übersetzung:

- „wird iwann zum pushing“ -> Das wird irgendwann zum unerlaubten Spielen (oder so ähnlich).
- „also da muss was gemacht werden findsch“ -> Also ich finde, dass da etwas gemacht werden muss!“
- „anosnten ist das echt zu teuer wenn ma risch mitmachen will oben brauch man schon alle 4 und dann wirds teuer is voll kack“ -> Ansonsten ist das echt zu teuer. Wenn man richtig mitmachen will. Oben brauch man schon alle 4 und dann wird es teuer – das ist voll kacke!“
- „jay ftw“ -> Jay „fort the win“ (Auf geht´s Jay!)
- „und btw ERSTER :>“ -> Achja, so nebenbei, ich bin erster!
- „Du richtig grammatik korrekt alta, auf Schnau? – 100 LP“ -> Schwer zu sagen, da mehrdeutig!

Nehmen wir uns doch für das nächste Jahr vor, etwas mehr auf die deutsche Sprache zu achten.

(Daddl)



Stilblüten und Zitate des Monats

Ich war schon echt angepisst die ganze Zeit sinnlos mit dem blöden Federvieh verbracht zu haben.

Mäuschen, Schnecke, Schatzi sind wohl ausgestorben ...

10 Stunden Schwitzen für 80 Erfahrungspunkte

Sauna einmal anders.

eventuell wird es im Adventskalender kleine Kurfilmchen geben

Weihnachtsmann als Kurschatten

Für alle Charaktere, außer Abenteurer, die können sich pausenlos überall kostenfrei ausschlafen.

Egoistischer Charakter

Saloonspiele. Das Gerüst ist schon vorhanden.

Fensterplatz auf dem Gerüst für Kiebitze

ein Button auch, wie die erfahrenden wissen.

Welch eine Erfahrung ...

Die drei Pünktchen werden immer mit einem Leerzeichen vom vorausgehenden Wort abgesetzt. Kann die mal jemand kursiv darstellen?

Die Pünktchen?

Hallo! Meine Internet-Verbindung wurde von einem Gesandten Gottes repariert, und so kann ich nun wieder The-West spielen. Die Basis steht schon - Design grundlegend fertig.

Bleibt eine Frage offen: Hat die Basis von The West und das Design nun auch der Gesandte Gottes gemacht oder du selbst?

Es gibt doch tausende von browsergames, registriert euch kurz bei denen und schaut wie es dort so läuft...falls ihr keine eigenen ideen habt.

Bitte wer übernimmt welches Browsergame? Wieviel "Kurzreinschauer" benötigen wir, um es in diesem Jahr schaffen zu können?

Leider kann es keine nicht stadtlosen Spieler geben, welche sich auf die Verteidigung spezialisieren.

Neue Regel?

Eine Profilblindänderung habe ich nicht vor.

Neben dem Schneider, dem Büchsenmacher und dem Gemischtwarenladen ist demnächst ein Optiker geplant.

habe ich ihr angeboten sie zu "decken"

Was kostet einmal bei dir?

einige neue Schmerzmittelungen werden eingeführt.

Oral oder rektal?

... es sollte nicht so klingen, als ob ich sauer auf die Verspätung wäre.

Wäre auch nicht schlimm. Die Verspätung ist tolerant.

Ich glaube, heute kann man nur mit ganz viel Glück gewinnen.

Warte auf morgen. Vielleicht geht es da ohne.

das wird zur Kenntnis genommen und abgeharkt

Wo ist da der Haken bei?

die schönsten siege sind bekanntlich die gegen leichstarke gegner

Irgendwann rächt sich die Leiche.

NUR müsste mann das so machen das sich keiner bedrogen fühlt..

Das ist aber echt Betrug!

spiele seit einer woche auf w1 einen neuanfang

Wie heißt die weibliche Variante dieser Charakterklasse?

Warte einfach bis du ein paar APs mehr auf der Arbeit hast und du kannst sie stundenlang machen

Weitere Informationen benötigt der Arbeitgeber nicht.

oder verlierst Wochen bei falscher Skillung!

Dafür bekommst du aber eine neue Kalenderversion.

was glaubt ihr wie es richtigen anfänger geht, die in den ersten fünf tagen alles verlieren.

Vermutlich auch nicht anders, als den falschen Anfängern.

Oder du bemerkst in der Mitte des Spiels das es zettel gibt und du eine falsche Entscheidung getroffen hast

Dann zerreißt man die txt, geht auf schnipseljagd, versucht den Bleistift zu finden und beginnt als Mittelspieler neu.

wer es als Anfänger versäumt, die Tutorials zu machen

Neues The West-Feature

deshalb auch die tausende von punkteleichen auf den servern

Wir waren überzeugt, am Serverausfall seien DDoS-Attacken schuld gewesen.

Ich war bis lange in die Nacht in der Mine da ich auf eine sehr reiche Ader stieß.

Heirate sie!

(Cymoril)



Tooltipps

BB-Code Buttons für ein besseres Handling!

Wie jeden Monat möchten wir euch auch diesmal wieder ein kleines Tool beziehungsweise ein kleines Script vorstellen.

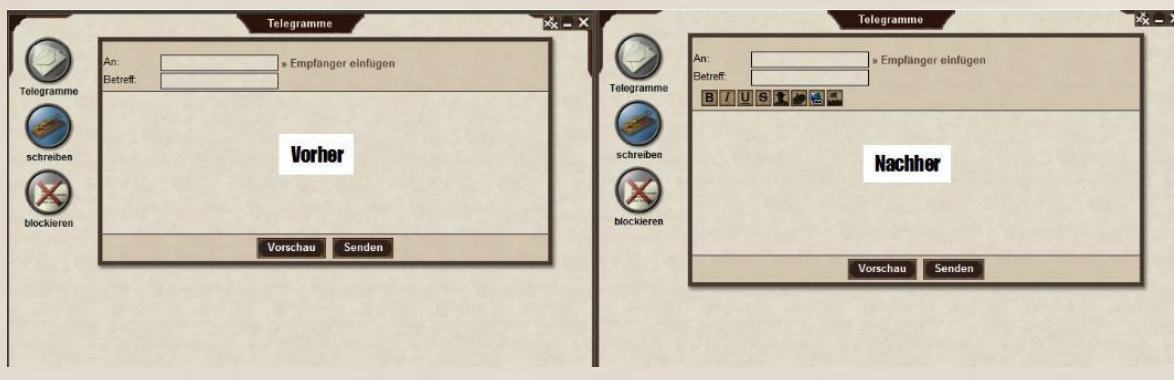
Diesmal geht es um die BB-Code Buttonleiste von TVE.

Dieses kleine Script verbessert vor allem das Handling. Es beinhaltet eine BB-Code Leiste, die beim Schreiben von Nachrichten an andere Spieler zum Einsatz kommt.

Nach Installation des Script (<http://tve.cms4people.de/50.html>) erscheint eine Buttonleiste mit mehreren BB-Codes unterhalb der Betreffzeile.

Kein großes Script, aber ein sinnvolles und vor allem hilfreiches!
Deshalb ist es von unserer Seite nur zu empfehlen!

(stam1994)



The West - Bilderhosting

Bilderhoster gibt es ja einige am Markt. Doch die großen Anbieter werden immer wieder von diversen Attacken betroffen sein, während die kleineren Bilderhoster eher verschont bleiben. Aus diesem Grund entstand "The West - Bilderhosting".

TWTimes begleitete den Spieler "dermorpheus" ein Stück bei der Entwicklung seines Projektes und möchte Euch nun das Ergebnis präsentieren.

Zunächst weicht "The West - Bilderhosting" schon rein äußerlich von sehr vielen anderen Anbietern ab. Eine klare, übersichtliche Struktur, ein ansprechendes Design sowie eine einfache Bedienung, ohne die oft üblichen Wartezeiten, keine Werbung, kennzeichnen dieses Projekt.

Bild hochladen

Man wählt ein Bild auf dem eigenen PC aus und lädt es hoch. Erlaubt sind die Dateiformate gif, jpg, jpeg sowie png. Die max. Dateigröße darf 2,50 MB nicht überschreiten.

Das übersichtliche Ergebnis nach dem Hochladen:

1. Anzeige des hochgeladenen Bildes, mit der Option das Vorschaubild zu vergrößern. Klickt man auf das Bild, erhält man zusätzlich die Informationen:

- Bild hochgeladen am
- Aufrufe dieses Bildes
- Traffic dieses Bildes
- Dateigröße dieses Bildes

2. Der Direktlink zum Kopieren.
3. Der Link zum Einbinden in Foren zum Kopieren.
4. Der Link zum Einbinden in HTML
5. Der Löschcode, um das hochgeladene Bild zu entfernen.

Bild löschen

Wollte man nur schnell mal ein Bild an jemanden weitergeben, möchte man es oft auch gleich wieder gelöscht haben. Sofern man beim Hochladen des Bildes nicht vergessen hat den Löschcode zu kopieren, gibt man ihn nun einfach ein und klickt auf "Absenden".

Statistiken

Hier erhält man folgende Übersicht:

- Anzahl aller hochgeladener Bilder
- Anzahl derzeit gespeicherter Bilder
- Gesamtgröße aller hochgeladener Bilder
- Verursachter Traffic durch Bildaufrufe

Weiterhin gibt es dann noch Regeln, Kontakt/Ausschluss sowie Info.

Überzeugt Euch selbst, testet "The West - Bilderhosting" auf <http://tw1.pro.tc/>. Ist der Link mal überlastet, kann alternativ <http://tw2.pro.tc> genutzt werden.

(Cymoril)



Gewinnspiel / Rätsel

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

gewinnspiel@tw-redaktion.sprinax.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält 20 Goldnuggets!

Einsendeschluss ist der **20.01.2010**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Für welchen Spielbereich wird es demnächst einen neuen Mitarbeiter bei InnoGames geben?

- A: Arbeiten
- B: Quests
- C: Items

Frage3:

Können Spieler, die die Dezemberquest letztes Jahr nicht abgeschlossen haben, sie 2010 noch abschließen?

- A: Ja
- B: Nein
- C: Nur mit einer weiteren Voraussetzung.

Frage 5:

Wann bekommt man das Abzeichen des Revolverhelden?

- A: 300 gewonnene Duelle
- B: 400 gewonnene Duelle
- C: 500 gewonnene Duelle

Frage 7:

Welchen Vorteil bringt das Schlafset, wenn man es komplett hat?

- A: Schlafen in den Zimmern von Stufe 1 bis 4 ist kostenfrei.
- B: + 50 % Regeneration
- C: + 25 % Regeneration

Frage 9:

Ein Errichter baut 24 % eines Gebäudes aus, wofür 200 Punkte benötigt werden. Wie viel Ausbaupunkte erbrachte er?

- A: 12
- B: 36
- C: 48

Frage2:

"Siehst du den Kerl da drüben? Der mit der Weihnachtsmütze? Er hat sie mir geklaut, ich hatte sie mir eigentlich gekauft! Holst du sie mir zurück?" "Klar Maria, ich bin schon auf dem Weg!" Aus welcher Quest stammt dieser Text? (Achtung! Nur inhaltlich!)

- A: Thanksgiving
- B: Kleinigkeiten
- C: Alle Jahre wieder

Frage 4:

"Mama an welchem Tag haben wir dieses Jahr unser Thanksgivingessen mit unserer Familie?" "Am 11. Oktober 2010 mein Liebling." In welchem Land befindet sich die Familie vermutlich?

- A: USA
- B: Thanksgiving ist überall am gleichen Tag.
- C: Kanada

Frage 6:

"Papa, ich hab eben Tashunkas persönlichen Tomahawk bekommen!" "Freue dich Sohn, es ist eine große Ehre den Tomahawk des Häuptlings tragen zu dürfen!" Zu welchem Stamm gehören Vater und Sohn?

- A: Apachen
- B: Oglala
- C: Chevennen

Frage 8:

Joa hat 4 Monate und 5 Tage nach Weihnachten Geburtstag. Welches Datum ist das?

- A: 29.03.
- B: 28.04.
- C: 29.04.

Frage 10:

"Sag mal schlauer Mann, wann ist eigentlich Weihnachten? Ich möchte endlich meine Geschenke haben ..." "Tja mein Kind, ein wenig musst du dich noch gedulden. Von den 24 Tagen hast du erst 1/4 überstanden, wenn dieser Tag zu Ende geht ..." Welcher Tag ist gemeint?

- A: 5. Dezember
- B: 6. Dezember
- C: 7. Dezember

Wir wünschen euch viel Glück beim Gewinnspiel!



★ ★ ★ ★ ★ **Impressum** ★ ★ ★ ★ ★

TheWest Times

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

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

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

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

Redaktion
Cymoril (redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
(cymoril@wusel.info)
Micky1992 (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
totzy (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Daddl (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)

Freie Redakteure
KentPaul (KentPaul@tw-redaktion.sprinax.de)
FieseRatte (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

Technische Umsetzung
Wusel (support@tw-redaktion.sprinax.de)
(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:
TWShops (twshops.ath.cx)
TWBündnis Tools (twb.wusel.info)

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.

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