



InnoGames Mitarbeiter stellen sich vor

Quirin Stubbe

Wie schon angekündigt, werden sich in den kommenden Ausgaben der Zeitung die Mitarbeiter von InnoGames vorstellen. Zumindest die, die in irgendeiner Art und Weise in Kontakt mit den Spielern stehen. Den Anfang wird der neue **Gamedesigner bei InnoGames, Quirin Stubbe**, machen, von dem wir auch schon in der letzten Ausgabe berichteten.

Quirin hat für uns einen Steckbrief ausgefüllt:

Name: Quirin Stubbe

Spitzname: Hab ich eigentlich keine, obwohl mich recht viele Ausländer Mr. Q oder nur Q nennen, da sie Quirin nicht aussprechen können ;-)

Geburtsdatum: Ich bin 27 Jahre alt, das genaue Geburtsdatum gebe ich aber nicht an ;-)

Größe: 182 cm

Beruf: Student und Gamedesigner

Abschluss: Abitur und in 1 bis 2 Monaten Bachelor of Science

Hobbys: Computer spielen, lesen, Sport, etc.

Lieblingsfarbe: ah schwer schwer ... rot oder violett vielleicht Razz

Lieblingsessen: auch schwer ... vielleicht Ramen (chinesische Nudelsuppe) aus meinem Stammlokal in Yokohama ;-)

Lieblingswort: Superkalifragilistikexpialigetisch

Lieblingsgetränk: Wasser, Mai Tai, White Russian

Lieblingsspruch: Es wurde schon alles gesagt, bloß noch nicht von jedem!

Lieblingsgame: Mass Effect, Master of Orion 2, Warcraft 3, die X-Com Serie, etc.

Lieblingofilm: Puh zuviele Razz

Lieblingsserie: Burn Notice, Family Guy, Big Bang Theory (aber nur auf Englisch!)

Lieblingsbuch: The Dark Tower 1-7, der Schwarm, die Physiker, Siddhartha, etc.

Single? Zurzeit leider ja ... aber ich arbeite aktiv daran dies zu ändern ;-)

Ein Satz, der dich perfekt beschreibt: Zu gut für die Welt ;-)) Sollte mal lernen „nein“ zu sagen ...

Meinung zur Community: Manchmal muss man auch die Rückseite der Medaille betrachten und nicht gleich schreien, dass vorne nur Blech zu sehen ist. ;-)) Ich mag die Community recht gerne und lese auch gerne im Forum. Werde auch mal versuchen mehr Präsenz zu zeigen ... (guter Vorsatz fürs neue Jahr?!)

Meinung zum Spiel The West derzeit: Meiner Meinung nach hat The West ein großes Potential, das gerade erst angekratzt wurde. Die Entwicklung war gerade in einem Tal, doch nun geht es stetig aufwärts ... wartet es ab!

Meinung zu InnoGames: InnoGames ist eine fantastische Firma und ich kann nur sagen, dass ich heil froh bin hier einen Job und ein gutes Arbeitsklima gefunden zu haben.

Bei Fragen steht Quirin euch natürlich zur Verfügung. In der nächsten Ausgabe wird sich ein weiterer Mitarbeiter vorstellen.

(stam1994)

Inhalt

InnoGames Mitarbeiter stellen sich vor	1	Eine weitere Fortkampftruppe stellt sich vor	17
Inhalt	2	Interview mit einem 99er	19
Vorwort	2	Das Jahr 2010	22
In eigener Sache	2	Bilderrätsel	23
Topthema - Roadmap / Preview 2010	3	The West - Ein Gesellschaftsspiel ...	24
Interview mit Eiswiesel	6	Spieleridee - Fortsetzung einer 4teiligen Serie	25
Kurz notiert - Wettbewerbe - ein neuer Trend	9	Stilblüten und Zitate des Monats	27
Update 1.25	9	Der 3. Schlüssel	28
Spielerprojekte	11	Leser sprechen ...	29
Ungewöhnliche Stadtnamen	13	Spaßhoroskop	29
Kurz notiert - InnoGames	14	Gewinnspiel / Rätsel	30
Fragen an die Developer	14	Impressum	31
Die wahre Geschichte von stam1994	17		

Vorwort

Liebe Leserinnen und liebe Leser,

unsere Zeitung - genauer gesagt Euere Zeitung - ist diesen Monat etwas fällig geworden. Wieso, weshalb, warum, erfahrt Ihr dann in der Nr. 13. Hier in der 12 gibt es bereits genug zum Lesen.

Wir hoffen, dass Ihr alles gelesen habt, bevor die nächste Ausgabe erscheint.

Mats Brandt
(Chefredakteur der TWTimes)

In eigener Sache

In unserer Druckerei gab es für diese Ausgabe ein technisches Problem. Eine unserer Druckmaschinen musste kurzfristig ersetzt werden, was nicht mehr im Januar möglich war.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei **quis**, der trotz eigenem Hochdruck in seiner Druckerei, diesen Auftrag umgehend mit übernahm, so dass unsere Leser rechtzeitig zum gewohnten Termin ihre neue Zeitung druckfrisch auf dem Frühstückstisch liegen haben.

Team der TWTimes

Update

Noch vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass quis nun fester Mitarbeiter der TWTimes ist.

Topthema - Roadmap / Preview 2010

Die Roadmap – Wir zeigen euch, was hinter den Oberbegriffen steht!

Gerade erst ist sie erschienen: **Die Roadmap!** Doch was ist das eigentlich?

Die Roadmap ist eine Art „Fahrplan“ der Entwickler von InnoGames. Hier wird notiert, was in der nächsten Zeit für Features geplant sind – eine Hilfe für Programmierer und gleichzeitig eine tolle Information für die Community. Die einzelnen Punkte auf der Roadmap sind natürlich recht kurz gehalten. Deswegen haben wir versucht, etwas zwischen den Zeilen zu lesen um im anschließenden Top-Interview mit Eike einige offene Fragen zu klären. Die Features werden in etwa in der Reihenfolge implementiert, in der wir sie hier ansprechen.

Der Chat wird definitiv mit Version 1.25 kommen. In welchem Rahmen ist allerdings noch unklar. Der bisher auf der Beta vorhandene Chat soll auf jeden Fall noch verbessert werden. Bisher sieht das Layout des Chats noch recht schlicht aus. Es bleibt abzuwarten, ob auch daran noch etwas geändert wird oder ab nur eine „Beleidigungen melden“ – Funktion hinzukommt.

In Zusammenhang mit **Heiltränken** soll auch etwas an den **Lebenspunkten** und der damit verbundenen **Sterblichkeit** verändert werden. Im Duell wird man in Zukunft mehr Lebenspunkte verlieren und auch die Arbeiten werden wesentlich gefährlicher. Welche Arbeit im Wilden Westen war auch nicht gefährlich? Realität wird kommen!

Die **Duellsperr**e wird im Gegenzug aufgehoben. Welcher Duellant hat sich nach einer harten Niederlage denn gleich wieder duelliert? Realität ist wohl doch nicht unser Ding! So bekommen aber Heiltränke und der Verbrauch von Produkten einen Sinn.

Folgend wird man sich bei InnoGames wohl mit den Städten befassen. Zuerst soll das **Banklimit** abgeschafft werden. Hierbei soll es unter anderem die Möglichkeit geben, als „Nichtmitglied“ gegen eine Gebühr Geld auf die Bank einzahlen zu können.

Danach wird wohl die **Stufensperre bei den Händlern für Außenstehende** aufgehoben. Dann sehen Fremde gleich alle Waren, die es in der Stadt gibt und können diese natürlich auch kaufen. Eine sinnvolle Veränderung, da es immer wieder nervig war, Telegramme an die Stadtführer zu schreiben, um etwas über den Warenbestand zu erfahren.

Dann endlich soll das **Duellsystem**, zumindest schon mal in Teilen, überarbeitet werden. Verbesserungen, die schon lange von der Community gefordert werden, kommen aber in großen Teilen erst später. Hierbei geht es um ein paar generelle Änderungen, nicht um die Ausgewogenheit der Fertigkeiten, sondern um die Art der Duelle. Es wird zwei verschiedene Möglichkeiten geben:

- **Duelle über die Karte:** Duelle werden nicht mehr über den Saloon, sondern über die Karte ausgeführt. Das soll vor allem frisch hinzugestoßenen Spielern einen leichten Einstieg ermöglichen. Ob diese Veränderung auf Anklang

stößt, bleibt abzuwarten. Es wird schwer möglich sein, sich vor Duellen zu drücken. Was zwar einerseits gut ist, weil es einfach nervt, wenn einem die Duellanten vor der Nase weglauen, aber auf der anderen Seite ist es auch ungünstig, wenn man Angriffen immer ausgesetzt ist.

Es wird darüber hinaus eine Art **Suchfunktion** geben. Ansonsten wäre es recht mühsam, gleichstarke Duellanten zu finden, wenn man für ein Duell die halbe Karte absuchen muss.

Die Idee dazu stammt ursprünglich übrigens von anthraxx. In Verbindung mit dieser Idee wird es die Möglichkeit geben, sich mit Hilfe der Stadt zu verteidigen. Dieses Feature wird sich „**Hinterhalt**“ nennen. Wenn sich ein Stadtmitglied auf dem gleichen Feld wie der Verteidiger befindet, gibt er einen Schuss auf den Angreifer ab. So können gezielt Aktionen gestartet werden beziehungsweise ist es zu empfehlen, sich recht nahe der Stadt aufzuhalten, wo die meisten Spieler sein werden.

- **NPC-Duelle:** Es wird Orte auf der Karte geben, an denen Questgeber auf die EPhungrigen Duellanten warten. Sie bringen auf einfachem Wege Geld und Erfahrung, und machen verhältnismäßig wenig Schaden. Sie sollen eine Alternative zu PvP-Duellen (auf Deutsch: Spieler gegen Spieler Duelle) sein, um ein wenig mehr Abwechslung ins Spiel zu bringen.

Die Spieler mussten lange auf Veränderungen im Duellsystem warten. Mit den geplanten Veränderungen wird man aber zumindest für ein Teil der langen Wartezeit entschädigt und darüber hinaus das Spiel grundlegend verändert. Man kann nur hoffen, dass es keine oder schnell zu beseitigende Fehler in der Programmierung gibt und wir

Topthema - Roadmap - Fortsetzung

bald ein wunderbares Duellsystem vor der Tür liegen haben.

Ein gewisses „Hin und Her“ gehört wohl zum Alltag bei InnoGames, denn nach ihren Angaben uns gegenüber, möchte man sich danach den Errichtern und somit auch wieder den Städten zuwenden.

Ein Langzeitziel wird es sein, die Stadt immer weiter ausbauen zu können. Dafür soll mit dem Ausbau der Kirche schon mal ein Meilenstein gelegt werden. Der Ausbau wird natürlich nicht umsonst sein. Es wird in irgendeiner Art und Weise auch einen Bonus geben, über den sich die Entwickler beziehungsweise Eike & Co. aber noch nicht einig sind.

Der Gedanke, dass Städte noch lange auszubauen sein sollen, ist gut. Die Frage ist nur, inwieweit das umgesetzt wird, denn vom Sheriff zum Beispiel, sehen wir in der Roadmap nichts ...

Anschließend daran die Implementierung einer Spieleridee. „Wanted“ nennt es InnoGames. Im Grunde ist es aber das gleiche wie Kopfgeld. **Kopfgeldjäger** werden in Zukunft so ihr Geld verdienen können. Dieses Feature wird eine Menge Spannung in das Spiel bringen. Wir sind gespannt, in welchem Rahmen die Idee umgesetzt werden kann ...

Erst danach und damit unserer Meinung nach viel zu spät, wird sich um das Problem der sich langweilenden 99er gekümmert. Es werden die **Stufen 100 bis 120**

freigeschaltet und darüber hinaus soll es **neue Arbeiten** geben. Vermutlich werden diese Arbeiten dann erst mit sehr hohem Level zu verrichten sein.

Über die **Ruhmeshalle** wird ebenfalls noch nachgedacht. Wer sich also verewigt hat, sollte es nicht dabei belassen, sondern vielleicht noch einen Druck davon erstellen und sich das Bild einrahmen oder zumindest einen den Ruhm erhaltenden Screenshot machen, bevor die Ruhmeshalle eventuell bald eh wieder verschwunden ist.

„Wohin eigentlich mit den völlig überflüssigen Produkten, die man en mass bei jeder Arbeit finden kann?“ Das fragt sich so ziemlich jeder Spieler derzeit. Die Lösung ist gefunden, denn eine weitere Idee der Developer, nämlich der **Verbrauch von Produkten**, soll implementiert werden. Es wird verschiedene Boni geben, auch wenn es in der ersten Zeit nur **Boni auf Lebenspunkte** und nie welche auf die Energie geben wird.

Ein interessantes Feature, auf welches wir mit gespanntem Blick schauen. Im Zusammenhang mit der Inventarbegrenzung, hätte man zumindest eine sinnvollere Verwendung dafür, als alles an irgendwelche Obsthändler in fremden Städten zu verscherbeln.

Um den Geldüberfluss zu stoppen, wird es in der Folge die Möglichkeit geben, **Fertigkeitspunkte zu kaufen**. Die Kosten steigen natürlich immer mehr an. Vom Ansatz her eine nette Idee, allerdings sollte

sie vielleicht erst ab höherem Level zu nutzen sein, da ansonsten schon kleine Spieler mit viel Geld einen großen Vorteil erlangen können.

Die eben schon kurz angesprochene **Rucksackbegrenzung** wird anschließend implementiert werden, sofern alles nach Plan läuft. Die Begrenzung wird es wahrscheinlich nur auf neuen Welten geben. Jedoch braucht man nicht mit einer maximalen Tragfähigkeit rechnen, das Überschreiten der Begrenzung macht das Reittier lediglich langsamer. Für Sammler von sämtlichen Produkten und Gegenständen sollte das Tempo keine allzu große Rolle mehr spielen, wobei ein niedriges Tempo einem beim neuen Duellsystem zum Verhängnis werden könnte.

Und - eigentlich schon davon ausgegangen, dass er gar nicht mehr kommt, wird tatsächlich der **Warenhandel** implementiert. In der Vergangenheit gab es immer wieder Schwierigkeiten in der Umsetzung und auch bei der Implementierung wird es höchstwahrscheinlich noch nicht möglich sein, Gegenstände gegen Gegenstände zu tauschen, sondern nur gegen Geld. Außerdem wird es noch die ein oder andere Sonderregel geben. Auf welche Art und Weise die aber letztendlich umgesetzt werden, wird man wohl erst kurz vor dem Release sagen können.

Um die Wartezeiten zu verkürzen, wird später auch das **Pokern** programmiert. Ob noch weitere Minispiele zum Zeitvertreib kommen, steht noch nicht fest.

Topthema - Roadmap - Fortsetzung

Recht weit am Ende soll dann der **zweite Teil des Duellsystems** umgesetzt werden. Warum? Weil es sich hierbei um eine weitere grundlegende Veränderungen im Spielsystem handelt, die nicht nur kompliziert, sondern auch zeitaufwändig sein wird. Wie auch schon beim ersten Teil, wird das System in zwei Teilen verändert. Die **Trefferzonen und das Ausweichen** werden abgeschafft. Sie werden von den **Angriffs- und Bewegungsaktionen** ersetzt:

- **Angriffsaktionen:** Die Angriffsaktion besteht aus einem Schlag oder Schuss. Mit verbesserten Fertigkeiten lassen sich besondere Aktionen erlernen, wie zum Beispiel ein besonders harter Schlag, ein doppelter Schuss, ein betäubender Schlag oder auch nur ein Tritt.

- **Bewegungsaktionen:** Durch die Bewegungsaktionen begibt sich der Spieler auf die richtige Distanz zum Duellgegner. Auch hier lassen sich spezielle Aktionen erlernen, wie zum Beispiel ein Verspotten, Brüllen oder eine unglaublich starke Reflexbewegung.

Die Rundenzahlen werden je nach Duellstufe variieren und die Duellrüstung wird Einfluss auf die Höhe der Erfahrungspunkte haben. In gleichem Zuge wird der Soldat vermutlich einen neuen Charaktervorteil bekommen.

Das neue Duellsystem klingt wahnsinnig gut. Sollte es auch wirklich so umgesetzt werden, kann man damit sehr zufrieden sein. Es wird nicht zu stark ins Spiel eingegriffen und trotzdem wird Grundlegendes verändert – stark!

Und mal wieder sind wir beim **Stadtausbau**. Hatten wir doch schon mal oder? Diesmal geht's um Rohstoffe, die für den Stadtausbau

benötigt werden, bei Gebäuden, die höher als Stufe 3 sind. Dadurch wird dieser Ausbau attraktiver und Produkte beziehungsweise Gegenstände, bekommen mehr Sinn. Gute Ansätze, deren Erweiterung sicherlich noch möglich ist!

Anschließend wird man wohl die **Charakterboni** überarbeiten. Das wird vermutlich nicht mehr in diesem Jahr passieren. Es ist angedacht, eine Auswahl an Boni zur Verfügung zu stellen, aus der man alle zehn Stufen wählen kann. Sofern die Boni nicht wieder so unausgewogen sind, wie beim ersten Versuch, durchaus sinnvoll.

Nachdem für den Stadtausbau Rohstoffe benötigt wurden, wäre es ja langweilig, wenn Gebäude nicht auch kaputt gingen. Das Ganze nennt sich „**Stadtverfall**“ und geschieht nur bei höheren Stufen von Gebäuden.

Es erinnert ein bisschen an die Hütchenspieler an den Urlaubsstränden. Eigentlich weiß man nie, ob man nicht völlig über's Ohr gehauen wird. So wird es uns auch beim **Glücksspiel** gehen. Gegen eine Menge Geld wird es die Möglichkeit geben, Gegenstände zu erwerben, die eigentlich nicht zu kaufen oder finden sind – oder man greift eben völlig daneben ...

Zuletzt im Zeitplan sind die **Hosen und Gürtel**. Bei unserem Besuch bei InnoGames war dieses Feature noch eines der wichtigsten und damit eigentlich auch ersten, die implementiert werden sollten. Aber so ändert sich das Blatt eben auch

mal. Da dieses Feature von einem unabhängigen Team entwickelt wird, ist es schwer zu sagen, wann es kommt. Kommt es, erwarten uns jede Menge **neue Items**.

Neben den genannten Dingen wird es übrigens auch noch eine **neue Startseite**, eine **Veränderung des Geld- und Glückswertes**, eine **Visualisierung des Kampfsystems** und eine **regelmäßige Zeitung** mit kleineren Infos geben.

Insgesamt kann man zumindest mit den Planungen für die nächste Zeit mehr als zufrieden sein. Voraussetzungen für eine komplette Zufriedenheit, ist eine geplante und gute Umsetzung der Features. Aber da sind wir durchaus guter Dinge und freuen uns erstmal auf die nächsten Monate, mit hoffentlich vielen Veränderungen.



(stam1994)

Interview mit Eiswiesel

Interview mit Eike, dem Geschäftsführer von InnoGames

Hallo Eike, danke erst einmal, dass du uns mal wieder zu einem Interview zur Verfügung stehst. Thema ist natürlich die Roadmap beziehungsweise das Preview für die nächsten Monate. Zu allererst möchte ich an dieser Stelle nochmal ein Dankeschön für die geplanten Features los werden. Mir gefällt es sehr, was ihr euch vornehmt und ich kann nur wünschen, dass ihr diesmal auch alles so schafft, wie ihr es plant. Dann wird das wirklich ein tolles Jahr 2010!

Hallo Mats,

ich bin froh, dass dir die geplanten Neuerungen gefallen und hoffe, dass wir Änderungen und Ideen haben, die allen Spielern gefallen.

Ich werde jetzt einmal gemeinsam mit dir die Roadmap durchgehen und ein paar Fragen zu den einzelnen Themen stellen.

Was genau möchtet ihr an den **Chats** noch verbessern?

Wir werden zunächst nur mit einem Stadtchat starten. Danach wird der County- und Fortkampfchat kommen. Wir werden sicherlich noch einiges am Chat verbessern, aber erst einmal das Feedback der Community abwarten.

Warum gibt es neben einem Stadt-, County- und Fortkampfchat nicht auch einen Weltchat? Wäre die Überlastung zu groß? Wäre es zu unübersichtlich?

Genau das sind die wichtigen Punkte. ;-)

Die **Duellsysteme** nehmen vermutlich die meiste Programmierzeit ein oder? Wie soll die Suchfunktion nach Gegnern denn aussehen? Soll man dann nach Level usw. sortieren können?

Es wird eine einfache Suche geben, die die dullierbaren Gegner in der Nähe anzeigt. Profis können die Suchfunktion bearbeiten. Auch hier warten wir das Feedback der Duellanten ab und hören uns die Verbesserungsvorschläge an, falls es welche gibt.

Wie berechnen sich die Erfahrungspunkte gegen NPCs? Sind es im Vergleich zu normalen PvPps weniger, etwa gleichviel oder sogar mehr Erfahrungspunkte, die man bei einem Duell erhält?

Für NPCs wird es weniger Erfahrungspunkte geben, aber es wird sich lohnen.

Ihr schreibt als Grund für die NPC Duelle, dass „Spieler, die keine Lust auf PvP haben [sich auch duellieren] können[...]“. Was ist denn der Unterschied zwischen einem Duell gegen einen Spieler und einem Duell gegen Computer, außer dass man nicht mit Gegenangriffen zu rechnen hat?

Für einen unerfahrenen Spieler besteht dort ein großer Unterschied. Vor allem keine Racheaktion zu fürchten ist einem unerfahrenen Spieler wichtig. Es ist auch nicht so peinlich gegen einen NPC zu verlieren und es sind immer genügend NPCs vorhanden.

Ihr schreibt, dass die **Duelle zwischen 3 und 12 Runden** laufen – je nach Duellstufe. Gehen wir mal davon aus, dass ein Spieler einen niedrigen Level hat und deswegen das Duell nur 3 Runden geht. Die Folge ist, dass er vermutlich noch mehr Lebenspunkte hat und sich noch öfter duellieren könnte. Allerdings wird er wohl auch weniger Erfahrung bekommen? Warum wird dann nicht der Preis der Duellmotivation angepasst? Das steht doch irgendwie nicht wirklich im Verhältnis.

Dazu kann ich jetzt noch wenig sagen. Wir werden an vielen Punkten schrauben, bis wir ein gutes Duellsystem haben.

Wie ihr extra beschrieben habt, sind bei den speziellen Aktionen nur Beispiele genannt, die so nicht implementiert werden. Bleiben denn zumindest die Aktionen gleich? Die scheinen mir doch schon recht ausgereift.

Interview mit Eike - Fortsetzung

Es gibt schon einige ausgereifte Systeme. Wir wollen die aber erst veröffentlichen, wenn sie so auch ins Spiel übernommen werden.

Inwiefern hat **Glück im Duell** früher eine Chance gespielt und inwiefern wird es das künftig haben?

Glück wird weniger in das neue Duellsystem einfließen. Derzeitig ist es so, dass bei besseren Duellfertigkeiten der Glücksfaktor immer weiter steigt. Im neuen System wird der Glücksfaktor konstant bleiben. Glück wird in einem Duell zwischen Neulingen genauso einfließen wie in einem Duell zwischen Profis.

Wenn die **Anzahl der Erfahrungspunkte von der getragenen Kleidung abhängig** ist, müsste sich ja rein theoretisch bei jedem Kleiderwechsel die EP-Anzeige ändern oder?

Ja, das ist technisch aber kein Problem.

Der Soldat soll einen weiteren Charaktervorteil wohl noch bekommen. Warum ausgerechnet der Soldat, wo er doch eigentlich sowieso schon recht bevorteilt ist?

Da haben wir uns wohl falsch verstanden. Der Soldat wird seinen Taktikbonus verlieren und dafür eine neue Eigenschaft erhalten.

Allgemein fällt auf, dass ihr die Priorität darauf legt, den Spielern das „**Spielgeld**“ aus den Taschen zu ziehen. Zumindest wird der Grund, dass es für Spieler Geld kostet recht häufig genannt. Warum das?

Es ist wichtig, dass Geld im Spiel immer einen Wert behält, sonst verlieren wir eine wichtige Komponente im Spiel und verschenken so viel Potential. Besonders in der späteren Spielphase wollen wir Anreize bieten Geld auszugeben.

Schließen wir das Thema Duelle mal und wechseln zu einigen anderen Themen. Die Wahrscheinlichkeit **Gegenstände** zu finden, soll geringer werden. Dafür werden diese aber wertvoller. In welchem Verhältnis soll das zueinander stehen?

Ich gebe das genaue Verhältnis mit dem Update heraus. Dann werde ich auch den neuen maximalen Glückswert herausgeben. Es soll so möglich sein wertvollere Gegenstände zu finden.

Die **Rucksackbegrenzung** ist schon seit Monaten ein Thema. Wird das Reittier mit zunehmender Überschreitung der Begrenzung stark langsamer werden? Und sind die Server wirklich so von den vollen Inventaren der Spieler belastet?

Die Reisegeschwindigkeit nimmt bei zu hoher Belastung ab. Es stimmt auch, dass die Server durch die vielen Gegenstände im Inventar belastet werden, der Hauptgrund liegt jedoch im Balancing. Ein Rucksacklimit bietet interessante Möglichkeiten. Der Missbrauch des Rucksackes als Bank ist auch sehr unschön.

Der Stadtausbau und der gleichzeitige Verfall der Gebäude ... Was versteht ihr unter „höheren Stufen“ und was für Rohstoffe werden voraussichtlich für den Ausbau eines Gebäudes benötigt werden?

Es werden Produkte wie Holz und Stein für den Ausbau benötigt. Wir wollen nicht junge Städte durch dieses Feature belasten, sondern Städte, die schon viele Mitglieder haben und es auch verkraften können. Es wird wahrscheinlich ab Stufe 6 losgehen.

Leidiges Thema und trotzdem immer wieder interessant - der **Warenhandel**. In der Roadmap steht nichts von einem Auktionshaus. Habt ihr diesen Gedanken erstmal verworfen oder schlummert der noch in den Hinterköpfen?

Wir warten erstmal den direkten Handel ab und schauen, ob ein Auktionshaus noch notwendig ist.

Verstehe ich es richtig, dass gegen **Goldnuggets** Gegenstände einfach verschenkt werden können?

Interview mit Eike - Fortsetzung

Es wird nicht möglich sein Gegenstände zu verschenken, sondern immer einen minimalen und maximalen Preis geben. Hier wird es technische Schranken geben.

Welchen Sinn seht ihr in einer regelmäßig erscheinenden **Zeitung**? Wollt ihr uns etwa Konkurrenz machen?
lach

Nein! Die Zeitung soll Artikel von Spielern enthalten und die Kommunikation auf der Welt stärken. Zudem sollen darin interessante Informationen erscheinen, wie Fortkämpfe, beste Duellanten und Co.

Ich hab mich lange mit eurem Ausdruck und der Erklärung des **Kopfgeldes** auseinandergesetzt, aber ich verstehe es noch immer nicht. Ein Spieler setzt also auf einen anderen Spieler ein Kopfgeld aus. Und wenn dieser Spieler im Duell besiegt wurde, dann erhält der Angreifer 25 % des Kopfgeldes beziehungsweise 50 % bei einem KO und der Rest verpufft?

Genau, die Abzüge bauen wir ein, damit mit die Kopfgelder nicht zum Geldtransfer missbraucht werden können.

Sind noch weitere Minispiele außer dem **Pokern** geplant?

Wir starten mit Poker und freuen uns auf die Reaktion der Spieler. Danach sehen wir weiter. ;-)

Interessant, wirklich sehr interessant finde ich auch das **Glücksspiel**. Die Frage ist nur, wieviel Geld wird man denn da ungefähr hinblättern müssen und was für einen Wert werden die Gegenstände bei ein wenig Glück vielleicht sogar haben?

Bei sehr viel Glück werden sie über \$ 10.000 wert sein können.

Welche weiteren **Charakterboni** plant ihr zum Beispiel?

Die derzeitigen Boni sind gute Beispiele. Einige werden davon übernommen. ;-)

Bei meinem letzten Besuch bei euch, sagtet ihr, dass die **Hosen** usw. wohl das erste von anthraxxs Liste sind, die implementiert werden. Jetzt stehen sie ganz hinten? Weshalb diese Prioritätenänderung?

Sie stehen hinten, weil sie abhängig von den Grafikern sind. Sie könnten also auch eher kommen. Gleiches gilt für die Startseite.

Inwiefern wollt ihr die **Ruhmeshalle** überdenken? Und welche **neuen Arbeiten** soll es geben? Werden diese dann erst für stärkere Spieler zur Verfügung stehen?

Ja, die Arbeiten sind schwieriger und werden über 300 Arbeitspunkte benötigen. Zur Ruhmeshalle werde ich erst etwas sagen, sobald es endgültig fest steht.

Ein letzter Gedanke noch, der mir im Kopf herumschwirrt - und ja, du wirst denken „Der Kerl kann dieses Thema einfach nicht lassen. -.-“ Aber für mich ist es recht unverständlich, warum anscheinend immer noch nicht über **Multiplayerquests** nachgedacht wird.

Multiplayerquests sind sehr aufwändig. Die Umsetzung kostet viel Zeit und würde andere wichtige Neuerungen verzögern.

Ja, Eike, dann bedanke ich mich und freue mich sehr, dass wir ein paar Exklusivinformationen ergattern konnten. Auf ein gutes Gelingen im neuen Jahr!

Immer wieder gerne. Ich hoffe ich konnte einige Unklarheiten und Fragen aus den Weg räumen!

Das Interview führte stam1994

Kurz notiert - Wettbewerbe - ein neuer Trend

Wettbewerbe in Eigeninitiative der Community

Mit Beginn des neuen Jahres hat sich auch ein neuer Trend in der Community breitgemacht. Sie helfen sich selbst, ein wenig mehr Spaß und Spannung ins Forum und Spiel zu bringen. Es werden immer mehr Wettbewerbe von Communitymitgliedern in Eigeninitiative erstellt. Allein im Januar gab es somit schon mehr als 3 davon, die spontan entstanden.

Begonnen hat alles schon am Vorabend des neuen Jahres, als Micky1992 auf Welt 1 seinen Abzeichen-Wettbewerb eröffnete. Dieser zeigte einen wahnsinnigen Erfolg mit seinen 143 Teilnehmern. Allein das war schon Grund genug, dass sich viele Communitymitglieder von ihm inspirieren ließen und direkt einen eigenen Wettbewerb auf die Beine stellten.

Wir hoffen, dass sich dieser Trend weiterhin fortsetzt, um der herrschenden Langeweile unter den High-Level-Spielern entgegenzuwirken.

Die Redaktion bedankt sich bei allen Wettbewerberstellern und wünscht euch einen ähnlichen Erfolg, wie ihn der erste Wettbewerb dieses Jahres verzeichnen konnte.

(Micky1992)

Update 1.25

(Mega-) Update 1.25

Seit geraumer Zeit läuft nun schon die Public Beta auf Version 1.25. Fast täglich kommen neue Features zu dieser Version hinzu, so dass sich das Update zu einem Riesenpaket an neuen Features entwickelt. Wir wollen euch diese natürlich nicht vorenthalten und haben sie in passende Kategorien gegliedert.

Allgemeine Neuerungen

Allgemein betrachtet, werden mit 1.25 viele kleinere Änderungen kommen. So wird es möglich sein, seine Banküberweisungen über einen neuen Log einzusehen. Außerdem wird es einige neue Items geben, das Festtagsset bleibt hierbei nicht unbeachtet.

Weiterhin ist der sogenannte Green-Map-Error endlich gefixt. Dieser Fehler verhinderte das La-

den der Karte, wodurch das Spielen für einige Leute kaum möglich war – bis ein temporär helfender Javacode veröffentlicht wurde. Dies gehört aber der Vergangenheit an, den Javacode werdet ihr in Zukunft nicht mehr benötigen!

Eine weitere nette, kleine Änderung ist die Verlagerung der Pfeile zum Blättern in den Berichten. Diese sind nun so angelegt, dass sie in jedem Bericht an derselben Stelle stehen, wodurch dem Spieler das Blättern erleichtert wird.

Auch bei den Premiumaccounts wurden einige Änderungen vorgenommen. Diese bemerkt der Spieler aber nicht. Sie wurden wohl nur vom Code her verbessert. Bugfixes gab es in diesem Bereich somit auch.

Die letzte allgemeine Neuerung ist, dass die Dauer des Löschvorganges

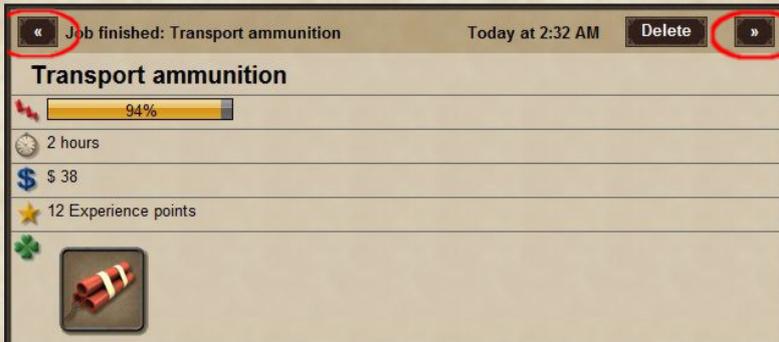
von inaktiven Spielern, nun abhängig von seinem Level ist.

Änderungen bei den Forts

Auch bei den Forts gab es wieder sehr viele Änderungen, wie z. B. einige Verbesserungen, wenn zwei Fortkampffenster offen sind. Hier bestanden früher diverse Probleme, welche nun behoben sind. Desweiteren wurden die ewig falsch berechneten Sichtbarkeitszonen während der Fortkämpfe nun gefixt. Ob dieser Fehler jetzt endlich komplett beseitigt ist, kann man noch nicht genau sagen, aber man geht davon aus.

Ein kleines hilfreiches Feature stellt ein neuer Rundenzähler dar. Er zählt die Anzahl der Runden, die der Angreifer die Flagge hält. Dies war von den Spielern so gewünscht und wurde deshalb kurzerhand umgesetzt. Wir sagen danke!

Die wohl überraschendste Neuerung für die Version 1.25, ist das neue Rekrutierungssystem. Dieses bietet einen hohen Grad an Benutzerfreundlichkeit, denn es ist den Spielern nun möglich, die Rekruten nach verschiedenen Kategorien zu sortieren.



Update 1.25 - Fortsetzung

Diese schnelle Umsetzung war dringend nötig. Außerdem gibt es eine neue Rangzuweisung. Wie diese funktioniert, könnt ihr selbst schnell herausfinden. Anbei haben wir ein Bild hinzugefügt, wo ihr das neue Rekrutierungssystem schon jetzt betrachten könnt.

Letztlich gab es natürlich auch im Interface der Forts einige obligatorische Bugfixes.



#	Name	Stadt	Klasse	Status	Gemustert
1	testxx	foobar2	18	🛡️	
2	foo1...268	foobar2	17	🛡️	testxx
3	foo1...257	foobar2	18	🛡️	testxx
4	foo1...011	foobar2	16	🛡️	testxx
5	foo1...213	foobar2	16	🛡️	
6	foo1...414	foobar2	15	🛡️	testxx
7	foo1...423	foobar2	18	🛡️	
8	foo1...524	foobar2	18	🛡️	testxx
9	foo1...894	foobar2	17	🛡️	testxx
10	foo1...916	foobar2	15	🛡️	testxx

#	Name	Stadt	Klasse	Status	Gemustert
1	testxx	foobar2	18	🛡️	
2	foo1...268	foobar2	17	🛡️	
3	foo1...257	foobar2	18	🛡️	
4	foo1...011	foobar2	16	🛡️	
5	foo1...213	foobar2	16	🛡️	
6	foo1...414	foobar2	15	🛡️	
7	foo1...423	foobar2	18	🛡️	
8	foo1...524	foobar2	18	🛡️	
9	foo1...894	foobar2	17	🛡️	
10	foo1...916	foobar2	15	🛡️	testxx

Neue Quests

Mit dem Update auf Version 1.25 erscheinen wieder neue Quests. Es sind insgesamt zwei Questreihen, allerdings ist eine davon sehr umfangreich und durchaus sogar als schwer zu bezeichnen.

Die neuen Quests bieten pure Action: Banditen, brennende Häuser und ein Besuch im Casino! Was kann eine so fesselnde Story schon noch toppen? Wir wollen noch nicht zu viel verraten, aber es wird auch ein wenig gruselig werden ...

Der Chat

Endlich ist es soweit! Der Chat wurde aktiviert und funktioniert für den Anfang schon sehr gut. Bisher gibt es nur einen County- und einen Stadtchannel. Weitere sollen aber noch folgen.

Der Chat bietet den Spielern eine schnelle Kommunikationsplattform ingame mit derzeit folgenden Möglichkeiten:

- Anflüstern einzelner Spieler (/tell Spieler: TextTextText)
- Erstellen eines Channelthemas (/topic Thementext)
- Ignorieren von Spielern und Entfernen des Ignore-Status
- Hilfefunktion (/?)

Außerdem zeigt der Chat, wenn ein Spieler im jeweiligen Channel einen Level aufsteigt oder seine Charakterklasse ändert.

Hier noch ein Bild des momentanen Chatinterfaces:



Spielerprojekte

Bunt und spannend - der Signaturenwettbewerb

Dermorpheus rief im Forum von The West zu einem Signaturenwettbewerb auf, der noch bis zum 09. Februar 2010 läuft.

Jeder darf mit 2 Signaturen teilnehmen, die eine unterschiedliche Größe aufweisen müssen und das Thema „Wilder Westen“ oder „The West“ beinhalten soll.

Von InnoGames zur Verfügung gestellte Preise:

1. Platz - 40 Goldnuggets
2. Platz - 20 Goldnuggets
3. Platz - 10 Goldnuggets



Von dermorphus als Trostpreis zur Verfügung gestellt:

4. Platz - 5 Goldnuggets

Mehr dazu könnt Ihr im Forum von The West unter diesem Link lesen: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=31447>



Kissenschlachten



Ein letzter Aufruf geht an alle Kissenbesitzer, sich umgehend mit Angabe ihrer Welt, bis zum 21. Februar im Forum zu melden.

Die Kissenschlachten werden dann im März durchgeführt. Dazu benötigen wir von den Welten 3, 5, 6, 7, 8 und 9 noch je einen Ansprechpartner.

(Cymoril)

Errichterprojekt

Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom? - Die Errichter der Welt 6 bäumen sich auf!

Aufmerksamkeitsdefizitsyndrom? Klingt ja irgendwie negativ. Doch in diesem Fall ist es nicht so gemeint. Es geht um ein besonderes Projekt von insgesamt 14 Top-Errichtern auf Welt 6, die es satt hatten, die doofen unwichtigen Errichter zu sein. Doch fangen wir von ganz vorne an.

Highmaster, einer der erfolgreichsten und besten Errichter auf Welt 6, fasste den Entschluss etwas gegen die Unterschätzung der Errichter zu tun.

„Mit meiner im Spiel gesammelten Erfahrung wurde mir bewusst wie unterschätzt wir Errichter eigentlich werden. Wir sind nie so schnell im Leveln wie die Abenteurer und die Duellanten sehen uns als reine EP-Bringer an. Sie neigen dazu zu vergessen, dass ohne uns sie weder Bett noch Dach über dem Kopf haben. Wir sind ein nicht wegzudenkender Bestandteil dieses Spieles, da wir zum Wohle unserer Stadtkumpanen auf schnelles Leveln oder schnelles Geld verzichten, um uns ganz der Gemeinschaft zu opfern. Dies wollte ich der ganzen Welt mal verdeutlichen, also überlegte ich mir das „Projekt Schraubenschlüssel“.“ So lässt er sich uns gegenüber zitieren.

Was verbirgt sich hinter dem Projekt „Schraubenschlüssel“?

Hinter dieser Idee steckt der Gedanke, den Errichter wieder etwas mehr in den Vordergrund zu rücken. Deshalb wollte er zusammen mit den Top 15 der Errichter eine Stadt in Rekordzeit aufbauen. Nach 2 Wochen Planung, war es endlich soweit. Nur knapp wurde am Ende der Rekord verfehlt, wobei die Rekordhalter auch doppelt so viele Errichter hatten und so freut man sich über diesen Erfolg und hofft, den anderen Charakteren ein wenig die Augen geöffnet zu haben.

Spielerprojekte - Fortsetzung

Abschließend sagte er uns: „So schaue ich nun mit einem lachenden und mit einem weinenden Auge auf dieses schöne Projekt zurück, hoffe aber, das es ein Meilenstein war für alle Errichter dieses Spieles und ich bin mir sicher, dass das nicht das letzte war was ihr von den Errichtern von W 6 gehört habt.“

So bleibt abzuwarten, was wir in den nächsten Wochen und Monaten so aus dem Hause der Top-Errichter hören ...
(stam1994)

TwLadder - Ein wenig genutztes Programm

In einer unserer Ausgaben stellten wir TwLadder vor. Wiederholt lesen wir nun im Forum von The West, dass die einzelnen Welten Duellturniere erstellen, die aber nichts mit dem oben genannten Programm zu tun haben.

Woran nun liegt es, dass TwLadder nicht bzw. so wenig genutzt wird?

Derzeit wird das Programm etwas umgebaut, wie man auf der Webseite lesen kann. TWTimes fragte insert, den Autor von TwLadder.

„TwLadder wird im Moment wenig genutzt, da es einfach zu kompliziert aufgebaut war. Als neuer User war es schwer TwLadder zu verstehen. Die Turnieradministration war auch unübersichtlich gestaltet und ließ evtl. die eine oder andere Frage offen.

Die neue Version von TwLadder soll dies nun aber ändern. Im Vordergrund bei der Entwicklung stand die Vereinfachung und das Tool mehr „durchschaubar“ zu gestalten, neue Funktionen mussten da hinten anstehen.

Das generell kein Bedarf besteht, denke ich nicht, da ein Turnier zu veranstalten einiges an Arbeit mit sich bringt und Teile davon nimmt TwLadder einem ab, außerdem kann man direkt über das Tool Duellanten, die ein Turnier suchen, finden. Dies ist – meiner Meinung nach - ziemlich praktisch.

Für die, die Turnier nicht mögen, gibt es ja auch Funktionen die nicht mit Turnieren zusammenhängen, z. B. die Duellantensuche, welche es ermöglicht einen Duellgegner zu suchen und diesen dann - wenn er die Herausforderung angenommen hat - zu duellieren.

Geplant sind Features wie eine Skill-/Taktiksammlung, ein auf die Duellantenszene beschränktes Newsportal u. ä. Dies sind Features welche ich nicht alleine aufbauen kann, da mir hier und da einfach die Informationen fehlen. Wenn jemand aus der Community Lust hat mitzumachen, kann er mich bitte im Forum anschreiben (insert) oder mir eine E-Mail schicken: insert@gmx.net. Ich freue mich über Post und Hilfe.“

Vielen Dank für das Gespräch, insert. Wir freuen uns über den Umbau und warten gespannt auf die Fertigstellung. TWTimes wird zu gegebener Zeit erneut darüber berichten.

TwLadder: <http://www.twladder.de/>

Thread Forum The West: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=28980>

(Cymoril)

The logo for TwLadder, featuring the word "TWLADDER" in a bold, black, serif font with a yellow glow effect, set against a yellow rectangular background with a black border.

Ungewöhnliche Stadtnamen

Ungewöhnliche Stadtnamen auf den Welten von The West

Wir wollten es wissen. Wer findet die ungewöhnlichsten Namen? Leider beteiligten sich nicht alle Welten beim Suchen, so dass hier auch nicht alle aufgeführt werden können. Aus der Vielzahl der gesammelten Stadtnamen, wählten wir nachfolgende als „ungewöhnlich“ aus. Die Redaktion bedankt sich bei allen Spielern, die mit halfen Namen zu finden, die Stadtgründer anzuschreiben und nach deren Bedeutung zu fragen. Wir werden das Thema „ungewöhnliche Stadtnamen“ in den nächsten Ausgaben fortsetzen. Wir freuen uns über Eure Einsendungen dazu.

Welt 1

Falkone, der Stadtgründer von **Tippeldiedei**, sagte uns, dass der Name von einem Freund stammt, der seine Stadt bei GuildWars so nannte. Was es ausdrücken soll weiß er aber auch nicht.

Saufzigen City, ebenfalls ein ungewöhnlicher Name, entstand laut gitti so: „kam ganz spontan, habe meiner Bekannten auf ner Party erzählt das ich in *The West* spiele und nu eine Stadt gründen werde aber noch kein Name habe. Naja, und dann fing sie an zu lachen und sagte *Saufziegen City*. Fand ich dann ganz witzig und nu heisst meine Stadt so.“

Welt 2

Die Wahl fiel hier auf die Stadt **Ausverkauf**. Dieser Namen hat einen besonderen Hintergrund, der schon erahnen lässt, wie er entstand. Wir fragten dazu den Stadtgründer hansmg (Level 97), der dem Städtebund CC angehört und im Januar täglich unzählige Fortangriffe ausrief.

hansmg: „Wir machen nur die Stadtkasse leer. Kein Kampf wird wirklich bestritten. Hintergrund: Stadt wird aufgegeben (haben aber 200.000 in der Kasse, die müssen weg ...). Und wenn ich irgendwann Lvl. 99 erreicht haben sollte, denk ich mal, dass ich noch bissl weiter zogge.“

Welt 3

Stilles Örtchen nennt sich eine Stadt auf Welt 3. In deren Profil steht:

„Grundsteinlegung: 12.02.09

Ein Örtchen der Ruhe für alle Reisenden und die, die bleiben wollen...

Jeder ist willkommen das Örtchen zu einem Ort zu machen, von dem man im ganzen wilden Westen reden wird.

...dazu brauchen wir jedoch die schärfsten Helden unter Euch!!!“

Stadtgründer Heinhal verriet uns: „...wie der Name es schon sagt, am Anfang (ich startete auf Welt 3) hab ich The West immer nur mal eben zwischendurch gespielt, während mein Chef auf dem „stillen Örtchen“ war... Mittlerweile hab ich den Job nicht mehr, bin dafür auf allen Welten aktiv. Das ist die ganze Wahrheit.

„Das Stille Örtchen“ sollte aber auch hier ein Ort zum verweilen (einkaufen) sein, weniger ein Duellplatz.

Welt 6

In der Stadt **ölalpalöma** wurde der Stadtgründer gefragt, was ihn zu diesem Namen veranlasst hat. Seine Antwort: „keine ahnung ... bin halt n lustiger typ Wink“

Welt 9

Zum feuchten Höschen sagte uns die HinterlistigeOma: „wir sind nun mal nen lustiger haufen und haben gedacht - das is mal was andres *ggg* wir haben bissel rumgealbert und dann is einem im beschwipsten Zustand der Name so rausgerutscht, naja, bevor ers verhindern konnte hat nen andrer die Stadt dann so genannt ;-“

Kurz notiert - InnoGames

Vorsätze für das neue Jahr? Gibt es bei Eiswiesel nicht ...

Ein neues Jahr ... und normalerweise hat jeder auch so seine Vorsätze für das neue Jahr. Wir haben Eiswiesel zu diesem Thema befragt und erhielten folgende Antwort:

„Meine persönlichen Vorsätze? Ich mache mir persönlich keine Vorsätze zum neuen Jahr. Wenn ich Ziele habe, dann warte ich nicht bis zum Jahreswechsel, sondern fange gleich am selben Tag an. ;-) Ein Ziel von mir ist es natürlich West weiter zu verbessern und zu einem noch besseren Spiel zu entwickeln. Gemeinsam mit dem West Team will ich die Punkte der Roadmap schnell und gut umsetzen. Außerdem ist es ein Ziel von mir, die Kommunikation zu den Spielern zu verbessern, die Roadmap soll dort den Anfang machen. Ich persönlich möchte mich natürlich immer weiter verbessern und besser in den Bereichen Gamedesign, Programmieren und Grafik werden.“

Wir werden sehen, ob Eike seine Ziele erreichen wird ...

(stam1994)

„Mitarbeiterzahl verdoppeln ...“ - Wir fragten nach.

Erst kürzlich erschien im Hamburger Abendblatt ein Bericht über die Browsergame-Branche. Natürlich durfte auch InnoGames dort nicht fehlen und weil sie in Hamburg arbeiten, waren sie auch gleich das Hauptthema des Artikels. Dabei wurde deutlich, dass InnoGames sich klare Ziele gesteckt hat. „Wir wollen das Personal im kommenden Jahr verdoppeln“ So ließ sich zumindest Michael Zillmer, einer der drei Geschäftsführer bei InnoGames, zitieren.

Wir wollten Genaueres wissen und kontaktierten auch hierfür Eiswiesel:

„Bei InnoGames wollen wir nicht zwanghaft die Mitarbeiterzahl verdoppeln, sondern neue gute Leute finden, die spaßbringende Spiele entwickeln und betreuen. Dabei sollen The West, Die Stämme und Grepolis natürlich nicht vernachlässigt werden.“

So ist der Sachverhalt also richtig. Na dann - auf ein gutes und erfolgreiches Jahr 2010!

(stam1994)

Fragen an die Developer

2010 - Die Entwickler sind gefragt

Neues Jahr und neue Features. Doch was sagen die Hauptentwickler von The West zu den Planungen von InnoGames im neuen Jahr? Wir haben mal nachgehakt.



„Hallo devzet und ein Hallo auch an dich anthraxx. Vielen Dank, dass ihr bereit seid, uns ein paar Fragen zu beantworten.“

Für die, die es noch nicht wissen: Ihr seid die beiden „Hauptentwickler“ bei InnoGames für das Spiel The West und kennt euch dementsprechend mit der Problematik der Programmierung aus, wisst aber genauso gut, was in der nächsten Zeit alles möglich ist.

Eine Frage vorweg, bevor wir zu euren persönlichen Plänen 2010 kommen. In letzter Zeit wird es oft klar, dass einige Spieler kein Verständnis dafür aufbringen, wenn es bei der Programmierung von Features zu Fehlern kommt. Vielleicht könnt ihr einmal kurz erklären, woran es dann scheitert und warum es überhaupt zu solchen Fehlern kommt?

Fragen an die Developer - Fortsetzung

devzet: Ohne konkretes Beispiel ist es eigentlich nicht möglich, auf diese Frage sinnvoll zu antworten. Es gibt in der Programmierung sehr viele Abhängigkeiten von Fremder und eigener Software, kleine Fehler können große Auswirkung haben, und in komplizierten Fällen weiß man nicht einmal, wer oder was Schuld daran trägt, wenn etwas schief geht. Es ist eigentlich nur selten wirklich möglich, mit dem Finger auf jemanden zu zeigen und sagen zu können „der/das ist Schuld“. So ist z.B. der „Grüne-Karte-Bug“ eine Mischung von verschiedenen Ursachen die das gleiche Symptom aufweisen. Und wenn etwas in der Planung falsch läuft - nun ja, das Hauptproblem ist, dass man selten jemanden hat, der wirklich weiß wie's geht, gerade dann, wenn man etwas neues ausprobieren möchte.

anthraxx: Solch eine Aussage kann man leider nicht generell beantworten. Es gibt einfach zu viele Faktoren (z.B. Äußere) die in die Softwareentwicklung einfließen. Vor allem, wenn ein Projekt eine solche Größe erreicht, ist es extrem schwierig, auf eine einzige Person zu zeigen die „den“ Fehler verursacht hat. Oft hat eine Änderung an Stelle A eine unerwartete Auswirkung auf Stelle X. Wenn man dann auch noch Faktoren wie Termin- und Zeitdruck für Deadlines einbezieht, kann man sehr gut verstehen warum eine Aussage generell nicht möglich ist. Dies war einer der Gründe, warum ich damals so sehr für eine offene Beta gekämpft habe, ich glaube die DE1 Spieler werden es danken.

Nachdem nun die Roadmap erschienen ist und mit Sicherheit die Meisten begeistert sein werden, stellen sich mir aber doch ein paar Fragen zur Programmierung. Die Roadmap ist gemischt mit kleineren aber auch sehr großen Veränderungen. Bei welchen Features vermutet ihr schon jetzt Schwierigkeiten in der umgesetzten Programmierung?

devzet: Rot eingerahmt sind hier die „Rucksackbegrenzung“, „Duellsystem 2“ und „Rohstoffe im Stadtausbau“. Die meisten anderen Features sind eher kleiner und / oder modularer. Bei den 3 genannten Features besteht jedoch eine hohe Abhängigkeit, bzw. ist das jeweilige Feature einfach wesentlich schwergewichtiger.

anthraxx: Im Nachhinein ist es immer wesentlich kritischer, große und tiefgreifende Änderungen an einem bestehenden System durchzuführen. Dabei kommt es natürlich darauf an, wie viel Zeit für die jeweiligen Änderungen eingeplant wird. Die eigentlichen Schwierigkeiten sehe ich allerdings eher auf der Spielerseite. Viele der Spieler haben sich bereits so auf The West eingestellt wie es bislang war. Auch wenn diese Features das Spiel an sich extrem aufwerten werden, werden sehr viele Spieler im ersten Moment anfangen zu „schimpfen“. Hierbei denke ich vor allem an die Inventarbegrenzung und an das neue geplante Duellsystem.

Es sind einige eurer Ideen in der Roadmap, die auf den nicht allzu bekannten Ideentafeln in der Firma in Hamburg standen. Sind es diese Features, dir ihr am Liebsten zu allererst implementieren würdet oder was liegt euch am meisten am Herzen?

devzet: Hm. Was stand da nochmal? Eigentlich gefallen mir die meisten Features aus der Roadmap gut. Problematisch wird es eher bei der Implementierung - der Warenhandel wird, zumindest zunächst, z.B. sehr einfach gestaltet sein. Ich würde mir eigentlich ein etwas komplexeres System wünschen welches es auch erlauben würde, Gegenstände zu tauschen - aktuell ist eigentlich nur geplant, bestimmte Gegenstände gegen Geld zu handeln. Besonders freuen tue ich mich auf Poker, ich glaube das wird dem Spiel nochmal einen extra Reiz geben.

anthraxx: Die meisten Dinge die mir für The-West am Herzen liegen stehen, zum Glück inzwischen auf der Roadmap. Generell würde ich es befürworten, dem Spiel einen abwechslungsreicheren Alltag zu bieten und mehr RPG-Tiefe zu verleihen. Ich finde, das man durchaus öfter die ein oder andere Idee aus dem Desktop Bereich aufgreifen sollte. Sehr schade finde ich das Handelssystem, da dies bei weitem nicht so frei ist wie ich es mir vorgestellt hatte.

Fragen an die Developer - Fortsetzung

Das Feature der Minispiele, in diesem Fall Poker, wurde ja schon mal begonnen. Inwiefern muss daran noch weiter programmiert werden?

devzet: An Poker wurde meines Wissens nach nicht entwickelt. Das heißt konkret, dass wir bei 0 anfangen. Allerdings auch nicht ganz, denn sollte sich der Chat bewähren (was ich sehr stark hoffe), dann wird die Kommunikationsinfrastruktur des Chats auch für die notwendige Kommunikation für die Minigames eingesetzt werden. Das sollte dann auch sehr viel helfen.

anthraxx: Bislang haben wir noch nicht an einer Poker-Implementierung gearbeitet, allerdings laufen die Fortkämpfe und der Chat bereits mit der selben Architektur. Ich gehe sehr stark davon aus, dass wir diese in Zukunft noch öfter benutzen werden, um so einige Minispiele bieten zu können (zumindest ist es so konzipiert). Poker gehört auch einfach unumstritten in den Western.

Wenn ihr kalkulieren müsstet, wie lange die Programmierung all dieser Features dauern würde, wenn keine schwerwiegenden Fehler dazwischen kommen ... Was für eine Zeitspanne würdet ihr bis zur Fertigstellung ansetzen?

devzet: Persönlich vertrete ich die Meinung, dass wenn wir 2/3tel der Roadmap in diesem Jahr schaffen, wir unser Soll erfüllt haben. Es ist doch schon eine ganze Menge an Arbeit - wir haben den Arbeitsaufwand auf ca. ein Arbeitsjahr eingeschätzt, aber es ist sehr schwierig das richtig einzuschätzen und unsere Schätzung ist nur sehr grob.

anthraxx: Nicht immer sind es nur Fehler, die uns sehr viel Zeit kosten. Oft schieben wir einige Konzeptanpassungen und -änderungen dazwischen, wenn es von den Spielern aus eine große negative Resonanz gibt. Ich schätze schon, dass wir mehr als die Hälfte der Roadmap dieses Jahr schaffen werden. Prinzipiell sollte aber nicht zu viel ohne Puffer verplant werden, den Rest der Architektur gilt es ebenfalls weiter zu pflegen und prinzipiell wäre eine geplantere Testphase (vor allem für so tiefreichende Änderungen) wesentlich förderlicher für die Fehlerrate und im Endeffekt für die Zeitspanne der Entwicklung selbst.

Und letztlich die Frage: Was sind eure persönlichen Wünsche an Features, die bisher nicht auf der Roadmap stehen und somit auch in der nächsten Zeit nicht geplant sind?

devzet: Fortkämpfe Erweiterungen. Z.B. sollten meiner Meinung nach Spieler, die im gleichen Team sind und sich gegenseitig als Ziel ausgewählt haben, in einem Zug in der Lage sein, die Position zu tauschen. Das würde das Durchrotieren aktiver Spieler extrem erleichtern und verbessern. Außerdem würde ich gerne die Zugreihenfolge ganz generell überarbeiten wollen. Dazu hatte ich aber auch im Ideenforum was geschrieben.

anthraxx: Ich hätte gern gesehen, dass man mehrere Charaktere/Klassen auf einer Welt spielen kann, da müsste man sich auch nicht auf etlichen Welten anmelden und mehrere Stammgruppen pflegen, sondern hätte die Möglichkeit, sich ganz einer Welt und Stammgruppe zu widmen.

Danke an euch für die sicherlich aufschlussreichen Antworten. Wir hoffen auf viele neue Features von euch und freuen uns auf die nächsten Monate!“

devzet: Kein Problem. Ich hoffe darauf, dass wir das meiste von dem schaffen, was wir uns auch vorgenommen haben.

anthraxx: Sehr gern, wir freuen uns, das Spiel voran bringen zu können und euch neue Spielinhalte zu liefern.

Die wahre Geschichte von stam1994

Freie Redaktionspost

Der, den wir heute als stam1994 kennen, kam vor einigen Jahren als Mats Brandt in den Westen. Wegen seinem merkwürdigen Namen wurde er gemieden und führte ein bescheidenes und unauffälliges Leben.

Doch ein anderer Einwanderer, namens Sir Wusel, machte seine Bekanntschaft und freundete sich mit ihm an. Bei Sir Wusel lernte Mats lesen und schreiben und so kam er auf die Idee, einfach die Buchstaben seines Namens umzukehren. So entstand Stam und wegen der Ähnlichkeit zu dem verbreiteten Stan wurde dieser Name akzeptiert.

In der folgenden Zeit zog Stam in eine größere Stadt und steigerte seine Fertigkeiten im Umgang mit Schusswaffen. Bei Wettbewerben war er bald der beste Kunstschütze und erwarb sich den Spitznamen QuattroShooter. Einige Gerüchte besagen, er käme daher, dass sein Träger vier Fruchtbonbons hintereinander in die Luft werfen und auffangen konnte. Andere behaupten, er hätte vier Münzen in der Luft durchschießen können, wieder andere sagen, er hätte vier Männer mit einem Schuss treffen können. Die wahren Gründe sind nicht bekannt ...

Nachdem ihn niemand mehr bei Schießwettbewerben zuließ, brauchte Stam eine neue Beschäftigung und er eröffnete die erste Zeitung seiner Stadt. Mit der Zeit erlangte sie einen immer höheren Beliebtheitsgrad und immer mehr Menschen lernten extra lesen. Das missfiel dem örtlichen Oberkojoten und er verjagte Stam.

Im Folgenden musste er immer wieder umziehen und ziehen, doch trotzdem kamen allerlei Duellanten, Abenteurer und Soldaten zu ihm und erzählten ihre Storys.

Nunja, so zieht er immer noch durch den Wilden Westen und bringt einmal im Monat eine Zeitung raus.

(Jigelp)

Eine weitere Fortkampftruppe stellt sich vor

Welt 7 - Die Task Force greif an

Wie bereits in der letzten Ausgabe der TWTimes, berichten wir auch diesmal über eine Fortkampftruppe auf Welt 7, die „Task Force“.

Wer ist die Task Force?

Die Task Force wurde Ende November 2009 gegründet. WoP, SEA und NEA zogen durch viele der östlichen Countys auf Welt 7 und griffen ein Fort nach dem anderen an. Den jeweiligen Fortbesitzern blieb vielfach nichts anderes übrig, als hilflos dabei zuzusehen, wie ihre Defensive von einem übermächtigen und gut organisierten Feind überrannt wurde. WoPs hauseigene Fortkampftruppe BlackWoP war von den einzelnen Städten kaum zu besiegen. Wut und Ärger über dieses Treiben wurden auch noch durch den von WoP verbreiteten Spruch „Fort ist fort? BlackWoP war dort!“ geschürt.

Auf dem Höhepunkt der Demütigung formierte sich der Widerstand und die Idee, eine Fortkampftruppe zu gründen, was zügig umgesetzt wurde. Die Task Force entstand aus verschiedenen Städtebünden und Einzelstädten. Da sie aber, anders als WoP, keine Alleinherrschaft anstreben, sondern für eine ausgewogene Machtverteilung stehen, ist die Task Force ein reines Spielerbündnis. Das heißt, jeder Spieler verpflichtet sich der Task Force, die Task Force aber ist (weitgehend) frei von diplomatischen Fesseln und Verpflichtungen.

Derzeit sind 128 Spieler in der Task Force vereint und die Mitgliederanzahl steigt weiterhin stark.

Wer ist verantwortlich?

Die Fortkampftruppe wird von einem Generalstab geleitet, der sich die verschiedenen Aufgaben, die in der Organisation der Truppe anfallen, untereinander aufteilt. Ansprechpartner nach außen, sind „Rastlos“, dem die generelle Führung obliegt, „Captain-Subtext“, der Ansprechpartner für alle interessierten Spieler ist, sowie „Haderlump23“ und „Mitzy“, in deren Händen die Pressearbeit für die Task Force liegt.

Die Task Force - Fortsetzung

Was tun sie?

Hauptsächlich unterstützt die Task Force auf Anfrage Verteidiger bei Fortkämpfen und organisiert Fortkampfangriffe. Angegriffen werden traditionell Forts, die von WoP, der SEA oder der NEA gehalten werden. Inzwischen hat sich auch der VIVA-Verbund zur Zielscheibe gemausert. Die Task Force arbeitet eigene Angriffs- und Verteidigungstaktiken aus und setzt diese in Fortkämpfen um. Diese Kämpfe werden durch Mitglieder des Generalstabes im Chat geleitet, um eine schnelle und effiziente Kampfleitung zu ermöglichen.

Darüber hinaus unterstützen sie freie Forts durch Belieferung mit Mangelrohstoffen, wie Whiskey, Patronen oder Posthörnern.

Und natürlich helfen sie einander bei allen Fragen rund um die Fortkämpfe, wie etwa Skillungen, Nebenhandwaffen und Fortkampfkleidung.

Gemeinsame Aktionen mit WoP und One4All

Die Task Force hat sich von Beginn an das Ziel gesetzt, den Spielspaß zu stärken und die Welt 7 lebendig zu erhalten. Nur mit attraktiven Ideen, Spielerprojekten und Ingameangeboten kann eine Welt bei The West vor der Entvölkerung gerettet werden. In diesem Punkt sind wir uns auch mit WoP und One4All einig. Wir haben daher immer wieder Aktionen ins Leben gerufen, die auch den restlichen Spielern Freude bereiten sollen.

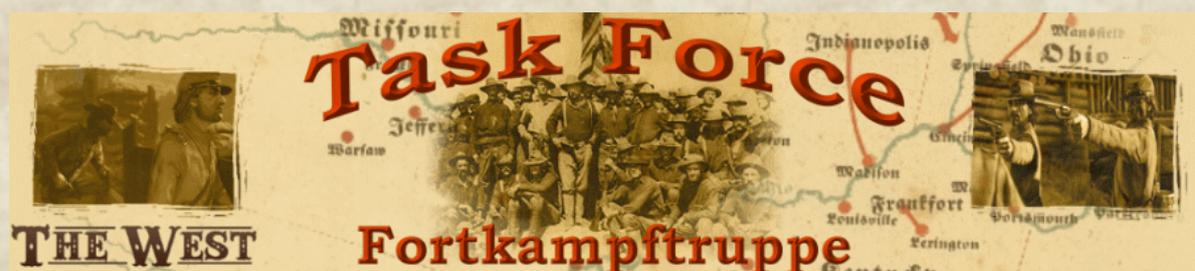
Hierzu zählten in der Vergangenheit zunächst der Gedichterkampf, unter dem Motto „Die Feder ist mächtiger als das Schwert“, bei dem sich WoP und die Task Force aufgrund des Weihnachtsfriedens entschlossen, ihre Zwistigkeiten mit Papier und Feder auszutragen. Der virtuelle Poetry-Slam hat eine Vielzahl wundervoller Ergebnisse hervorgebracht, die im jeweiligen externen Forum nachgelesen werden können (www.tw-taskforce.de/index.php?board=27.0).

Ein besonderes Highlight für beide Seiten stellte auch die Schneeballschlacht dar. Ein Kampf um das Fort BWoP Bierparadies, der ohne Nebenhandwaffen, sondern ausschließlich mit Steinen/Schneebällen geführt wurde und den beide Seiten in einem gemeinsamen Chat feierten.

Als aktuelles Projekt werden gemeinsam die Low-Level-Fortkämpfe bearbeitet. Es werden Fortkämpfe für Spieler geplant, deren Charakterlevel noch niedrig ist und die aus diesem Grund bei regulären Fortkämpfen zumeist ausgemustert werden. Zu diesem Zweck haben die Fortkampfgruppen ein gemeinsames Fort, das Fort for All. One4All und die Task Force übernehmen die Planung, stellen für Angreifer und Verteidiger einen Chatchannel zur Verfügung und leiten den Kampf professionell.

Wir haben euer Interesse geweckt und ihr wollt gerne ein Teil der Task Force werden? Dann meldet euch bei den oben genannten Spielern, im Forum oder im dafür vorgesehenen externen Forum unter <http://www.tw-taskforce.de/>.

(stam1994)



Interview mit einem 99er

Interview mit einem mehrfach 99er

* Scharfe Axt seit wann spielst du The West?

Scharfe Axt: Seit dem Herbst 2008. Das Spiel ging aber bereits im April 2008 online, ganz von Anfang an bin ich nicht dabei.

* Und wie kamst du zu diesem Spiel?

Scharfe Axt: Ich habe ein Wirtschaftsbrowsergame gespielt, Kapiland. Zu dieser Zeit begannen einige mit The West und ich hab's auch probiert. Anfangs nur sporadisch, dann fand ich aber das TW Tool und konnte tüfteln.

* Also das, was dir am meisten Spaß am Spiel macht.

Scharfe Axt: Ja - an Skills tüfteln macht mir immer noch Spaß. Aber nach der langen Zeit findet man da ja nicht mehr viel neues. Mittlerweile habe ich den meisten Spaß daran, wenn Gruppenaktionen auch klappen. Also wenn viele zusammen erfolgreich arbeiten und was man dazu beitragen kann.

* Machst du das für dich allein oder verrätst du auch anderen deine guten Ergebnisse vom Tüfteln?

Scharfe Axt: Ich gebe immer meine Ergebnisse weiter, was die Skills betrifft.

* Du bist in den Ruhmeshallen mehrerer Welten eingraviert. Wann genau war der Steinmetz am Werk?

Scharfe Axt: In Welt 5 habe ich am 16.11.09, 17.25 Uhr den Steinmetz mit der Gravur beauftragt. Ich benötigte ca. 10 Monate für die 99 Level. Danach habe ich noch etwas umgeskillt und jetzt bin ich damit durch.

* Um was erreichen zu können skilltest du um?

Scharfe Axt: Ich wollte etwas mehr duellieren können, aber es bleibt ja kaum Zeit dafür. Welt 7 und 9 erfordern zu viel Zeit.

* Welches ist oder sind deine Hauptwelten derzeit?

Scharfe Axt: Welt 7 und Welt 9.

* Welt 5 ruht derzeit?

Scharfe Axt: Ich habe zu Neujahr 6 Welten in den Urlaub geschickt von 9 Welten plus der Betawelt. Derzeit spiele ich noch auf Welt 5, 7 und 9.

* Welches sind deine Ziele auf diesen Welten?

Scharfe Axt: In Welt 5 habe ich kein besonderes Ziel mehr. Mit Level 99 kann man ja nicht mehr viel machen. Das typische Level 99 Problem halt. Die anderen 99er Charaktere sind jetzt schon im Urlaub.

* Wieviel 99er Charaktere hast du insgesamt?

Scharfe Axt: Welt 2 und Welt 4 waren auf Level 99, Welt 1 und Welt 3 auf ca. 95 und Welt 6 auf 92 wohl.

* Welche Ziele verfolgst du auf Welt 9?

Scharfe Axt: Für den Charakter selbst keine besonderen. Das ist mehr Nebensache. Ich fände es super, wenn der Bund es schafft, regelmäßig die Fortkämpfe allein zu bestreiten, also um ein grosses Fort kämpfen, nur mit den eigenen Leuten. Die praktisch alle online sind und sich natürlich im Chat befinden.

* Das klingt auch schon ein bisschen nach Weltherrschaft?

Interview mit einem 99er - Fortsetzung

Scharfe Axt: Nein, das klappt ohnehin nicht. Aber eine so aktive Gruppe zusammen zu haben, dass man alleine die Kämpfe machen kann, hätte ich gern.

* Du hast ein Team, dessen Spieler schon auf früheren Welten mit dir gemeinsam Spielerfahrungen sammelten?

Scharfe Axt: Das ist die Basis für Welt 9 und Welt 7. Die Organisation ist in Welt 7 über x Städte und Bünde verteilt. Hier in Welt 9 haben sich alle in den 4 Städten zusammengefunden. Also in Welt 7 besteht immer das Problem, dass alle verstreut sind. Die Informationen erreichen Spieler manchmal nicht schnell genug und gemeinsame Plattformen fehlen. Hier auf Welt 9 haben wir versucht dies alles zu bündeln an eine Stelle, während es auf Welt 7 halt mehrere dafür gibt. Es ist historisch gewachsen aus den einzelnen Einheiten, die dann erst später zusammenkamen. Auf Welt 9 geschah die Konzentration halt von Anfang an. Durch die Konzentration stelle ich mir auch neue Sachen für Fortkämpfe vor zum Beispiel.

* Welche Altersgruppen sind in deinen Truppen vertreten?

Scharfe Axt: Das Alter unserer Mitglieder geht von 12 bis 70 Jahre, was ich jetzt so aus dem Hut weiß. Die Organisatoren sind alle so mitte 30. Das ist sicher auch hilfreich für uns.

* Welche Spiellevel gibt es bei Euch? Nehmt Ihr alle Klassen auf oder erst ab einer bestimmten?

Scharfe Axt: Ja, wir haben vorrangig auf Aktivität geachtet. Häufig ist hohe Aktivität auch mit einem hohen Level verbunden. Wer aber nicht so viel Zeit fürs Spiel hat, sich aber trotzdem einbringt, ist auch willkommen. Wir wollen halt möglichst keine Karteileichen, die man nie zu Gesicht bekommt im Chat und im Forum.

* Wie ist der Umgangston bei Euch?

Scharfe Axt: Angenehm, hoffe ich.

* Gibt es Regeln und Vorschriften in deinem Bund?

Scharfe Axt: Wir haben nur eine Handvoll Regeln für den Bund, also keine Stadtkassenverpflichtungen z.b., die mit festem Satz operiert. Also alle sollen ihren Möglichkeiten entsprechend helfen. Wer weniger einzahlt, aber dafür Errichter durch Duelle schützt, ist halt auch wertvoll für uns.

* Suchst du neue Mitglieder oder bitten sie von allein um Aufnahme?

Scharfe Axt: Wir haben aktuell 200 Spieler. Ohne Werbung kamen noch viel mehr und wir mussten nach 3 Tagen das externe Forum für Bewerbungen schließen.

* Ihr habt also großen Zulauf. Das heißt, der Name ScharfeAxt hat sich rumgesprochen und steht für ein gutes Spiel.

Scharfe Axt: Ja, wir hatten ja schnell die Top 4 Städte in der Städterangliste. Aber ich denke nicht, dass dies mit mir zu tun hatte. Erstmal gucken die Leute nach den Städten in der Rangliste. Wir hatten aber schon vor dem Start der Welt über 100 Spieler zusammen. Durch Rundmails in den anderen Welten.

* Die Städterangliste kann man leider nicht mehr kopieren. Etwas, was ich sehr bedauere, denn es behindert die Arbeit.

Scharfe Axt: Rang 1 und 5 bis 7 haben unsere Städte.

- 1 Elk Mountain Valley 47437 42719 0 4690 0 34 28
- 2 Walnuts MiJuris 42845 36980 0 5620 220 45 25
- 3 Tawakoni City 39602 34735 0 4845 0 44 22
- 4 Texas City Nine 37686 30617 5420 1625 45 24
- 5 Elk Mountain Peak 36574 30488 0 5520 540 43 26
- 6 Elk Mountain Falls 36082 30662 0 4690 705 37 25
- 7 Elk Mountain Lake 35252 29073 0 4495 1660 38 24

Interview mit einem 99er - Fortsetzung

Und in 2 Stunden ist das erste große Fort fertig gegründet. Das ist wirklich toll, dass es so schnell geklappt hat. Wobei mir die Plätze nicht wichtig sind. Viele sind extrem ranglistenfixiert. Gerade bei den Städten bringt das gar nichts.

Unsere Bundregel Nr. 1: „Erstes Ziel der Gruppe ist nicht die Eroberung bestimmter Ranglistenplätze, sondern gemeinsam Spaß am Spiel zu haben. Geht fair und freundlich miteinander um, das ist die wichtigste Grundlage dafür.“ Ich hoffe, das klappt auch.

* Mehr fällt mir im Augenblick nicht ein.

Scharfe Axt: Keine Fragen, was könnte am Spiel besser sein? Es gibt vieles, das im Spiel gut gelöst ist und nur wenig Verbesserung braucht. Bei den Fortkämpfen z. B. hat InnoGames fast alles richtig gemacht für meine Begriffe. Was schlecht gelöst wurde, ist die Musterung. Wer in größerem Stile Kämpfe durchführt, hat damit immer Probleme. Was top gemacht wurde ist, dass wirklich alle mitspielen können. Also nicht irgendwelche Klassen ausgeschlossen sind oder man ultraspeziell skillen muss für die Fortkämpfe. Im Prinzip kann man locker jeden mitmachen lassen, wenn der Spieler bereit ist, im Team zu spielen.

Ein ins Spiel integrierter Chat wäre vorteilhaft, aber das kann man selber auch technisch lösen. Wir hatten schon 115 Spieler im Chat bei Kämpfen.

Was das sonstige Spiel betrifft, gibt es wenig Spannung für hochstufige Charaktere. Dies ist aber ein bekanntes Problem. Die Quests allein bringen es auch nicht bei den höheren Leveln, einen Spieler auf Dauer zu halten.

Ein schlechtes Duellsystem: Hier sollte meiner Meinung nach InnoGames den Dialog nicht übers Forum, sondern mit einer handvoll ausgewählter Spieler suchen. Im Forum ist eine sachliche Diskussion nicht mehr möglich. Deshalb poste ich da auch nicht mehr. Ich finde, dass Kritik da oft berechtigt ist, nur wenn man es jedem, oft nicht bis ins letzte Detail informierten, erlaubt da mitzureden, kommt auch nur Quark dabei heraus. So ist es im The West Forum derzeit.

Aber das soll nicht das Thema hier sein jetzt. Ich persönlich denke und hoffe, dass InnoGames jetzt langsam mehr für The West machen wird. Die Spieleranzahl für die Welt 9 ist nicht gerade toll geworden.

* Gibt es noch etwas, was du gern loswerden möchtest ScharfeAxt?

Scharfe Axt: Alles weitere nicht ohne meinen Anwalt. Wink

* Ich bedanke mich für das mitternächtliche Gespräch und wünsche dir und deinen Mitspielern alles Gute und weiterhin viel Erfolg!



Das Gespräch führte Cymoril.

Das Jahr 2010

Spielererwartungen und -pläne

Das Jahr 2009 ist vorüber. Einen Jahresrückblick gab es auch schon in der letzten Ausgabe, doch was erwartet uns im Jahr 2010?

Wir haben einige mehr oder weniger bekannte Spieler der Community über ihre Pläne im neuen Jahr befragt. Sie äußerten sich zu Problemen des vergangenen Jahres, die 2010 gelöst werden müssen, ihre Hoffnungen dazu sowie über geplante Projekte.

dermorphheus

Ich erwarte, dass InnoGames nur ein klein wenig mehr auf die Wünsche der Spieler bei TW eingeht. Das liegt sicher im Interesse beider Parteien. „Gemeinsam kann man alles schaffen“. So lange InnoGames Neuerungen einbringt, die für und nicht gegen die Spieler sind, wird The West weiterhin ein sehr gutes Browsergame bleiben, was immer wieder Spieler in ihren Bann ziehen wird. Ohne TW, keine Spieler - ohne Spieler, kein TW. In diesem Sinne.

Wikinger

Nach meinem 18monatigen Jubiläum bei The West und mittlerweile 2 Chars auf W 2 und W 5, die auf Level 99 angekommen sind (Platz 2 und 6 des Rankings), erwarte ich natürlich ein paar echte Neuerungen, die den Spielspaß und die Langzeitmotivation heben.

Das Spiel hat ein Riesenpotenzial und hat mich als Rollenspieler vom ersten Duell an bis etwa vor 6 Monaten fasziniert. Die Tools, wie TW-Pro und Weststats, sind absolut spitze. Im Forum bekam man alle Infos die man braucht.

Das ewige Umskillen und die üblen Schamanenpreise frustrieren mich jedoch im Moment (2500 \$ je FP). Mit Level 99 hat sich dann auch die Entwicklung des Chars vollkommen erledigt. Man hat eh alles was es so Findbares und Kaufbares gibt. Das Forum und die Telegramme sind dabei noch das einzig Interessante am Spiel. Leider gibt es bei den Updates in dieser Richtung seit den Forts nichts wirklich Interessantes. Man würde bei Inno vielleicht wollen aber man steckt eben nix mehr in die Entwicklung. Was man tun könnte, steht ja in hunderten Threads zum Thema ... Aber die Hoffnung stirbt ja bekanntlich zuletzt.

Ivy

Ich erhoffe mir für The West in 2010 zunächst, dass nicht noch weitere der „Oldies“ das Spiel verlassen. Und es wäre schön, wenn die Community so aktiv bleibt und sich immer wieder engagierte Leute finden, die sich etwas Tolles ausdenken. An solche Forum-Highlights wie die TWTimes, den Adventskalender und die TW-Tom-Filme, würde ich mich gerne „gewöhnen“. Außerdem hoffe ich, dass das TW-Tool reaktiviert wird.

Von InnoGames wünsche ich mir, dass ein interessantes „Leben nach Level 99“ geschaffen wird. Außerdem hoffe ich auf viele neue Quests und ein paar kleine (lösbare) Rätsel und dass das „Forget-skills-Premium“ auch auf den normalen Welten eingeführt wird (ich würds mir kaufen).

stam1994

Ich erwarte im Jahre 2010 einige Neuerungen von InnoGames - sowohl nach außen hin, als auch innerhalb der Firma. In Gesprächen mit Mitarbeitern von InnoGames wurde oft erwähnt, dass sich dieses Jahr eine Menge ändern soll und man sich viel vorgenommen hat. Ich bin gespannt, ob sie dies so umsetzen können. Mit der Roadmap bin ich persönlich sehr zufrieden. Sie bringt endlich auch mal schon lang ersehnte Neuerungen, wie zum Beispiel die Hosen. Es wird interessant zu sehen sein, inwiefern die Features im Endeffekt umgesetzt werden können.

Ich persönlich gehe mit vielen Zielen in das Neue Jahr. Natürlich will ich die Zeitung weiterführen und sie, wenn möglich, noch verbessern. Da der Adventskalender so gut aufgenommen wurde, spiele ich definitiv mit dem Gedanken auch dieses Projekt wieder auf meine Schultern zu nehmen.

Das Jahr 2010 - Fortsetzung

Ein weiteres großes Ziel für mich wird sein, InnoGames und die Community durch Vermittlung weiter zusammen zu bringen. Ich möchte das Verhältnis um einiges verbessern und in einem weiteren InnoGames Besuch die Sicht des Spieler klarstellen. Was dabei heraus kommt, werdet ihr natürlich erfahren.

Ansonsten freue ich mich auf das neue Jahr und hoffe, dass zumindest ein Teil der tollen alten Community am Leben bleibt!

Free Bilo

Ich würde mir wünschen, dass InnoGames etwas mehr ins Spielgeschehen eingreift. Dass lang gewünschte Updates schneller kommen, beispielsweise der IngameChat. Oder die Händler in den Forts, das wäre alles ganz nett. Was ich persönlich auch sehr interessant finden würde, wenn es so etwas wie ein Bündnissystem geben würde. So eine Art Baum, in den man jegliche Bündnisse eintragen kann, die dann automatisch bei diversen Ereignissen informiert werden.

(Micky1992)

Bilderrätsel

Die Forenmoderatoren sind schockiert! Ein Hacker hat sämtliche Sicherheitsvorkehrungen überwunden und sich ins Forum eingehackt. Bevor die Sicherheitslücke geschlossen werden konnte, hat der Eindringling bereits 5 Sachen aus einer Ankündigung Atomhunds geändert. Erzürnt darüber, bitten sie Euch, die Fehler ausfindig zu machen, wofür sie sogar 5 Nuggets als Belohnung ausgesetzt haben.

Hinweis: Die Ankündigung ist im eingeloggten Zustand zu sehen. Die Aktivität Atomhunds, welche am Punkt links unten zu erkennen ist wurde vom Hacker nicht beeinflusst und soll deswegen auch nicht als Fehler gemeldet werden!

Sendet die Lösung ingame an den Charakter mit dem Nicknamen „Bilderrätsel“. 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.

Dank eurer Hilfe und insbesondere der Hilfe von **Deathhead**, konnte Waupée im letzten Monat die Stadt von Marias Dekorationswut bereinigen. Waupée hat sich zum großen Fluss aufgemacht, um 5 Nuggets zu besorgen. Herzlichen Glückwunsch!

(totzy)

THE WEST



Spiel - Forensuche
Forenregeln - Impres
Hilfe - Wiki

The West - Forum > The West Forum > Ankündigungen
Neues Posting auf dem Dev-Blog

Kontrollzentrum Hilfe Benutzerliste Kalender Neue Beiträge Suchen ▾

antworten

Themen-Optionen ▾ Tf

17.01.2010, 14:17

Atomhund
Community-Manager



Registriert seit: 01.09.2009
Ort: Hamburg

Neues Posting auf dem Dev-Blog

Es gibt wieder nichts Neues auf dem Dev-Blog, Thema ist der Chat und Autor ist DevZet.

Die deutsche Übersetzung folgt in den nächsten Tagen.

<http://devblog.the-west.net/>

Update: Deutsche Version ist online.

Geändert von Atomhund (Gestern um 14:20 Uhr).

The West - Ein Gesellschaftsspiel ...

Vier Leute sind (k)eine Gemeinschaft?

Eine kleine und keineswegs repräsentative Umfrage unter den Spielern, brachte interessante Ergebnisse zu Tage. Auf die Frage: „Wie hoch schätzt ihr die durchschnittliche Einwohnerzahl der Städte in den Welten 1 bis 9 ein?“ antworteten alle Befragten mit einer zweistelligen Zahl bis hinauf zu 15.

Eine Beobachtung der Bevölkerungsentwicklung ergab jedoch, dass diese Annahmen weit daneben liegen!

Tatsächlich liegen die Werte bei 5 für die Beta-Welt 1, zwischen 3, 7 und 3,8 für die Welten 2 bis 4 und bei 4,2 für Welt 5.

The West ist ein Gesellschaftsspiel und daher ergibt sich ein Großteil des Spaßes aus der Gesellschaft mit anderen, aus einem lebendigen Stadtleben, aus gemeinsamen Unterhaltungen im Stadtforum und gemeinsamen Spielaktionen, wie Duellen oder Fortkämpfen. Diese Teile des Spieles machen umso mehr Spaß oder werden sogar wie im Fall der Fortkämpfe überhaupt erst sinnvoll möglich, wenn eine Stadt eine gewisse Größe erreicht hat.

In diesem Sinne wäre es wünschenswert, wenn es gelingen würde, die Durchschnittsbevölkerung der Städte etwas zu erhöhen.

Da die absoluten Bevölkerungszahlen, von kleineren, täglichen Schwankungen einmal abgesehen, im Großen und Ganzen stabil sind, ist eine Vergrößerung der Städte nur über eine Konzentration der Spieler in etwas weniger Städten zu erreichen.

Nun gibt es Spieler, die auch in weit entwickelten Welten immer wieder neue Städte errichten möchten und darin ihr Spielziel sehen, das sollen sie auch weiter-

hin tun können, doch allen anderen Spielern, die nicht errichten wollen, sei die Empfehlung gegeben: Sucht euch eine möglichst große Stadt, fragt nett an ... und man wird euch gerne aufnehmen! Auf diese Weise lernt man auch in entwickelten Welten noch neue Mitspieler kennen, die zu Partnern werden und aus diesen Partnern werden vielleicht sogar Freunde.

Und wenn ihr nun beim Lesen dieses Artikels feststellt: „Moment mal, meine Stadt hat ja auch nur 3 Einwohner ... vielleicht ist es anderswo ja wirklich lustiger!“, dann scheut euch nicht in einer anderen, größeren Stadt nach einer Einladung zu fragen!

Die Tatsache, dass ihr aus einer kleineren Stadt kommt, macht euch nicht zum schlechteren Spieler und die Tatsache, dass die anderen in einer Großstadt leben, macht sie nicht zu besseren Spielern ... wir sind im Wilden Westen, wo jeder Mann und jede Frau mit einem Gewehr und etwas gutem Willen etwas aus sich machen kann!

Auch um Einkaufsmöglichkeiten müsst ihr euch nicht sorgen, wenn ihr in eine größere Stadt wechselt ... ganz im Gegenteil! Je mehr Spieler auf einem Haufen sind, desto größer ist die Chance, dass

einer dabei ist, der einen Kontakt in eine andere Stadt zum Einkaufen vermitteln kann, wenn es mal etwas in der eigenen Stadt nicht gibt.

In diesem Sinne: „Frag nicht, ob die Welt zu groß für deine Stadt ist, sondern frag dich, ob deine Stadt vielleicht zu klein für die Welt ist!“

Es kann nur annähernd einen Überblick geben, was wir ermittelten. Zu viele Faktoren spielen mit rein, die sich ständig ändern, wie z. B. Neuanmeldungen und Löschungen. Da aber überall die gleiche Auswertung vorgenommen wurde, ist der Vergleich schon mal interessant.

Welt 1 - 3,8 Spieler/Stadt
Welt 2 - 4,2 Spieler/Stadt
Welt 3 - 3,8 Spieler/Stadt
Welt 4 - 4,2 Spieler/Stadt
Welt 5 - 4,23 Spieler/Stadt
Welt 6 - 4,48 Spieler/Stadt
Welt 7 - 5,54 Spieler/Stadt
Welt 8 - 8,03 Spieler/Stadt
Welt 9 - 15,18 Spieler/Stadt

(Tony Montana 1602)

Rang	Stadt	Punkte						
4831	Hellgate	1422	1266	0	130	0	1	26
4832	Tröglitz City	1420	1342	0	65	0	1	13
4833	fire brigade	1418	1274	0	120	0	1	24
4834	Angelhausen	1412	1196	0	180	0	1	36
4835	Holzütte	1411	992	0	345	5	1	69
4836	The Village of Death	1410	1062	0	290	0	1	58
4837	Gelsenkirchen	1406	1197	0	190	0	2	19
4838	New York City	1403	1083	0	305	0	4	15
4839	Pineville	1402	1121	0	160	105	2	16
4840	Delitzsch	1401	1192	0	190	0	2	19
4841	Remington Steel	0	518	0	0	0	1	1
4842	Kaiserslautern Ost	0	505	0	0	0	1	1
4843	FCZ 4 ever	0	500	0	0	0	1	1
4844	Nicole	0	500	0	0	0	1	1
4845	the torreros	0	500	0	0	0	1	1

Suchen

Spieleridee - Fortsetzung einer 4teiligen Serie

Teil 3 - Der Soldat

In dieser Ausgabe wollen wir euch den 3. Teil unserer Ideenreihe zur Erweiterung des Charakterklassensystems vorstellen. Wir haben uns gedacht, dass der Soldat sein Image als besserer Duellant loswerden sollte. Daher haben wir ihn zu einem wahren Fortkämpfer umfunktioniert, aber schaut es euch selbst an.

1. Bisherige Vorteile

- Für jeden Fertigkeitsspunkt auf Lebenspunkte erhältst du zusätzlich 5 Lebenspunkte.

- Die Stufenvoraussetzung für Waffen sinkt um 3 Stufen.

- In Duellen bekommst du einen Bonus von 50 % auf die Fertigkeit Taktik.

2. Erweiterung der Vorteile mit verschiedenen Leveln

- Mit Level 60 erhält der Soldat ein Plus von 10 % Glück auf „Gefangenentransport“

- Mit Level 70 erhält der Soldat ein Plus von 10 % Lohn auf „Als Söldner arbeiten“

- Mit Level 80 erhält der Soldat ein Plus von 10 % Erfahrungspunkte auf „Der Armee dienen“

3. Erweiterung der Vorteile durch das Abschließen der Charakterquest

- Die Soldatenkleidung wirkt wie ein Set. Dessen Boni sind stark auf die Fortkampffertigkeiten ausgelegt (viel Leiten vor allem).

- Der Soldat erhält 25 % auf die eingebrachten Fertigkeitsspunkte von einigen gutmütigen bzw. militärischen Arbeiten (also: Gefangenentransport, Als Söldner arbeiten, Der Armee dienen, Friedensverhandlung, Postkutsche bewachen). Diese Arbeiten können dadurch etwas früher als normalerweise ausgeführt werden.

4. Bonusfeature des Soldaten ab Level 40: Das Trainingslager

Der Soldat soll die Möglichkeit erhalten, ab Level 40 ein Trainingslager zu besuchen. Insgesamt soll es pro Welt fünf Trainingslager geben – eins in jeder Ecke der Karte und eins direkt im Zentrum. Beim Klick auf das Trainingslager öffnet sich ein Fenster, wie ihr es unten seht.

Trainingslager ✖ - ✖

Soldatenrang: 10

Zielschießen:
Trainiere hier deine Zielgenauigkeit, damit du deine Feinde im nächsten Fortkampf besser triffst.



Posaunenchor:
Dirigiere den Posaunenchor, damit du im nächsten Fortkampf einen guten Leiter abgibst.



Lager: Nord-Ost

Hindernisparcour:
Laufe durch den Hindernisparcour, um im nächsten Fortkampf den feindlichen Schüssen besser ausweichen zu können.



Wähle dein gewünschtes Training aus und klicke auf OK, um das Training zu starten.

Soldatenrang Beförderungsfortschritt

★

10/14

Du kannst diese Woche noch...

- 2 mal den Hindernisparcour laufen (2x pro Woche möglich)
- 1 mal am Zielschießen teilnehmen (2x pro Woche möglich)
- 0 mal den Posaunenchor dirigieren (1x pro Woche möglich)

Spieleridee - Fortsetzung einer 4teiligen Serie

Das Ziel des Trainings ist es, dass man sich temporäre Boni antrainiert für den nächsten Fortkampf. Direkt nach dem Fortkampf oder nach Ablauf von 1 Woche, enden die Boni und werden wieder zurück gesetzt. Jede Trainingsmethode kann man pro Woche nur begrenzt oft machen, um den Bonus nicht zu stark werden zu lassen. Mit jedem Training erhöht sich der Soldatenrang Beförderungsfortschrittsbalken um 1 Punkt. Über diesen Fortschrittsbalken wird der Soldatenrang bestimmt. Je höher der Rang ist, umso höher ist die Anzahl der maximal möglichen Bonuspunkte pro Trainingseinheit. Nun aber wollen wir euch noch die einzelnen Trainingsmethoden vorstellen.

Das Zielschießen

Das Zielschießen trainiert deine Zielfertigkeit für den nächsten Fortkampf. Stellt euch das Zielschießen vor, wie ein Minispiel. Es gibt 5 Zielscheiben und ein wackelndes/ zittriges Fadenkreuz. Ihr müsst versuchen, möglichst viele Zielscheiben abzuschießen. Abhängig davon, wie viele Zielscheiben ihr letztlich trifft, wird euch der Zielenbonus gewährleistet.

Der Hindernisparcour

Der Hindernisparcour trainiert deine Ausweichfertigkeit für den nächsten Fortkampf. Auch der Hindernisparcour ist wie ein Minispiel aufgebaut. Der

Spieler sieht eine Figur, die sich automatisch vorwärts bewegt. Allerdings stehen immer wieder verschiedene Hindernisse dem Spieler im Weg und je nachdem was für ein Hindernis kommt, muss der Spieler schnell reagieren und auf eines von 4 Feldern klicken, welche Ausweichaktionen darstellen. Auch hier ist der ausgeschüttete Bonus abhängig von eurem Erfolg. Desto mehr Hindernissen ihr ausweicht, umso mehr Bonuspunkte gibt es letztlich für euch im nächsten Fortkampf.

Der Posaunenchor

Das Dirigieren des Posaunenchores trainiert deine Leitenfertigkeit für den nächsten Fortkampf. Hier wird Taktgefühl gefordert, denn bei diesem Minispiel muss der Spieler in einem bestimmten Takt bestimmte Felder drücken. Es gibt 4 Felder, welche nebeneinander angepasst sind. Jedes Feld entspricht einem Instrument des Posaunenchores. Nachdem dem Spieler vorgespielt wurde, wann welches Instrument gespielt werden muss und wie lange, muss der Spieler dies nachahmen, indem er die einzelnen Felder anklickt, gedrückt hält oder nur kurz anschlägt (je nach vorgegebenem Takt). Dieses Training sollte schwieriger sein, als der Hindernisparcour und das Zielschießen, da der Leitenbonus anscheinend universeller im Fortkampf genutzt werden kann, als der Zielen- und Ausweichbonus.

(Micky1992)



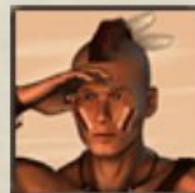
Kavallerist



Mexikaner



Söldner



Irokese



Kavalleristin



Mexikanerin



Söldnerin



Irokesin

Stilblüten und Zitate des Monats

Lachen ... Durch das indirekte Bauchmuskeltraining wirst du Standhafter und bekommst einen Bonuspunkt auf Zähigkeit

Wieso nicht auf Lächerlichkeit?

Du pinkeöst an einen Stromzaun und wirst ohnmächtig

Pinkeöster sollten nicht bis auf den letzten Drücker mit dem pinkeösten warten.

Du bekommst den Kopf abgerissen und fällst in Ohnmacht?

Als Erstes Mund zu Mund Beatmung durchführen.

Ich bitte um schnelle weiter Gabe und rege Beleidigung

Neue Kampftaktik in einer Forteinladung.

Wenn das nicht hilft, löscht du deinen Chance

Ich würde es lieber mit dem Cache versuchen.

Aber ist beeindruckend, dass sich die ganze VU vor mir einschleisst.

Wärest du ebenso beeindruckt, wenn sie es hinter dir getan hätten?

Natürlich...-mein gaul hat gerade nen neuen stempel bekommen. Nur die AU hat es vermasselt

Liegt am falschen Futter und dem zu derben Stempeldruck. Suche dir einen TÜV, der Abziehbilder oder Plaketten verwendet.

Mann, da bekommt man echt nen Haarspitzenkrampf, wenn man so etwas liest.

Haarkrampfadern?

Also ich habe gerade eben gemerkt man kann die Angeln nicht stapeln und doch sind es Produkte wie z.B. Holz. Ist das beabsichtigt?

Weil man damit angeln soll und nicht stapeln.

wer 20 lachse stapeln kann (und mit stapeln meine ich sauber aufeinander legen ohne dass der stapel umkippt, nicht auf nen haufen schmeissen), der kann auch 2 oder mehr angeln stapeln, ohne dass sich die schnüre verheddern...

Einfache Lösung: Die Lachse zuvor wie Schnitzel behandeln - flach klopfen und nur Vierkantangeln kaufen.

hab nur eine deshalb vermute ich dass diese sich auch nicht stapeln lässt.

Du liegst mit deiner Vermutung richtig.

wenn ich 86 Whiskeys hab, dann hab ich einen Stapel mit 86 und nicht 9 Stapel...

Falsch! Wenn du 86 Whiskeys hast, dann siehst du 172 Whiskeys oder gar nichts mehr.

Stilblüten und Zitate des Monats - Fortsetzung

Ohne das Inventarlimit machts natürlich nicht wirklich Sinn.

Mit dem Inventarlimit auch nicht, weil man Sinn nicht machen kann.

So ich habe die ersten Leute aus der Community schonmal angeschrieben, ob sie Lust hätten

Gewagtes Anschreiben. Was machst du, wenn alle JA sagen?

Ich find es etwas peinlich das nur 84 Leute verteidigt haben!?! sind doch viel mehr verbündete oder???

Peinlich - es passen nur 84 Verteidiger in ein mittleres Fort.

moment mal.....ich bin nut techniker

Moment mal - welche Branche?

hab in w2 was organseziert

Welchen Charakter?

Die Ruhmeshalle soll außerdem überdacht werden.

Schutz der Gravur, wegen der Taubenexkremete?

Der 3. Schlüssel

Der 3. Schlüssel und die falschen Fährten

Lange hat die Community darauf gewartet, dass sich ein Offizieller von InnoGames zur Schlüsseldiskussion äußert.

Diesen Monat war es endlich soweit und Eiswiesel hat der Community eine kleine Geschichte geschrieben, die etwas mit dem dritten Schlüssel zu tun haben soll. Dennoch soll diese Geschichte einige falsche Fährten erhalten. Hier ist die Geschichte:

„Einst plante ein Ganove namens Jack mit einigen Komplizen einen Banküberfall. Mit geladenen Revolvern stürmten sie die Bank und plünderten den Tresor. Niemand in der Bank wehrte sich. Jeder der Banditen füllte einen Sack voll Dollarnoten und sie gingen gemeinsam zu ihrem Versteck zurück.

Auf dem Rückweg hörten sie in der Ferne einen Schusswechsel und sie folgten dem Geräusch. Die Männer um Jack sahen eine Schießerei zwischen zwei Gruppen. Da sie am heutigen Tag noch keine Kugel verschossen hatten, verspürten sie das Gefühl sich in den Kampf einzumischen. Sie schlossen sich der unterlegenen Seite an und schossen wild los. Doch sie unterschätzten die Gegner. Als Jack den letzten Feind erschoss, bemerkte er, dass nur noch er übrig war. All seine Komplizen wurden tödlich getroffen.

Jack nahm die Beute seiner Freunde und machte sich auf den Heimweg. Im Versteck angekommen öffnete er die Säcke und musste zu seinem Entsetzen feststellen, dass nur sein eigener Beutel noch Dollarnoten enthielt. In einem Beutel fand er jedoch einen alten Schlüssel mit drei eingefassten Ringen als Griffstück.“

Wir wünschen euch viel Spaß beim weiteren Rätseln rund um die geheimnisvolle Truhe und die drei Schlüssel. Vielleicht hilft einem von euch diese Geschichte dabei ja weiter.

Die Diskussion im Forum findet in diesem Thread statt: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=22428>

(Micky1992)

Leser sprechen ...

... mit Redakteuren der TWTimes

Ihr habt Anmerkungen zur TWTimes oder wollt einfach mal live mit den Redakteuren plaudern? Kein Problem, denn seit einigen Tagen gibt es einen offiziellen IRC-Channel der TWTimes, welcher im Quakenet zu finden ist.

Um den Raum #twtimes zu betreten, braucht man einen IRC-Client, wie zum Beispiel Webchat, welcher unter folgender Adresse erreichbar ist:

<http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes>

Euer Nickname

Eine Bitte haben wir allerdings. Meldet Euch dort mit Eurem Nicknamen an, den Ihr auch im Spiel verwendet. Missbrauch werden wir nicht dulden.

Das Team der TWTimes wartet auf Euch!

Spaßhoroskop



Abenteurer

Job: Die Grizzlies wachen aus den Winterschlaf auf, lade dein Gewehr nach!

Geld: Grizzlies haben in der Regel kein Geld bei sich.

Gesundheit: Danke, gleichfalls.

Liebe: Allein in der Wildnis...

Duellant

Job: Du kannst leider keine Duelle machen, da du krank bist.

Geld: Du hast eine Lebensversicherung, aber noch lebst du.

Gesundheit: Nimm doch mal ein heißes Bad.

Liebe: Du wirst liebevoll von deiner Mutter versorgt!



Arbeiter

Job: Der Winter klingt langsam aus, es gibt mehr als genug zu tun.

Geld: Reparaturen sind leider schlecht bezahlt.

Gesundheit: Dir fällt ein toter Vogel auf den Kopf. Du verlierst 12 Lebenspunkte.

Liebe: Deine Vogelperücke wirkt irgendwie abschreckend.

Soldat

Job: Die Filmbranche sucht noch Kerle wie dich.

Geld: Arbeite dich hoch zum Filmstar und werde reich.

Gesundheit: Trink Ados Soda!

Liebe: Ados Soda ist das Einzige, was du brauchst.



(totzy)

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 **20.02.2010**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von InnoGames, und der TWTimes Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1: Die Roadmap enthält ...

- A: ... in der nächsten Zeit geplante Features.
- B: ... eine Zusammenfassung der bisher implementierten Features.
- C: ... Vorstellungsberichte aller Mitarbeiter von InnoGames.

Frage 3: Welches Feature wurde nicht in der Roadmap erwähnt?

- A: Warenhandel
- B: Multiplayerquests
- C: Hosen

Frage 5: Wo wurde, einem Gerücht zu Folge, Nats Machete gefunden?

- A: Postkutsche überfallen
- B: Fortkampf
- C: Duell

Frage 7: Das Startdatum von Welt 9 lag genau ... (Der Starttag nicht mitgezählt)

- A: ... 8 Tage vor Neujahr.
- B: ... 15 Tage nach Nikolaus.
- C: ... 10 Tage nach Himmelfahrt.

Frage 9: „Mama, der Papa ist Holzlösen gegangen. Meinst du das geht gut? Wo er doch die wichtigste Fähigkeit dieser Arbeit nicht sehr gut beherrscht ...“ Welche Fertigkeit meint der Junge?

- A: Reflex
- B: Schwimmen
- C: Taktik

Frage 2: Welche Spielwelt hat die meisten Spieler?

- A: Welt 1
- B: Welt 3
- C: Welt 8

Frage 4: Nach Regel 5 ist es verboten, ...

- A: ... seinen Account bei Ebay zu verkaufen.
- B: ... andere Spieler zu beleidigen.
- C: ... Nuggettransfer zu tätigen.

Frage 6: Goldene Abzeichen sind ...

- A: ... schwer zu erlangen.
- B: ... sehr schwer zu erlangen.
- C: ... nur einmalig zu erlangen.

Frage 8: In welchem Jahr feiert(e) The West sein zweijähriges Jubiläum?

- A: 2011
- B: 2010
- C: 2009

Frage 10: Wer war Jesse James?

- A: Ein bekannter Schauspieler
- B: Ein bekannter Westernheld
- C: Ein recht bekannter Nebenakteur in „Winnetou“

Die Gewinner des Weihnachtsspecial (Ausgabe 10):

1. Gewinner: **Freeze**
2. Gewinner: **mlaegeler**
3. Gewinner: **New Jack**

Der Gewinner der letzten Ausgabe ist **Donot**

★ Allen Gewinnern herzlichen Glückwunsch! ★

★ ★ ★ ★ ★ Impressum ★ ★ ★ ★ ★

The West Times

The West 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 Daddl Micky1992 totzy	(redaktion@tw-redaktion.sprinax.de) (cymoril@wusel.info) (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de) (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de) (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Technische Umsetzung SirWusel quis	(support@tw-redaktion.sprinax.de) (sirwusel@tw-redaktion.sprinax.de) (layoutquis@uni.de)
Weitere E-Mail-Kontakte Leserbrief Fragen Presseanfragen Kritik	(Leserbrief@tw-redaktion.sprinax.de) (Fragen@tw-redaktion.sprinax.de) (Presseanfragen@tw-redaktion.sprinax.de) (Kritik@tw-redaktion.sprinax.de)
Partner TWBündnis Tools	(twb.wusel.info)
Bildmaterial	Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.
TW-NewsLetter	URL: http://tw.wusel.info