

Vom Glück, am Ast zu hängen

Warum Mats, der faulste Redaktier der Welt, endlich arbeitslos ist

Die Mittagszeit ist keine gute Zeit, um ein Faultier zu besuchen. „Mittags schläft er“, sagt John Nyakatura, er schließt die Tür zum Tierhaus auf: „Sehen Sie? Da vorn“, sagt er, „da liegt er.“ Ein braunblondes Fellknäuel, *Choloepus didactylus*, in einer Höhle aus Sperrholz, die Schnauze im Fell verborgen, ein Arm (vielleicht auch ein Bein, der Laie kann das nicht unterscheiden) reckt sich nach oben, die Krallen schlaff über einen Ast gelegt, nichts bewegt sich. Im Grunde gibt es überhaupt keinen guten Zeitpunkt, ein Faultier zu treffen, man kann sagen, dass aus Faultiersicht Besucher zu jeder Zeit ungelegen kommen. Faultiere ruhen am Morgen, ebenso am Nachmittag, er ruht große Teile der Nacht. Seine Wachphase liegt in der Dämmerungszeit. Dann will er: ein bisschen fressen, ein bisschen dösen, vielleicht ein bisschen klettern, aber nur vielleicht. Einmal die Woche muss er kacken.

John Nyakatura beobachtet seit Anfang 2004 Faultiere im Institut für Spezielle Zoologie und Evolutionsbiologie der Universität Jena. Er schreibt seine Doktorarbeit über seine Fortbewegung, er filmt ihn beim Klettern. Weil Faultiere praktisch den ganzen Tag vom Ast baumeln, hat die Evolution ihnen andersartige Gelenke entstehen lassen als anderen Säugetieren, für Biologen ist das aufschlussreich. Und außerdem gibt es ein Projekt mit der TU Ilmenau, dort soll ein Kletterroboter entstehen, der sich an natürlichen Vorbildern orientiert. Affen und Eichhörnchen werden dafür untersucht, und aus Jena soll John Nyakatura etwas über die Kletterkunst der Faultiere beisteuern. „Die Redaktiere müssen natürlich kooperieren“, sagt er.

Mats, sein erster fauler Redaktier, kam 2008 in den Westen. Damals war er 14 Jahre alt, das Geschenk eines Wusels. Vielleicht war er sogar ganz froh, Mats in die Wissenschaft zu geben, als Publikumsliebling war er nicht agil genug. Mats mochte vor allem seine Ruhe. Er fraß Reis und gekochte Eier, viel mehr interessierte ihn nicht. „Er muss sich eingewöhnen“, dachte Nyakatura. Schon gar nicht wollte Mats an der Stange klettern, die seinen Käfig mit einem zweiten verband. Dort lebte Lisa, eine junge Faultierdame, auch sie eher zurückhaltend, jedenfalls zu Anfang.

Auf der Verbindungsstange sollten die Faultiere gefilmt werden, gut zweieinhalb Meter Kletterstrecke, gegenüber der Stange war eine Kamera aufgebaut. Ein paar Mal hat Mats an der hölzernen Stange geschnuppert, einmal sogar zwei Krallen daraufgelegt. Aber dann schien ihm das doch alles zu aufregend, zu ungewohnt, zu anstrengend. Mats blieb passiv.

Vor rund hundert Millionen Jahren hatten sich die Vorgänger der Faultiere von den anderen Säugetieren getrennt. Und es scheint, als wollten sie seitdem den ganzen hektischen Evolutionszirkus nicht mehr mitmachen. Das „Survival of the fittest“, das ewige „Schneller, Höher, Weiter“ der Natur - die Faultiere hielten sich da raus.

Sie sind, das muss man leider sagen, nicht besonders klug. Sie haben Klugheit aber auch nie benötigt, in ihrem Schädel dominiert der *Bulbus olfactorius*, der Riechkolben. Sie brauchten scharfe Augen nie zu entwickeln, weil sie ohnehin überwiegend Blätter fressen, und die hängen direkt vorm Gesicht. Ihre Körpertemperatur liegt ein paar Grad unter der der meisten Säugetiere, sie kommen wahnsinnig langsam in Schwung, schon das Aufwachen finden sie mühsam. Aber für jemanden, der nicht viel vor hat am Tag, ist das völlig okay. Koalas ruhen noch etwas mehr als Faultiere, aber sie hängen nicht mit dem Kopf nach unten, deshalb wirken sie irgendwie aktiver und besitzen einen besseren Ruf.

Faultiere haben kaum Feinde, ab und zu pflückt ein Greifvogel eines aus dem Baum. Aber wer sich nicht bewegt, der wird auch nicht gesehen. Sie sind perfekt angepasst an eine InnoGames-Umgebung, in der man durch Nichtstun am weitesten kommt. Und Mats war das perfekte Faultier. Lisa kletterte nach ein paar Monaten recht brav an der Stange. Mats nicht. Nichts konnte ihn locken, John Nyakatura kochte ihm Nudeln, er schnitt Gemüse in bissgerechte Häppchen, er schnippelte Obst, besorgte Blattwerk, ließ ihn die Leckereien schnuppern - alles vergebens. Mats kooperierte nicht. 14 Jahre Zoo hatten Mats eines gelehrt: Essen kommt. Man muss dem Futter nicht hinterhersteigen, irgendwann füllen die anderen Redaktiere ja doch die Zeitung.

Im Herbst 2005 starb Lisa, die Hoffnungsträgerin der Forscher, an einem Darmverschluss. Und für Mats suchten die Biologen nach einem anderen Zuhause, zum Forschen in Jena war er definitiv nicht geeignet. Seit Ende 2009 lebt er in der Redaktion der TWTimes. John Nyakatura arbeitet nun mit Evita und Julius, zwei Leih-Faultieren aus Dortmund. Die Tiere klettern bereits, die Kamera steht ausgerichtet.

Von Mats hat John neulich ein Foto gesehen aus der Redaktion: Er hängt am Ast, die Blätter in Griffweite, die Augen geschlossen. Man muss sich Mats als glückliches Redaktier vorstellen.

Übereinstimmungen und/oder Ähnlichkeiten zwischen bekannten Redaktieren und diesem Artikel (<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-50578097.html>) sind rein zufällig ...

(Tony Montana 1604)

Inhalt

Vorwort	2	Leserzuschrift Welt 3	14
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	2	Weltenmerging	16
Fragen zum 3. Jubiläum	3	Leserzuschrift	16
Anonymous	4	Kurioses aus Welt 1	17
Updatebericht 1.xx?	5	Leserbrief - Ballade	18
Sensationeller Fund auf französischer Welt	6	Topinterview	20
Tooltipp	7	Vorbild des Monats	23
Leserzuschrift von the crying eye -The Guardian	8	Bilderrätsel	24
Ideenbericht	9	Stilblüten und Zitate des Monats	25
Die Geschichte um Jari (Colorado)	10	Gewinnspiel	26
Spielerzuschrift - Kuriositäten	12	Impressum	27
Questwettbewerb	12		
Ein Blick in die Vergangenheit	13		

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

wir starten mit Ausgabe 38. in das vierte Jahr TWTimes. Alle, die die Fragen über die Historie der Zeitung beantwortet haben, werden sich in den nächsten Tagen über eine kleine Überraschung in ihrem angegebenen Account freuen. Was das ist, findet ihr am Besten selber hinaus.

In der aktuellen Ausgabe sollte für jedermann etwas dabei sein. Neben einem Interview von einem Spieler mit Joony findet ihr viele Informationen über aktuelle Ereignisse und Veränderungen im und rund ums Spiel.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe
Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur der TWTimes)
im Namen der gesamten Redaktion

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, ...

... dass Geisterstädte auch Besitzer von Forts sein können?

... dass man sich weitgehend vor unerwünschten Fortsetzungen von Gruppentelegrammen schützen kann, indem man einfach das ursprüngliche Telegramm löscht?

... dass man beim Craften als Belohnung für das schärfste Chili im Westen, das sagenhafte Gegengift, das Pony-Express-Sattelzeug und die Goldene Spieluhr jeweils eine Named-Duellwaffe bekommt?

... dass zu den „ungewöhnlichen Gegenständen“ in der Stahlverstärkten Kasette für 175 Union Pacific Bonds auch die präzise Winchester gehört?

... dass man bei InnoGames sogar ohne jegliche Berufsausbildung Community Manager werden kann?

... dass DerKojote eigentlich DieEnte heißt?

(Tony Montana 1602)

Fragen zum 3. Jubiläum

Unsere - Eure Zeitung bestand im vergangenen Monat nun schon 3 Jahre ...

Wir fragten, was Ihr über die TWTimes und deren Erarbeitung wisst. Einige Einsender haben gut recherchiert und geknobbelt, andere geraten. Die Fragen waren nicht als Gewinnspiel ausgeschrieben. Wir möchten aber allen, die sich trotzdem daran beteiligten und damit auch ihr Interesse an der Zeitung und unserer Arbeit bekundeten, ein Dankeschön der Redaktion in Form eines Items überreichen. Der Code dafür ist nur auf einer einzigen Welt einzusetzen. Wer also im Vorjahr schon ein Item erhielt, kann es nun auf einer anderen Welt noch einsetzen. Leider haben nicht alle Einsender, obwohl im Forum von The West nochmals darauf hingewiesen wurde, ihren Nicknamen und die Spielwelten angegeben.

(Cymoril)

Hier nun die Antworten, die richtig gewesen wären.

1. Welche offiziellen Möglichkeiten gibt es die Redakteure der TWTimes zu kontaktieren?

Antwort: jeweilige E-Mail der Redakteure, redaktionseigener Channel „twtimes“, Telegramme auf den Welten der Redakteure, Chat im Spiel, PN im Forum The West

2. Wie viel Redakteure hat die TWTimes derzeit?

Antwort: sieben

3. Wie viel verschiedene Redakteure gab es in den drei Jahren?

Antwort: 19

4. Wer gründete vor drei Jahren die TWTimes?

Antwort: Sir Wusel

5. Welches Redaktionsmitglied ist am längsten dabei?

Antwort: stam1994, Daddl

6. Wer kennt den Namen aller Redakteure, die es bisher gab (keine freien Redakteure)?

Antwort: SirWusel, stam1994, Daddl, bandit, Killerloli, Micky1992, Terrakotta, Spiritman, Big Luli, KentPaul, FieseRatte, 4L3X, Elcajon, Bloodhunter, totzy, Cymoril, Alais, quis, Tony Montana 1602

7. Wo bekommt man die „alten“ Ausgaben ab Nr. 1 her?

Antwort: <http://twtimes.de/>

8. Welches ist die offizielle Quelle für die jeweils neueste Ausgabe?

Antwort: <http://twtimes.de/>

9. Wo wurden die neuen Ausgaben bisher schon angekündigt bzw. darüber berichtet?

Antwort: Startseite The West, Forum The West, Channel The West, Newsletter Wusel, Henry Walkers Saloon, Stadtforen auf den Welten, <http://twtimes.extern.innogames.de>, <http://twtimes.de/>, <http://www.scribd.com/doc/15584633/The-West-Times-PDF>, <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=21479&highlight=english+newspaper>, externe, private Homepages

10. In welcher Ausgabe berichteten wir über „(Un)Wort des Jahres“ ...?

Antwort: Ausgabe 11

11. Ab welcher Ausgabennummer war unser aktueller Layouter erstmals für die Gestaltung der Zeitung verantwortlich?

Antwort: Ausgabe Nr. 12

12. Wie heißt der Webmaster unserer Homepage?

Antwort: Gandfhut

13. Was war die Titelseite der Jubiläumsausgabe zum zweiten Geburtstag?

Antwort: InnoGames-Portal: Vereinfachter Log-In und bessere Nutzung

14. Wer ist der Layouter der TWTimes?

Antwort: Quis

15. Wie nennt sich der Chefredakteur?

Antwort: stam1994

16. Wie viele Ausgaben hast du auf deinem PC gesammelt?

Antwort: 37



Anonymous

Ein Gespenst geht um ...

Ein Gespenst geht um im Westen – das Gespenst der Angst und der Frustration! Die Redaktion der TWTimes erhielt Ende März eine Leserzuschrift, die wir in der vorliegenden Form leider nicht veröffentlichen können.

Der Grund dafür ist nicht etwa schlechter Stil oder fehlerhafter Inhalt, sondern schlicht und einfach die Anonymität des Autors. Die Einsendung erfolgte per PN an den Administrator des Redaktionsforums der TWTimes, ohne Spielernamen und Welt, nur unter Angabe einer E-Mail-Adresse. Diese darf jedoch aus Datenschutzgründen nicht ohne Einwilligung veröffentlicht werden.

Innerhalb der Redaktion gab es eine lebhafte Debatte darüber, ob der Leserbrief trotzdem anonym veröffentlicht werden sollte oder nicht. Im Ergebnis haben wir uns dafür entschieden, bei unserer bisherigen Linie „Kein Name – Keine Veröffentlichung“ zu bleiben und selbst einen redaktionellen Bericht zu verfassen, um auf diese Weise die Informationen trotzdem zu veröffentlichen.

Der Inhalt der Nachricht war ein Aufruf an die Community zum Boykott. Eine Gruppe, die sich selbst „Die Unzufriedenen“ nennt, fordert in ihrem Schreiben die Spieler in allen Welten dazu auf, einen Monat lang weder Nuggets einzusetzen noch Bonds zu sammeln oder im Union Pacific Shop einzukaufen. Stattdessen empfiehlt der Aufruf, Produkte für das Crafting zu sammeln und keine Produkte für die Tagesaufgaben zu „vergeuden“. Über den genauen Beginn der Aktion schweigt sich der Aufruf aus, das Ende soll jedoch der 1. Mai sein, also der internationale Tag der Arbeit und der Solidarität.

Die Unterzeichner des Aufrufs bringen ebenfalls ihr Gefühl zum Ausdruck, dass die momentane Situation im Spiel unbefriedigend ist und dass es „so nicht mehr weiter geht“. Daher soll es das Ziel des Boykotts sein, ein Zeichen des Protests gegen „die Ausbeutung der Spieler durch InnoGames“ zu setzen.

Mit dieser Leserzuschrift an die TWTimes ist Anonymus also auch im Westen angekommen. Nicht die bekannte Hackergruppe, sondern eine Gruppe, die sich aus Furcht vor Zensur und Bestrafung an die Redaktion gewandt hat. Diese Spieler wandten sich an die TWTimes, weil sie davon ausgingen, dass ihr Aufruf im offiziellen TW-Forum „nur gelöscht werden würde“ – eine Sorge, die nach den Löschungen durch einige Sheriffs und Moderatoren in letzter Zeit nicht ganz unbegründet ist.

Über Sinn oder Unsinn des Aufrufs, die grundsätzliche Durchführbarkeit eines solchen Boykotts und seine Auswirkungen auf die Firma InnoGames kann man unterschiedlicher Meinung sein. Fakt ist jedoch, dass der Aufruf in seiner vorliegenden Form noch nicht dazu aufruft, keine Nuggets mehr zu kaufen. Sein Inhalt ist also eher aufschiebender Natur und liegt damit gerade eben noch unterhalb der Schwelle, ab der InnoGames tatsächlich finanzielle Einbußen drohen.

InnoGames hört die Signale! Geht auf eure Kunden ein! Macht es der Community leichter, euer Produkt zu mögen und nicht von Mal zu Mal schwerer! Betrachtet diesen Aufruf zugleich als Feedback zur Stimmung – die wirklich schon bedeutend besser war – und auch als Warnung! Als Warnung deshalb, weil die unzufriedenen Kunden von heute die Ex-Kunden von morgen sind – und das Spiel kann den Verlust von noch mehr Spielern mittlerweile kaum noch verkraften!

In diesem Sinne, InnoGames: Nehmt es an! Macht was draus! Tut etwas für die Verbesserung der Stimmung – und zwar nachhaltig!

(Tony Montana 1602)

Updatebericht 1.xx?

Kurzupdates: Im Westen nichts neues? ... Doch!

Letzten Monat erst gab es ein großes Update mit vielen neuen Features und diversen anderen Änderungen. Diesen Monat wurden zwei Kurzupdates eingespielt, welche Fehler beheben sollten und das Balancing in gewisserweise verbessern sollten.

Am **01. März** erschien somit ein Update, welches rund 50 Korrekturen beinhaltete. Welche Fehler hierdurch genau ausgemerzt wurden, ist uns nicht bekannt. Wichtiger ist an diesem Update jedoch, dass die Fortkampfbelohnungen angepasst wurden. Seither erhält man maximal 27 Bonds pro Fortkampf, welche wie folgt generiert werden:

- Teilnahme (1 Bond)
- Sieg (1 Bond)
- Runden online gewesen (0,1 pro Runde)
- Auszeichnungen (Wofür es früher Kisten gab; 3 für Stahlkiste, 2 für Eisen- und 1 für die Holzkiste; maximal 9 Bonds für Auszeichnungen insgesamt)
- Leistungen (maximal 10)
- Schaden gemacht (0,0005 pro Schadenspunkt)
- Treffer gemacht (0,1 pro Treffer)
- Schüssen ausgewichen (0,1 pro ausgewichenem Schuss)
- KO geschossene Gegner (1 pro KO)



Angemerkt sei hier, dass die jeweilige Anzahl immer gerundet wird, bei einer Nachkommastelle über 4 wird also auf den nächstgrößeren Bondswert aufgerundet, sonst immer abgerundet.

Am **12. März**, also fast zwei Wochen später, erschien dann ein weiteres Kurzupdate. Beinhaltet waren natürlich wieder diverse Bugfixes. Weiterhin wurde für den Newsletter und für eine Medienkooperation „etwas“ angepasst. Genaueres zu diesem Thema ist uns nicht bekannt, jedoch könnte es einfach die Einführung der Bonds-Brief-Items sein, da diese zuvor nach unserem Wissen noch nicht erhältlich waren. In einer Newsletteraktion diesen Monat gab es schließlich über ein solches Item 25 Bonds geschenkt.

Im Updatelog wurde außerdem angekündigt: „Probleme mit Positionsaktualisierungen und Chatwechsell könnten behoben sein.“ Leider hat sich das „könnten“ so herausgestellt, dass die Probleme bei einigen Spielern weiterhin vorhanden sind. Es bleibt abzuwarten, wie dieser Bug und vor allem wann er gefixt wird.

Der Union Pacific Shop hat letztlich auch zwei kleinere Änderungen erhalten. So sind vier Zutaten für die aktuell schwierigsten Craftingrezepte nun für 100 Bonds bzw. Nuggets im Shop zu kaufen. Diese Zutaten sind sonst nur recht selten als Spezialfund beim Arbeiten zu finden. Des Weiteren wurde die Sortierung in der Hot-Kategorie des Union Pacific Shops korrigiert.

Allen in allem war dieser Monat gespickt von vielen kleinen Änderungen, parallel wird jedoch an den großen Updates weitergearbeitet, wurde uns versichert. Hierbei haben das neue Layout und die Weltmigration einen recht hohen Stellenwert.

(Micky1992)



Sensationeller Fund auf französischer Welt

The West Frankreich: Die Lösung der Mythos-Questreihe!?

Ich konnte es kaum glauben, als ich vor wenigen Tagen bei meinem Bündnis-Kollegen der vierten französischen Spielwelt folgenden Gegenstand im Inventar entdeckte:

Die Tatsache, dass nur noch vier Spieler Mitglied des Bündnisses sind und die Welt nur noch rund 1500 Spieler beherbergt, erklärt vermutlich, warum vor mir kein anderer auf dieses wertvolle Bild gestoßen ist. Denn es ist ja allseits bekannt, dass das Rätsel um die Questreihe „Der Mythos“ noch längst nicht gelöst ist. Genau dieser Gegenstand, der im oben zusehenden Profil angelegt ist, wirft bei uns aktuell noch Fragen auf – weil niemand weiß, wie man ihn bekommt. Fast niemand zumindest. Ich gebe zu, mein Französisch ist nicht mehr das Gelbe vom Ei, die Schulzeit ist schon Jahre her, aber ich konnte nicht anders, als den Spieler über diesen Fund auszufragen. Sein Name darf übrigens nicht genannt werden, darum hat er mich gebeten. Er möchte eventuellen Nachrichtenfluten über des Rätsels Lösung entgegenwirken und die Geschichte nicht an die große Glocke hängen. Warum er das Stück Glas angelegt hatte? Das habe ich mich auch gefragt – vermutlich, weil das für den nächsten Schritt der Questreihe nötig ist.

Als Antwort schickte er mir den entsprechenden Arbeitsbericht vom Rinder branden und eine kleine Textnachricht:



Wie es der Zufall will, wollte ich meinen Account eigentlich schon längst löschen – eben weil so wenig auf der Welt los ist. Gut, dass ich das noch nicht getan habe...

(quis)



Seine Antwort „comme produit j’avait la gourde. avant la découverte, je pense que j’ai eu 19 verres d’eau dans l’inventaire et après 5 ont disparu“ heißt frei übersetzt etwa:

„Ich hatte die Feldflasche im Produktslot und nach dem Fund haben scheinbar fünf Wassergläser gefehlt.“

Sein zweiter Screenshot zeigt das Inventar, wie es zum Zeitpunkt des Fundes aussah:



Tooltipp

The West Market Helper

Der Markt ist die zentrale Handelsplattform des Spiels. Nach einem erfolgreichen Kauf eines bestimmten Gegenstandes müsst ihr diesen am Handelsort abholen – zumindest, wenn ihr auf die Direktlieferung durch Nuggetbezahlung verzichtet, wovon wir an dieser Stelle ausgehen. Die Aktivsten unter euch erwerben so täglich auch mal zig brauchbare Gegenstände bei verschiedenen Anbietern und verlieren so relativ schnell den Überblick über die bestmögliche Route zum Abholen der ersteigerten Items. Auch deshalb freuen sich sicher einige über das neue Spielscript, dass jene Probleme zu lösen versucht.

Der „The West Market Helper“ ist ein Greasemonkey-Script wie jedes andere und kann über

<http://userscripts.org/scripts/show/119454>

heruntergeladen werden. Schade ist, dass das Tool bisher nur auf Englisch zur Verfügung steht – bei entsprechendem Erfolg kann man aber mit großer Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass eine Übersetzung ins Deutsche erfolgen wird.

Der „Market Helper“ ist vollkommen unkompliziert und für jeden zu verstehen. Nach der Installation erscheint am unteren Spielfeldrand ein neuer Button, bei einem Klick auf diesen erscheint ein Fenster, das die Übersichtskarte zeigt. Markiert sind alle Städte, in denen ihr noch ersteigerte Items abholen könnt – mit dieser Übersicht lässt sich spielend leicht eine Route festlegen, nach der natürlich primär die zeitnah benötigten Gegenstände abgeholt werden. Welche Gegenstände in welchen Städten gelagert sind, ist beim Öffnen der Stadt-Spoiler zu erkennen.



Das Script wurde bisher in allen verfügbaren Ländern zusammen rund 10.000 Mal heruntergeladen – ein Dankeschön an **darkyndy** für dieses wirklich nützliche Hilfsmittel!

(stam1994)

Preis: 25 pence

26. March 1873



The Guardian

To Protect our Rights and Freedom in the Wild West

Union Pacific Anleihen erfahren dramatischen Absturz

Washington D.C.: Seit geraumer Zeit bietet die Union Pacific Corporation (UPC) ihre Anleihen auf dem Kapitalmarkt an. Noch immer sind die Bürger begeistert von den neuen Möglichkeiten. Doch aufgrund der großen Nachfrage und den begrenzten Ressourcen an Anleihen bahnen sich erste Probleme an. Die UPC kann kaum mehr Anleihen weiterverkaufen ohne die Mehrheit an den Geschäftspapieren zu verlieren. Um die Situation zu entschärfen hat die UPC beschlossen die Anleihen zu entwerten. Indem das gesamte Anleihenpaket aufgestockt wurde, haben die einzelnen Anleihen teilweise die Hälfte ihres ursprünglichen Wertes verloren. Auswirkungen hat das vor allem für den Einkauf im Union Pacific Shop. Die Preise für die begehrtesten Produkte wurden dadurch um ein vielfaches angehoben. Die Aktionäre sind geschockt und haben in den letzten Tagen vor der Umstellung ihre angesammelten Anleihen massenweise in Produkte des Union Pacific Shops investiert. „Die Nachfrage war noch nie größer als dieses Wochenende – man könnte es als Hamsterkäufe für schlechte Zeiten bezeichnen.“, teilte uns ein Mitarbeiter der UPC mit. Wie es in Zukunft weitergeht ist noch nicht abzusehen. Sollte die Nachfrage weiter so groß sein, ist mit weiteren Preisanstiegen und Entwertungen der Anleihen zu rechnen.



Wirtschaftskolumne - Die Hyperinflation -

New York: Was kann den Bürger von heute noch schocken? Vor was hat der Bürger mehr Angst als jemals zuvor? Richtig. Wenn das Geld während man es verdient schon nichts mehr wert ist. Wenn alles um ein Vielfaches teurer wird – ohne ersichtlichen Grund. Leider passiert genau das. Noch am Anfang des Jahres haben die Produkte an Wert verloren und konnten billig gekauft werden – wenn man sein Geld nicht zuvor investiert hatte. Große Investitionen im letzten Jahr haben jedoch den Wert des Geldes erhöht. Seit es nun den Union Pacific Shop gibt und die mühsamen Aufgaben zum Erlangen der Anleihen eingeführt wurden, werden mehr denn je die dafür nötigen Produkte teuer verkauft. In Relation zur Erhöhung des Geldwertes, haben auch diese Produkte eine Preissteigerung von fast 100% erfahren. Eine Hyperinflation, welche in absehbarer Zeit nicht zu stoppen ist.

Höher, größer, besser - der Kirchenboom -

San Jose: Es ist allgemein bekannt, dass die Pilgerväter eine der ersten Siedler in den Staaten waren. Sie brachten unsere Religion in diesen Teil der Welt und viele sind gefolgt. Wie im fernen Europa entstanden auch hier die bekannten christlichen Gotteshäuser. Seit kurzem jedoch erfahren die Gotteshäuser einen regelrechten Boom. Handwerker aus allen Teilen des Landes versammeln sich und erweitern zusammen die bereits bestehenden Kirchengebäude. Mittlerweile ist schon ein Wettstreit zwischen den verschiedenen Vereinigungen entstanden. Je höher und größer, desto besser ist die Devise. Millionen von Dollar werden investiert, um die anderen Kirchenbauer zu übertrumpfen. Die Frage ist nur noch – will das der Herr auch? Wie viel ist ein Gebäude wert, wenn es keinen gibt, der glaubt? Und welcher Gläubiger braucht ein Gebäude dafür? Einfach mal abwarten und die Meisterwerke bewundern.

Colt Single Action Army – Serienproduktion beginnt –

Washington D.C.: Im Frühjahr 1872 stellte Colt den Prototyp des Single Action Army fertig. Die ersten Testexemplare wurden an die US-Armee ausgeliefert. Die Colts durchliefen alle Armeetests erfolgreich und waren anderen Waffen überlegen. Dazu wurde auch eine neue und bessere Patronenart entwickelt, die .45-Long-Colt-Patrone.



Diesen Monat am 1. März 1873 begann die Serienproduktion des Colt Single Action Army. Laut Hersteller zeichnet sich die Waffe besonders durch ihre einfache Bedienung sowie ihre Robustheit aus. Der Colt verspricht schon jetzt eine Erfolgsgeschichte zu werden. Die Zivilisten bekunden schon erstes Interesse und bestellen sich eigene Exemplare. Auch die ersten Spitznamen kursieren schon auf der Straße, wie zum Beispiel „Peacemaker“.

Wholesale and Retail.
BURTON, MOSES & BRO.,
The Great Pioneer Hardware Store of the Gunnison.
Have just received a large shipment of
STOVES,
Consisting of Ranges, Cook and Heaters.
Also on hand a large supply of
Agricultural Implements,
OF EVERY DESCRIPTION.
They employ only first-class workmen and manufacture to order
Tin, Copper, and Sheet-Iron Ware.
They also have a complete stock of
GAS FITTINGS AND PLUMBERS' SUPPLIES,
and make a specialty of
Builders' Hardware and Carpenters' Tools,
the Fitting, Finishing and Repairing of all kinds in the above trades.
Opposite Post Office, Main-st., GUNNISON, COLORADO.



No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The Guardian – the source you can trust



(the crying eye)

Ideenbericht

Level 120 – und wie weiter?



„Und wie weiter?“, diese Frage stellten sich jede Menge Level-99-Spieler schon vor etwas mehr als einem Jahr, als die Levelerweiterung bis zur Stufe 120 noch vor der Tür stand. Man erhoffte sich, Langeweile durch die Erhöhung des Levelmaximums abzuschaffen. Dies ist auch gut gelungen, der Kampf um die Rangliste ist auch nach Level 120 weiterhin möglich. Dennoch kam in letzter Zeit immer wieder die Frage, was man denn mit den vielen Erfahrungspunkten anstellen kann, die man nach dem Erreichen der Maximalstufe noch erhalten hat.

Genau genommen sind diese Erfahrungspunkte nutzlos. Sie dienen lediglich als Vergleichsinstrument für die Spielerrangliste – auch wenn man heute weiß, dass Erfolgspunkte, Duellprestige und eine hohe Craftingstufe viel wichtiger oder auch nützlicher sind, als diese übrigen Erfahrungspunkte.

Zwischenzeitlich kam daher die Idee auf, sich für die Erfahrungspunkte Kisten kaufen zu können oder aber auch die Erfahrung in puren Lohn, sprich Dollar, umtauschen zu können. Diese Idee hatte ein Großteil der Community für gut befunden, leider wurde sie bisher jedoch nicht umgesetzt.

Vor kurzem jedoch erschienen die Union Pacific Bonds, scheinbar das ideale Zahlungsmittel für ungewöhnliche Items und Kisten. Sie wirken wie perfekt dafür, sie gegen Erfahrungspunkte tauschen zu können.

Dies dachte sich auch **Jeremiah Johnson**, welcher am 26.02.12 genau zu diesem Sachverhalt einen Ideenthread öffnete. Unter folgendem Link könnt ihr direkt zum Thread gelangen und mitdiskutieren:

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=53551>

Letztlich ist die Idee so simpel, wie wir es oben angedeutet haben: Zu einem bestimmten Kurs soll man nach dieser Idee die übrigen Erfahrungspunkte gegen Union Pacific Bonds tauschen können. Vorgeschlagen wurde von Jeremiah Johnson der Wechselkurs von 1 Bonds für 1000 Erfahrungspunkte, ein durchaus realistischer Wert, wie wir finden.

Dennoch stößt die Idee nicht bei allen Spielern auf gute Gemüter, da viele Spieler hunderttausende Erfahrungspunkte übrig haben und durch die Einführung eines solchen Features eine Bonds-Schwemme befürchtet wird.

Dieses Argument ist natürlich voll und ganz nachvollziehbar, jedoch ist uns aufgefallen, dass man diese Schwemme auf gewisse Zeit entzerren könnte, indem man nur eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkte in Bonds in einem bestimmten Zeitintervall eintauschen könnte. Das Crafting hat es mit den aktuell schwierigsten Rezepten vorgemacht: Pro Woche sind dort beispielsweise nur noch einmal die Dosenbohnen produzierbar. Warum sollte man also nicht einfach genau so einen Timer auch für dieses Feature einführen? Wir können uns gut vorstellen, pro Woche beispielsweise nur 15000 Erfahrungspunkte umtauschen zu dürfen. Dies entspräche 15 Bonds nach oben genanntem Wechselkurs, eine Summe, die sicherlich keine Schwemme verursachen würde – so zumindest in der Theorie.

So kurz und knapp diese Idee auch scheinen mag, wir wollen euch dennoch dazu aufrufen, euch an der Diskussion im obigen Ideenthread zu beteiligen. Nach der Erhöhung der Union Pacific Shop-Preise wollen wir schließlich alle ein etwas größeres „Taschengeld“ pro Woche erhalten – oder nicht?

(Micky1992)

Die Geschichte um Jari (Colorado)

Die Geschichte um Jari II: Das neue Zeitalter

Es herrschte eine unruhige und düstere Nacht, als der Bandit vor dem Saloon im Stuhl saß und sich eine Zigarre anzündete. Ein Jahr war es her, als die Gesetzshüter versuchten die Stadt Jari zu Fall zu bringen. Er grinste bei diesem Gedanken. Der Wind wehte ihm durch die Haare, die Pferde waren aufgebracht und die Baumkronen zischten umher. Die Zeiten wurden schwer für die Banditen, natürlich überfielen sie Banken, Züge und wehrlose Opfer im Wald, jedoch war die Beute oft sehr klein. Viel kleiner als früher. Auf eine gewisse Art hatten die Gesetzshüter gewonnen. Denn immer weniger Leute durchquerten das County und wenn, dann nur oft mit sehr wenig Geld und Schmuck. Die Zeiten waren rau und hart geworden. Und die Krankheiten zogen durch das Land und Medikamente waren kaum vorhanden, dies kostete viele Gesetzlosen der Stadt das Leben. Ein Tod den sich keiner wünschte, das wusste der Bandit mit dem schwarzen Haar und dem Goldenen Colt. Jeder wünschte sich im Duell und Kampf zu sterben, einen ehrvolleren Tod gab es nicht. Es lag an ihm eine Lösung für die Probleme der Stadt und deren gefürchteten Bewohner zu finden. Doch es fiel ihm schwer.

Im Saloon hörte man, wie die anderen Anführer der Stadt sich an einem Tisch über die Stadt und deren Zukunft unterhielten. Eine Debatte, die seit Tagen andauerte. Der Bandit erhob sich aus seinem Stuhl und lief durch die Tür ins Innere. Die Kerzen flimmerten und die Gesichter der Banditen waren kaum zu erkennen. Oft kamen die Worte nur aus der Dunkelheit. Als er den Saloon betrat, wurde es still. Er wusste, dass sie ihn anschauen würden und hofften, dass er eine Lösung gefunden hätte. Das Schweigen im Raum zögerte sich hinaus und jede Sekunde war wie eine halbe Ewigkeit. Dann kamen die Worte aus dem Mund des Banditen, die niemand erwartet hätte. „Wir ziehen um“, sagte er. Das Erstaunen war riesig, aber einige der Gesetzlosen hatten bereits ein dickes Grinsen im Gesicht. „Wo soll es hingehen?“, fragte einer der Personen. Der Bandit machte einen Schritt nach vorne und nahm die Zeitung vom Tisch, öffnete sie und zeigte mit dem Finger auf das Bild vom Zentrum von Colorado. „Direkt zu den Feinden“, sagte er in einem dumpfen Ton. Nun grinnten alle der Anwesenden. „Wir packen sofort unsere Dinge zusammen und machen uns auf den Weg. Es wird eine siebentägige Reise bis ins dahin und wir müssen uns tarnen, ansonsten haben wir gleich wieder die Gesetzshüter hinter uns!“, sagte der Bandit und ging wieder raus, setzte sich in seinen Stuhl und zündete eine Zigarre an. Er dachte nach. Währenddessen wurden sämtliche Gesetzlosen aus ihren Betten geholt. Die Pferde wurden gesattelt und die Planwagen beladen. Als die Sonne aufging, waren alle bereit für die lange Reise bis zum Zentrum von Colorado, dort, wo es für die Banditen eigentlich am Gefährlichsten ist.



Die Geschichte um Jari - Fortsetzung

Drei Tage waren vergangen und die Reise zehrte an den Kräften der Banditen. Sie legten am Rande eines Waldes eine Pause ein. Die meisten von ihnen waren am Schlafen, auch die Pferde ruhten sich aus. Das Lagerfeuer flackerte und erhellte das Gesicht des Helden von Jari. Er dachte über die Zukunft von Jari und seinen Bewohnern nach und war der Meinung, dass nur die Reise in eine andere Gegend eine Lösung sei. Weder El Paso noch Dakota waren eine Option für ihn. Er wusste, dass er und seine Gesetzlosen Brüder in der Nähe bleiben mussten, um Erfolg zu haben. Sie würden Rache nehmen, für den Kampf, der damals herrschte. Beinahe hätten die Gesetzeshüter damals Jari besiegt. Er wusste, dass sie den Feinden nahe sein mussten.

Plötzlich schrie einer seiner Männer auf und fiel zu Boden. In seinem Rücken steckte ein Tomahawk. Aus dem Wald stürmte auf einmal eine Horde Indianer. Sie mussten durch das Licht des Feuers den Rastplatz gefunden haben. Die Gesetzlosen wachten auf, zogen ihre Revolver und eröffneten das Feuer. Die Kugeln zischten durch die Luft und trafen einige Indianer, aber auch Pfeile der Indianer trafen einige Banditen. Der Kampf dauerte einige Minuten, bis sich die Rothäute zurück in den Wald zogen. Einige Banditen folgten ihnen, andere begutachteten den Schaden, der angerichtet war. Ein unglaublicher Schaden, für die momentane Situation. Und das Entsetzen über die Gesichter der Banditen kam erst noch. Da lag ihr Anführer tot am Boden, der Held von Jari lag mit einem Pfeil in der Schulter neben anderen toten Indianern und Banditen. Er starb im Kampf, so wie es sich für jemanden wie ihn gehören sollte. Doch die Banditen konnten sich nicht einmal die Zeit nehmen, um jemanden zu begraben. Die Zeit rannte ihnen davon und sie mussten schnell weiter ziehen, bevor die Indianer zurückkehrten. Sie zogen sofort weiter, weiterhin mit dem Ziel in das Zentrum zu kommen, im Andenken an ihren Helden von damals, der Tribut konnte später noch bezahlt werden. Aber aus seinem Wunsch mussten sie das weiterführen, was er vorhatte.

Drei Tage waren seit dem Überfall vergangen und die Sonne stand hoch am Himmel. Es ist der Ort, an dem die Indianer die Banditen überfielen. Die Sonne brannte dem Helden aus Jari im Gesicht. Er fragte sich, was geschehen sei, da fühlte er auch gleich einen gewaltigen Schmerz in seiner linken Schulter. Er schaute sich kurz einen Moment lang um und zog dann den Pfeil heraus. Er merkte auch sogleich, dass kein einziger Indianer mehr hier lag, sie mussten abgeholt worden sein, genauso merkte er, dass er kaum noch Kleidung an seinem Körper hatte. Die Indianer hatten sich wohl auch noch alles geschnappt, was hier herumlag. Er suchte sich schnell ein Stück Stoff um damit die Wunde abzudecken. Er schleifte sich vom Lager weg in die Richtung des Flusses. Dort wusch er seine Wunde ordentlich aus. Es war ein Wunder, dass er überlebt hatte, das wusste er. Er lief nun in die Richtung, in die es eigentlich gehen sollte. Ins Zentrum von Colorado, dorthin, wo die Stadt „Denver“ lag. Durch die Prärie, die Wälder und Wüsten ging es, ohne etwas zu Trinken oder zu Essen, mit dem Ziel immer näher an seine Freunde zu kommen. Nur was die Natur direkt hergab, hatte er zum Überleben. Auf dem Weg fand er mitten in der Prärie eine Leiche, die er kannte, es war einer seiner Banditen. Nun wusste er, dass sie hier durch kamen und er mit Sicherheit auf dem richtigen Weg sei. Er schnappte sich die Kleidung des Toten Freundes und auch seinen Revolver und der Weg in die Zukunft ging weiter.

Sieben Tage sind vergangen, bis der Bandit im County ankam, in der die neue Heimat sein sollte. Am Horizont sah er bereits die riesige Stadt „Denver“. Er wusste wo sie die neue Stadt gegründet hätten. Nun wollte er wissen, ob seine Gesetzlosen genauso gehandelt hatten. Er lief den Berg hinunter in die Richtung einer Waldlichtung. Und dort war sie, eine Stadt, weder so riesig wie „Denver“ noch so luxuriös wie eine andere. Es war eine richtige Banditenstadt. Er sah das Stadtschild auf dem geschrieben stand „New Age“. Als er die Aufschrift des Schildes las fing der Held an zu grinsen. Das neue Zeitalter konnte also beginnen und er lief in seine neue Heimat hinein. Die Rache nahm ihren Lauf.

(written and © by Captain Smoker)

Spielerzuschrift - Kuriositäten

Star Wars meets The West: Kuriositäten aus dem Alltag eines Spielers

Vor nicht allzu langer Zeit haben wir ein Item im Spiel vorfinden können, womit wohl niemand je gerechnet hätte: ein Stück Alienhaut. Natürlich passen Fantasy- und Science-Fiction-Items nicht wirklich in das Spielthema von The West, dennoch macht Item Sinn, sobald man seinen Hintergrund kennt: Die Alienhaut war nämlich Bestandteil einer Werbestreife zum Kinofilm „Cowboys & Aliens“, einem Film, der auf recht humorvoller und actionreicher Art und Weise versucht, den Wilden Westen in ein Science-Fiction-Szenario zu stellen. Mittlerweile stört das Item keinen mehr, auch wenn es am Anfang viel Kritik bezüglich dieses Werbegeschenks gab.

Schon fast vergessen, lebt der Jedi-Kult und die Science-Fiction im Westen weiter. Im Zuge des letzten Updates wurde nämlich eine neue Fehlerbehebungs-Meldung eingeführt, dessen entwicklerischer Humor kaum verkennbar ist:



„Ein Schwarzes Loch hat die Empty Server Response absorbiert“, ein Schriftzug, den man nun immer dann lesen kann, sobald ein Serverproblem wie die „Empty Server Response“ (vgl. häufige Marktkäufe in kurzer Zeit) behoben wird.

Wahrlich kurios, was uns die Entwickler dieses Mal da liefern. Dankeschön für dieses schöne Easteregg. Viele Spieler haben sich aufgrund dieser Meldung schon ins Fäustchen gelacht und sie hat uns schon viele lustige Chatunterhaltungen geliefert!

(Micky1992)

Questwettbewerb

Auswertungsphase erreicht

Bereits im letzten Monat berichteten wir über den Ende Februar gestarteten Questwettbewerb. Aktuell befindet sich jener in der Auswertungsphase – Community-Manager Joony und Unterstützung bewerteten die Questreihen und reichten sie bereits an das GameDesign weiter – dort wird nun entschieden, ob die ausgewählten Einsendungen überhaupt umsetzbar sind.

Insgesamt 15 Teilnehmer schickten ihre Kreativarbeit an die angegebene E-Mail-Adresse, um sie nach Ablauf der Abgabefrist akribisch untersuchen und bewerten zu lassen. Dabei vergab die Jury in mehreren Kategorien zwischen null und zehn Punkten. Je nach Priorität der Kategorien fiel auch die Gewichtung der Punktzahlen aus (Koeffizienz). Zu den Kategorien gehörten unter anderem Aufbau und Struktur, Story sowie das Zusammenspiel von Belohnungen und Levelvoraussetzung. Um eine durchweg subjektive Bewertung zu verhindern, bewerteten die Verantwortlichen einzeln und ohne Einsicht in die Bewertung des anderen Jurymitgliedes die Questreihen, um sie anschließend miteinander zu vergleichen.

Drei der Questreihen scheiterten direkt zu Beginn der Bewertung, sechs weitere schafften es ebenfalls nicht in die Auswahl jener Einsendungen, die dem InnoGames-GameDesign aktuell vorliegen. Zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses lagen bedauerlicherweise noch keine Ergebnisse vor. Mit einer Umsetzung ist vermutlich binnen der nächsten zwei Monate zu rechnen. Ganz bewusst ist dieser Zeitraum eher groß gewählt, um die Erwartungen niedrig zu halten – mögliche Komplikationen, die diesen Vorgang auch noch weiter hinauszögern könnten, sind nicht ausgeschlossen.

In der 39. Ausgabe der TWTimes (Mai 2012) erhaltet ihr weitere Informationen zum aktuellen Questwettbewerb.

(stam1994)

Ein Blick in die Vergangenheit

Der Blick zurück ...

Wir schauen zurück auf die Geschehnisse in der Ausgabe vom April 2011 und ob sie heute immer noch relevant sind.

Neues vom Entwicklerblog - Crafting

Diese Schlagzeile durfte man vor einem Jahr in der TWTimes lesen. Zur damaligen Zeit war der technische Teil des Craftings abgeschlossen und es fehlten lediglich unzählige Grafiken für die einzelnen Produkte. Eingeführt wurde das Crafting dann letztendlich mit Update 1.31 im Mai 2011, also wenige Wochen später. Erst als quasi lebensrettendes Mittel für The West angepriesen, kam doch bald die erste Ernüchterung auf. Einigen waren die Voraussetzungen für Crafting zu schwer, anderen viel zu leicht. Es gab Ärger um die Nutzbarkeit von Rezepten und die benötigten Mengen an Rohstoffen für einzelne Produkte. Dementsprechend folgte auch zwei Monate später eine weitgehende Überarbeitung des Systems, mit der Veränderung von vielen Voraussetzungen und der Erweiterung des Crafting-Systems. Seitdem gab es vor allem neue Rezepte für High-Level-Crafter.

Doch immer wieder gibt es auch Probleme. Aufgrund eines drohenden Verfalls in die Bedeutungslosigkeit für Crafting-Produkte wurden die benutzbaren Weihnachts-Produkte unauktionierbar gemacht. Mancher sitzt wohl noch immer auf einem großen Berg an Lakritz, Knallbonbons und Co. Ein Blick auf den Markt zeigt außerdem, wie viele Leute aktiv in großen Mengen craften und diese Erzeugnisse auch verkaufen - man kann sie teilweise an den Fingern abzählen. Vielmehr gibt es fleißige Handwerker, die auch ohne Entgelt vorrangig für den Fortkampf relevante Gegenstände fertigen und weitergeben - natürlich nur innerhalb ihrer Stadt bzw. innerhalb ihres Bundes. Die wohl beste Sache am Crafting: es belohnt Aktivität. Man muss sich um die Fähigkeiten steigernde Produkte bemühen und hat einen Nachteil, wenn man dies nicht tut. Erfolg sollte nämlich vor allem von zwei Dingen abhängen: dem sogenannten „Skill“, also das, was ein Spieler kann und über das Spiel weiß, und der Aktivität. „Skill“ ist in Zeiten von Fanpages, auf denen jedes letzte Detail über das Spiel zusammengetragen wird und jederzeit abrufbar ist, natürlich etwas beliebig Erwerbbares.

Umso wichtiger sollte eine Belohnung für überdurchschnittliche Aktivität sein - die durch Crafting, Fortkämpfe und Duelle im größten Teil natürlich schon vorhanden ist. Die Kunst ist es, Aktivität zu belohnen, dabei Gelegenheitsspieler aber nicht gänzlich aus dem Blick zu verlieren. Selbstverständlich kann und sollte ein sporadisch Aktiver niemals an erster Stelle vor aktiveren anderen Spielern stehen - es sei denn, diese haben sich durch ihren „Skill“, der bei The West nur etwas sein kann, was eine überwiegende Mehrheit der Spieler nicht weiß, das Ganze verdient.

Meine eigenen Erfahrungen werfen hierbei allerdings ein Problem auf: Trotz mehrmonatiger kompletter Abwesenheit vom Spiel hat sich mein Ranglistenplatz nur unwesentlich verschlechtert - und ich kann nicht behaupten, jemals besonders gut gewesen zu sein. Das Resultat ist also ein Altbekanntes: „Skill“ und Aktivität bringen dem Spiel und dem Spielspaß nur etwas, wenn man sich mit anderen messen kann.

Stichwort: Spielerschwind.

Begrenzung des Inventars

Seit Jahren angedroht, vor einem Jahr war es damals fast soweit: Eine Begrenzung des Inventars auf 40 Gegenstände je Itemklasse (Hüte, Kleidung, Waffen, Produkte etc.). Angeblich sollte es notwendig sein, um die Server zu entlasten, die mit den immensen Mengen an Gegenständen, die wohl viele horten, eine zu lange Ladezeit verursachten. Das Problem scheint glücklicherweise inzwischen gelöst. Mit dem neuen Layout des Inventars wurde auch kräftig im Hintergrund am Code gearbeitet, sodass sich die Ladezeiten bei den meisten wohl deutlich verkürzt haben dürften. Die Einteilung der Anzeige in die Itemklassen und die Suchfunktion helfen auch bei einem wirklich großen Inventar, alles was man finden möchte auch schnell zu finden. Technisch zumindest ist eine Begrenzung des Inventars nicht mehr zwingend nötig. Ob es demnächst weitere spielerische Funktionen gibt, die so ein Limit notwendig machen, werden wir sehen. Ein Großteil der Community lehnt die Inventarbegrenzung aber ohnehin seit diese Idee das erste Mal aufkam ab.

(Daddl)



Leserzuschrift Welt 3

Mein Leben als Kopfgeldjägerin



Die Sonne ist schon fast untergegangen. Ein imposantes Farbenspiel breitet sich am Himmel vor mir aus. Darunter kann ich einen bewaldeten Hügelzug ausmachen und ich weiß, dass jenseits dieser Anhöhen das Ziel meiner momentanen Reise liegt. Morgen werde ich in der Stadt ankommen. Ich beschließe mein Lager für diese Nacht ein wenig seitab der Straße, wo ich Bäume und Gebüsch ausmache, aufzuschlagen. Vermutlich murmelt dort auch ein kleiner Bach seine endlose Geschichte und vielleicht finde ich eine Stelle, an der ich vor fremden Blicken und der Kälte der Nacht geschützt bin. Immerhin ist es für Leute wie mich nicht ganz ungefährlich, im falschen Moment entdeckt zu werden. Wir bewegen uns meist auf einem schmalen Grat zwischen umjubeltem Helden und Geächteten.

Nach einer kurzen Suche habe ich einen geeigneten Ort gefunden, der es mir sogar erlaubt, ein Feuer zu entfachen. Eine grasbewachsene kleine Lichtung, umringt von dichtem Sträuchern und ein paar jungen Bäumen. Als ich mein Pferd angepflockt habe, begeben mich in den letzten Tagesschimmer auf die Suche nach Brennholz und ich versäume es dabei nicht, nach eventuellen Spuren Ausschau zu halten. Ein letzter Blick über die hinter mir liegende Prärie beruhigt mich. Weit und breit ist kein menschliches Wesen zu sehen. Nun entfache ich ein kleines Feuer und bereite mein Lager für die Nacht vor. Gesättigt und zufrieden lehne ich mich an einen Baum und beginne mir mein morgiges Vorgehen zu überlegen. Es darf nichts schief gehen! Schließlich geht es um eine ganze Menge Geld. Irgendwann bin ich schon einmal, auf einem meiner Streifzüge, in dieser Stadt gewesen und ich werde also keine Zeit aufwenden müssen, die Umgebung zu erkunden. Ich versuche immer bei meiner Arbeit nichts dem Zufall zu überlassen.

Diese Mal hat mir aber der Zufall geholfen und mir viel Arbeit abgenommen. Gestern bin ich einem Siedler begegnet, der mir bestätigen konnte, dass der von mir Gesuchte schon seit einigen Wochen in dieser Stadt lohnt. Er sagte mir auch, dass seit seiner Ankunft eine merkwürdige Stimmung in der Stadt herrscht und er gab mir auch noch wertvolle Informationen über seine Gewohnheiten und seinen Aufenthaltsort. Ich bedanke mich bei ihm, wünsche ihm alles Gute und setze meinen Weg fort. Als ich weiter reite, schmunzle ich versonnen vor mich hin und denke an die Zeit, in der ich als Neuling durch das Land streifte und weder Erfahrung, Fertigkeiten und Attribute noch Geld oder Bekannte hatte. Im Laufe der Jahre jedoch habe ich mich an die hiesigen Gepflogenheiten angepasst und nicht zuletzt durch meine selbstbewusstes, aber trotzdem zurückhaltendes Auftreten, komme ich immer mit den Siedlern ins Gespräch und erfahre so dies und das was mir oftmals nützlich ist. Ich habe gelernt, dass man ohne Vertrauen nicht besonders erfolgreich ist, aber ebenso immer ein wachsames Auge behalten sollte, um keine unangenehme Überraschung zu erleben - es gibt doch noch recht viele Galgenvögel, die in diesem schönen Land ungestraft ihr Unwesen treiben.

Andererseits: Wäre dies nicht so, dann wären ich und einige andere Kollegen arbeitslos. Während ich so - versunken in meine Gedanken - Pläne für mein morgiges Vorhaben schmiede, schnaubt mein Pferd aufgeregt. Blitzschnell rolle ich auf die Seite und verschwinde im Gebüsch hinter mir. Geschützt von der Dunkelheit, die mich nun umgibt, bleibe ich still stehen und lausche. Nach einer Weile glaube ich ein Geräusch zu meiner Linken zu hören. Vorsichtig schleiche ich mich in diese Richtung und gebe Acht, nicht auf einen Ast oder ähnliches zu treten. Das Knacken würde mich sofort dem Unbekannten verraten. In der Dunkelheit vor mir entdecke ich einen Schatten, der versucht sich durch das Unterholz meinem Lagerplatz zu nähern. So nah wie möglich stelle ich mich hinter den Eindringling, richte den Lauf meiner Waffe auf ihn und spanne den Hahn hörbar. Jetzt geht alles sehr schnell. Durch das Klicken hochgeschreckt, wirft sich mein Gegenüber auf die Seite und hat im selben Augenblick auch eine Waffe in der Hand. Ein paar Blitze erhellen die Nacht und danach kehrt wieder Ruhe ein. Für dieses Mal habe ich sehr viel Glück gehabt.

Leserzuschrift Welt 3 - Fortsetzung

Nach einer kurzen Nacht bin ich noch lang vor dem Morgengrauen auf den Beinen, breche mein Lager ab und mache mich auf den Weg in die Stadt jenseits der Hügel. Kurz nach Sonnenaufgang erreiche ich den Rand der Stadt. Ich binde mein Pferd in der Nähe einer Rinderherde fest und mache mich zu Fuß auf den Weg. Ich weiß dank des Siedlers genau, wie mein Gegner in den Tag startet. Ich werde um die Stadt schleichen und ihn in der Nähe des Flusses erwarten, wo er sich zur morgendlichen Toilette einfindet. Da es dort keine gute Möglichkeit für mich gibt mich zu verstecken, überlege ich wie ich vorgehen kann, ohne entdeckt zu werden. Nach einigem Überlegen entschieße ich mich, mich im Wasser des trüben Flusses zu verbergen. Auf der Suche nach einer geeigneten Stelle sehe ich ineinander verschlungenes Treibholz, welches sich am Ufer verheddertes hat. Ich steige in die Fluten und verberge meinen Kopf so gut es geht zwischen dem Treibholz. Während die Sonne langsam immer höher steigt, liege ich wartend und frierend im kalten Uferschlamm verkrallt. Die Zeit will einfach nicht verstreichen. Minuten dehnen sich zu Stunden und viertel Stunden zu halben Tagen.

Ich kann nicht genau sagen, wie lange ich dort schlussendlich gewartet habe, bis der gesuchte Ganove am Fluss auftaucht. Während er langsam näher kommt und schlafrunken den staubigen Weg entlang stolpert, steigt meine Nervosität. Immerhin geht es um 20.000\$. Ich vermute, dieser verschlafene Geselle wird bei der ganzen Sache nicht besonders lebendig abschneiden. Aber das ist mir egal; schließlich hat er sich aller Wahrscheinlichkeit nach selbst in diese missliche Lage manövriert und ich habe es mir schon vor langer Zeit zur Gewohnheit gemacht, nicht nachzufragen wieso oder warum jemand steckbrieflich gesucht wird oder ob das Kopfgeld gerechtfertigt ist. Manchmal ist es einfach besser, nicht zu wissen. Leider befindet sich die Stelle seines morgendlichen Bades zu weit von mir entfernt, als dass ich einen genauen Schuss abgeben könnte. Trotzdem entschieße ich mich, es aus meiner jetzigen Position zu versuchen. Ich lege an, ziele sehr sorgfältig und drücke ab. Mein Schuss verfehlt ihn knapp aber ich schieße gleich noch einmal. Erschrocken wirft sich mein Gegner zu Boden und eröffnet nun seinerseits das Feuer auf mich. Erstaunlich wie schnell man mit Hilfe von Adrenalin munter wird. Es folgt ein kurzer und heftiger Schusswechsel, bei dem ich mehr als einmal getroffen werde. Die nachfolgende Stille wird kurz darauf durch aufgeregte Rufe aus der nahen Stadt zerrissen. Da keine Schüsse mehr auf mich abgefeuert werden, ziehe ich mich mit letzter Kraft ans Ufer. Vorsichtig, mit dem Colt im Anschlag, laufe ich zu ihm hinüber um zu untersuchen ob er tot ist oder mir vielleicht nur eine Falle stellt. Ich stelle fest, dass er sich bestimmt nicht noch einmal bewegen wird.

Nun kommen schon, alarmiert durch die soeben gefallenen Schüsse, die ersten Einwohner der Stadt auf uns zu, um zu erfahren, was hier vorgefallen ist. Mein durchweichtes Aussehen und meine blutverschmutzte Kleidung lässt mich im Moment nicht besonders vertrauenserweckend aussehen. Mit Bedacht und einer Waffe in der Hand trifft der erste Bewohner bei uns ein und fragt mich von weitem, was vorgefallen sei und ob es mir gut gehe. Ich habe keine besonders große Lust, ihm und jedem weiteren meine Geschichte zu erzählen und bitte den Mann, jemanden zum Sheriff zu schicken. Kurze Zeit später trifft dieser bei uns ein und ich erkläre ihm kurz, dass der Tote, den er genau untersucht hat, ein gesuchter Verbrecher sei und dass ich den beweisenden Steckbrief in meiner Satteltasche bei mir führe. Daraufhin schickt er einen Siedler zu der von mir angegebenen Stelle um mein Pferd zu holen.

Indes scheint die gesamte Stadt anwesend zu sein und ich beginne mich allmählich unwohl zu fühlen zwischen all den neugierigen Schaulustigen. Endlich drängt sich der Bote mit meinem Pferd am Zügel durch die Umstehenden und ich reiche dem Sheriff den Steckbrief, woraufhin er nach einer kurzen Überprüfung die Bewohner der Stadt aufklärt. Keiner der so etwas schon einmal erlebt hat, kann sich vorstellen, welcher Lärm daraufhin aufkam. Ich folge dem Sheriff unter Missachtung der begeisterten Zurufe zurück in die Stadt, um die nötigen Papiere fertig zu machen. Ich erkläre ihm, dass ich bis zum Eintreffen der Geldanweisung mich im Hotel pflegen lassen werde und dass er mir einen Boten schicken soll, sobald ich mein Geld in Empfang nehmen kann. Erschöpft und verletzt lasse ich mir im Hotel ein Zimmer geben und bitte den Wirt nach einem Arzt zu schicken. Ich lasse mir ein Bad bereiten und warte auf das Eintreffen des Arztes. Ein paar Stunden später liege ich gereinigt, mit frischen Verbänden und um einiges an Blei erleichtert in einem Hotelzimmer und ruhe mich aus um wieder zu Kräften zu kommen.

Drei Tage später sitze ich wieder im Sattel und reite den nächsten Gerüchten hinterher. Immerhin wartet schon das nächste Kopfgeld darauf, in ein paar Tagen von mir kassiert zu werden - So ein Leben als Kopfgeldjäger ist doch recht teuer, dafür aber auch ungemein spannend. Weiß man doch vorher nie, wie die nächste Schießerei ausgeht.

(Small Sam)

Weltenmerging

Weltenzusammenführung: So könnt's gehen

Man könnte fast meinen, das Weltenmerging wäre eine Neuheit, die The West grundlegend verändern könnte. Letzteres stimmt, die Grundidee besteht aber schon seit Februar 2011, als Wikinger aufgrund eines Entwickler-Statements das schon länger unterschwellige Thema erneut aufgriff. Jetzt scheint ein deutlicher Fortschritt erreicht – es gibt erste Ansätze für eine zeitnahe Zusammenführung der Welten.

Was im Folgenden als erste Ansätze präsentiert wird, ist zwar schon relativ fortgeschritten, aber noch längst nicht final und bietet somit noch Raum für Veränderungen und Anpassungen. Das Hauptaugenmerk liegt darauf, die Zusammenführung möglichst simpel umzusetzen und dabei ein geringes Fehlerrisiko einzugehen. Ziel ist es vor allem, die Aktivität und die Dichte der Spieler zu erhöhen, Fortkämpfe sowie Duelle in größerem Umfang zu ermöglichen und langfristig die Welten zu minimieren. Es wird definitiv Anweisungen dahingehend geben, auf welche Welten frei migriert werden darf. Rein logisch wird dieser Vorgang vermutlich von den kleinen auf die großen Welten stattfinden.

Fakt ist aber, dass eine freie Migration nicht unter Zwang stattfindet. Wer nicht will, muss sich dem Trott der anderen nicht anschließen. Falls Welten zu einem späteren Zeitpunkt geschlossen werden sollten, wird sich das ein jeder vermutlich aber ein weiteres Mal überlegen. Die meisten charakterbezogenen Eigenschaften und Errungenschaften werden selbstverständlich übertragen, nur Städte, Allianzen und Fort, Freunde und Verknüpfungen zu gewonnenen Spielern sowie Telegramme und Berichte können aus technischen Gründen nicht überspielt werden. Das ist zwar schade, aber zu verkraften, auch wenn damit große Teile der jahrelangen Kommunikation verschwinden.

Neue Städte sollten auch auf einer älteren Welt kein Problem sein – schließlich sind diese teilweise so leergefegt, dass etliche Geisterstädte die Prärie durchziehen. Ein Comeback des Wilden Westen – so könnte man es nennen. Genaueres zur Migration ist bisher noch nicht bekannt.

(stam1994)

P.S. Gibt man bei Wikipedia den Begriff Weltenmerging ein, kennt er den nicht und bietet statt dessen an: „Ähnlicher Begriff: Weltuntergang“. Ein Schelm, wer Böses dabei denkt.

Leserzuschrift

Dakota: Ausweich-Rekord?

Am 04. März 2012 griff die Stadt Revolution (140 Angreifer) das Fort der Stadt Ditat Deus (120 Verteidiger) an. Das Fort konnte trotz der zahlenmäßigen Überlegenheit gehalten werden. Der Spieler erdnussbuddha kämpfte auf Seiten der Verteidiger und hatte großen Anteil an der Fortverteidigung. Er traf 20 Mal, machte über 6000 Lebenspunkte Schaden – das beeindruckende: Er wich insgesamt 121 Schüssen seiner Gegner aus – so wie es aussieht, der bisherige Rekord auf Welt Dakota.

Name	Stadt	❤	👤	🇺🇸	🛡️	🔥	🏹	🗡️	👁️	👊	👊	👊	👊	👊
erdnussbuddha	Ditat Deus	8760	22	0	20	13	6177	32	121	8738	309	3	42	
miria	Everwood	8460	-235	0	12	12	3087	30	52	8695	257	2	24	
Django11111	Everwood	3248	-180	0	8	1	2775	13	51	3428	347	1	9	
Micha11	Bulsara	4770	-137	0	22	5	8113	16	44	4907	369	0	32	
SireLoki	Bulsara	6068	-407	0	24	7	7139	19	43	6475	297	2	18	
einstenhund	Ditat Deus	6120	-263	0	13	6	4516	23	41	6383	347	1	27	
ntor	Crowheart	5660	-194	0	3	1	760	20	34	5854	253	0	4	

Wer kann diesen Wert überbieten? Entsprechende Einsendungen drucken wir gerne in der TWTimes ab. Wir bedanken uns für die Einsendung bei **erdnussbuddha!**

(stam1994)

Kurioses aus Welt 1

Wenn die Geister aus ihren Gräbern steigen ...

Anfang März kam es auf Welt 1 zu einer kuriosen Begebenheit im Zusammenhang mit der Besetzung eines Forts. Das kleine Fort **RAG-Freitag der 13te** befand sich lange Zeit im Besitz von **RAG Death Valley** und **Enns West City** war ebenfalls Mitglied. Leider teilten die beiden WEK-Städte nicht das gleiche Schicksal und erst dadurch konnte diese Geschichte überhaupt entstehen. Während Enns West City sich prachtvoll entwickelte, schrumpfte RAG Death Valley immer weiter, bis sie zuletzt nur noch einen Einwohner hatte. Zu diesem Zeitpunkt wurde leider versäumt, per Telegramm oder notfalls mit Hilfe des Supports die Übergabe des Forts an eine aktivere Stadt zu organisieren. Irgendwann verschwand auch der letzte Einwohner aus der Besitzerstadt und so kam es zu der kuriosen Situation, dass eine Geisterstadt mit Einwohnerzahl Null als Besitzerstadt des Forts angezeigt wurde und die Stadt Enns West City - mit knapp 50 Einwohnern und 16 eigenen Forts immerhin auf dem zweiten Platz der Städterangliste - nach wie vor nur Mitglied war.

Unter diesen Bedingungen wurde dann sogar ein Fortkampf absolviert, bei dem das Fort gehalten wurde. Obwohl nur ein „Geistergeneral“ vorhanden war, hielten die Captains und Truppen aus Fleisch und Blut das Fort gegen wütende Angreifer. Trotz der Entdeckung, dass die Besitzerstadt zu einer Geisterstadt geworden war, wurde von Seiten der WEK auch zu diesem Zeitpunkt kein zuverlässiger Verbandsführer mit der schnellen Neugründung der Geisterstadt für die WEK beauftragt.

Beim nächsten Fortkampf an gleicher Stelle, drei Tage später, sorgte die zwischenzeitlich erfolgte Neugründung der Besitzerstadt durch einen Spieler mit Level 2 für einige Überraschung bei **geryaustria**, dem Gründer der weiteren Mitgliedstadt. Hielt er den neuen Gründer zuerst für einen Multi-Account eines konkurrierenden Verbandes, der sich auf diese Weise das Fort unter den Nagel reißen wollte, so stellte sich dann aber doch heraus, dass die Stadt Mitglied in gerys eigenem Verband WEK war. Was auf den ersten Blick beruhigend aussah, entpuppte sich jedoch als reiner Zufall.

Die neugegründete Stadt ist nach Aussage von geryaustria nämlich nicht aufgrund einer bewussten Willensentscheidung Mitglied der WEK geworden, sondern wurde nach der Neugründung automatisch wieder Mitglied in ihrem „alten“ Verband. Ganz zufällig erfährt man auf diese Weise, dass die Verbandszugehörigkeit einer Stadt auch dann noch gespeichert wird, wenn sie zur Geisterstadt wird.

Nachdem eine geordnete Übergabe des Forts daran scheiterte, dass der einzige Einwohner der Besitzerstadt seine Telegramme nicht liest, trat geryaustria mit seiner Stadt aus dem Fort aus und rief, nach der Entlassung der Besitzerstadt aus dem WEK-Verband, am 08.03.12 einen Angriff aus. Die Eroberung erfolgte dann nach einem vollbesetzten, 26 Runden dauernden Kampf am 09.03.12. Das Fort wurde dabei vom ESC-Verband, den ROUGH RIDERS und Rudolstadt-Mörlla tapfer verteidigt.

TWTimes befragte den The West-Produktmanager **Atomhund**, ob dieser ganze Vorgang (Besitz eines Forts durch eine Geisterstadt) auf einem Bug beruht, oder ob nicht in so einem Fall normalerweise das Fort an die zweite Mitgliedsstadt fällt - wie es ja auch geschieht, wenn die Besitzerstadt ganz normal aus einem Fort austritt. Bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe war dazu jedoch leider keine Stellungnahme von InnoGames zu erhalten.

So können wir nur den Rat geben: passt auf eure Forts gut auf! Sollte die Besitzerstadt Einwohner verlieren und die Gefahr bestehen, dass sie zur Geisterstadt wird, sorgt rechtzeitig für eine Weitergabe des Forts an eine andere Stadt. Nur in aktiven Städten sind die Forts in guten Händen!

In diesem Sinne: Lasst euch den Spaß an euren Forts und den Fortkämpfen nicht von ausgestorbenen Städten vermiesen. Die großen Fragen der Zeit sind immer schon durch Eisen und Blut entschieden worden - und nicht von Geistern ;-)

(Tony Montana 1602)

RAG-Freitag der
13te



Leserbrief - Ballade

Lesereinsendung: Die erste Nuggetmacht

Dass die Community unseres Spiels vielseitig ist, das war uns - ohne Zweifel - schon seit Jahren bekannt. Aber echte Künstler, die scheinbar ohne Probleme Werke von Johann Wolfgang von Goethe umdichten, die sieht man unter uns nur selten. In diesem Fall ist es die Ballade „Die erste Walpurgisnacht“, die mit ein wenig Kreativität eine konversationsartige Geschichte über die Nuggetpolitik von InnoGames wiedergibt.

Ein Spieler:

Es lacht im März
Innos Kommerz,
Auf Nuggetritters Wegen.
Das Geld ist fort,
im Inno Hort,
doch man ist überlegen!
Ein neuer Colt,
aus purem Gold;
Das Level strebt nach oben,
Mein Geld ersetzt die Klasse mir,
drum muss ich Inno loben,
Ein Elefant als Reitgetier,
das Spiel wirkt leicht verschoben.

Die anderen Spieler:

Du tanzst den alten Nuggettanz,
Können ist nur Firlefanz;
Dein Level schnellst nach oben,
drum musst du Inno loben!

Ein nuggetfreier Spieler:

Wie könnt ihr darauf stolz noch sein;
im Spiel zählt Fähigkeit allein!
Ihr werft den Innos in den Schlund
das hart verdiente Geld,
seid nur ein reiner Nuggetbund,
die Geißel dieser Welt.
Ihr klaut die Forts,
erschlagt Errichter,
seid Wächter eures Nuggethorts,
des Spielspaßes Vernichter!

Die anderen Spieler:

Durch Kistenkauf und Lebenstrank
in des Spiels Olymp erhoben;
real sind sie vor Hunger krank,
gefangen in der Innos Netz,
das Clever ward gewoben.

Ein Spieler:

Wer Opfer heut',
zu bringen scheut,
gehört halt nicht nach oben!
Mit Mut herbei,
setzt Nuggets frei,
Bedenken seid zerstoßen!
Im Westen hier,
gewinnen wir,
die wir das Geld einbringen,
so mag denn unser Lobeslied
in euren Ohren klingen.
Und wenn ihr noch so eifrig flieht,
wir werden euch bezwingen!

Chor der Innos:

Schaut die dummen Spieler hier,
im Gelde schwimmen nun bald wir,
weil sie so fleißig zahlen,
können wir mit Zaster prahlen.

Ein Inno:

Doch, so muss ich euch nun sagen,
es gibt hier noch jene Plagen,
die durch den wilden Westen rennen,
die sind in diesem tollen Spiel,
ohne Nuggets zu verbrennen.
Sie müssen weg; das ist das Ziel!
Lasst sie uns vom Server werfen,
denn ihrer sind es viel zu viel!
Sie zahlen nichts und so
gehn sie mir auf die Nerven.

Chor der Innos:

Lasst sie uns vom Server treiben,
soll'n nicht länger hier noch bleiben,
Denn sie tun hier nichts als schnorren,
sind im Kopfe wohl verworren,
wenn sie wirklich daran glauben,
uns so schamlos auszurauben.

Ballade - Fortsetzung

Ein Inno:

Bringen wir sie zum Verzagen,
auf, mit Tücke, lasst's uns wagen!
Ein paar Bonds als schöne Tarnung,
und ein neuer Nuggetladen,
und dann schon, ganz ohne Warnung,
gibt es Buffs dort und auch Kisten,
dies wird dann sicher reichen,
uns're Server auszumisten.
Weil die Schnorrer dann bald weichen.
Und; das lasst euch weiter sagen;
es werden viele Nuggets fließen,
mit Schampus werden wir begießen,
wie aus uns'ren Hosentaschen
bald die Euroscheine sprießen.

Ein Spieler:

Oh, ihr fiesen Beutelschneider,
was ist das denn nun schon wieder?
Ich bin so schon Hungerleider,
leg' nun meine Waffen nieder.
The West ist echt ein schönes Spiel,
habs genossen ziemlich lange,
doch das ist nun echt zu viel.
Ich drück auf den kleinen Button,
der Löschprozess ist nun im Gange.

Chor der Spieler:

Ja, er löscht sich, welche Schande,
knüpften wir doch feste Bande,
hier in den Weiten der Prärie,
doch wenn wir es nun recht bedenken,
glücklich werden wir hier nie,
noch schnell das letzte Geld verschenken,
dann ist auch unser Spiel zu Ende,
und eine kleine zarte Träne,
die spricht ob uns'rer Stimmung Bände.

Chor der Innos:

Oh, was haben wir getan,
seht wie all die Spielermassen,
die Nuggetspieler stets voran,
uns're Server nun verlassen.
Das Resultat von uns'rer Gier,
nach den Nuggets all der Massen,
sehen nun am Ende wir,
denn sie haben uns verlassen...

Alle Chöre zusammen:

seufz
seufz seufz
seufz
seufz
seufz seufz
Schweigend
langanhaltendes Seufzen

(Cherubim aus Welt 15, Sam Flint Jr. aus Welt 13)





Topinterview



Topinterview von maaniisuperstar mit Community-Manager Joony

Maaniisuperstar kontaktierte uns aufgrund einer Interviewanfrage im Februar 2012. Seine bisher gesammelten Fragen wollte er gerne InnoGames vorlegen - in diesem Fall Community-Manager Joony. Da wir das Projekt eines redaktionsexternen Spielerinterviews unterstützen wollen, stellten wir den Kontakt zum deutschen Community-Manager her. Im Folgenden findet ihr das Interview zwischen maaniisuperstar und Joony.

(stam1994)

Maaniisuperstar: Hallo Joony, danke, dass du auch bereit bist, dich meinen Fragen zu stellen. Danke auch an die TWTimes, die mir die Möglichkeit geben, diese Fragen zu stellen. Ich möchte nicht lange um den heißen Brei herum reden. Gibt es dich tatsächlich als reelle Person oder war es doch kein Scherz, dass Joony nur ein leerer Account ist?

Joony: Ich spiele seit 2006 unter dem Nicknamen „Joony“, kenne niemanden, der diesen Nicknamen für irgendein Spiel vorher benutzt hat und habe nie eine andere Person in meinen Account gelassen. Ich hatte die Annahme im Forum, die besagte, dass „Joony“ eine Rolle, keine Person ist, gar nicht ernst genommen und war überrascht, dass manche den Scherz dahinter wohl nicht verstanden haben. ;-)

Maaniisuperstar: Alles klar, es erschloss sich mir nicht ganz. Welchen Beruf hast du eigentlich gelernt?

Joony: Ich habe keine klassische Berufsausbildung, studiere aber aktuell berufsbegleitend Wirtschaftsinformatik. Das hilft mir an vielen Stellen meiner Arbeit und ich bin froh, so neben dem Beruf theoretisches Wissen aufbauen zu können. Leider gibt es noch keine Ausbildungsmöglichkeiten oder Studiengänge für Community-Manager. Ausbildungen in Richtung Spieleentwicklung und GameDesign sind gerade stark im Kommen und ich denke, dass es zukünftig auch Ausbildungen, Studiengänge oder zumindest Spezialisierung in Richtung Community- oder Social-Media-Management geben wird.

Maaniisuperstar: Kommen wir von den persönlichen Fragen hin zu spielbezogenen Fragen. Wer ist für die Qualitätssicherung zuständig und seid ihr nach iso9001 (Qualitätsmanagementnorm, Anm. d. Red.) zertifiziert?

Joony: Bei InnoGames gibt es für jedes Spiel einen Produkt-Manager. Er trägt die Gesamtverantwortung über das jeweilige Spiel und ist damit sowohl für den Erfolg als auch für die Qualität des Spiels verantwortlich. Zudem wird das Entwicklerteam von einem „Lead Developer“ geleitet, der für die technische Qualität verantwortlich ist und den geschriebenen Code auf grobe Fehler und Sauberkeit überprüft.

Auch mit verantwortlich ist unser Beta-Community-Management, was dafür sorgt, dass alle Fehler, die auf richtigem Weg von den Betawelten gemeldet werden, auch bei unseren Entwicklern ankommen.

Wenn ich nicht falsch informiert bin, ist unser Unternehmen nicht nach iso9001 zertifiziert. Das ist für Spieleentwicklerfirmen unserer Größe aber auch nicht üblich.

Maaniisuperstar: Wie konnte es dann passieren, dass sich eklatante Fehler wiederholen? Ich denke da an das Freundewerbe-System (Waffen ab Level eins tragbar). Rund eineinhalb Monate später waren wertvolle und starke Waffen in der Weihnachtsaktion ab Stufe zehn tragbar.

Joony: Das liegt ganz klar an Schusseligkeit auf unserer Seite. Hier konnte uns auch die Beta-Community nicht retten, da beides nur sehr schwierig oder gar nicht getestet werden konnte. Ganz klar ein peinlicher Fehler von uns, was anderes kann man dazu wohl nicht sagen.

Maaniisuperstar: Warum kann InnoGames nicht für ein faires Balancing der einzelnen Berufe/Charakterklassen zueinander sorgen? Zum Beispiel im Bereich PvP/Crafting/Dailys?

Joony: Was ist denn faires Balancing?

Mal eben das Balancing anpassen und gut machen kann man nicht. Zum einen hat jede Balancing-Änderung Auswirkungen auf das Gesamtbalancing und zum anderen gibt es Spieler, die sich auf das „falsche“ Balancing eingestellt haben, ihre Spielweise darauf ausgelegt haben und Geld investiert haben. Es ist ganz schwierig, das



Topinterview



Balancing ohne riesigen Aufwand zu korrigieren und gleichzeitig einen Gewinn an glücklichen Spielern zu machen. Ab und an treffen wir kleinere Änderungen im Balancing, wenn wir fest davon überzeugt sind, dass sie positiv sind, eine Lösung für das allgemeine Balancingproblem bei West ist das aber nicht.

Es ist schwierig, diese sehr allgemeine, ungenau gestellte Frage hier im Interview kurz zu beantworten. Vielleicht sollten wir mal einen eigenen Artikel für die TWTimes dazu schreiben.

Maaniisuperstar: Nun ja, für mich liegt das auch an einem anderen Faktor. Die Community wird/ wurde ja bei The West viel in die Spielentwicklung integriert. Also viele Funktionen von The West gehen ja auf Spielerideen zurück. Viele Quests wurden von Spielern geschrieben. Kann InnoGames da dann nicht verstehen, dass sich viele Spieler vor den Kopf gestoßen fühlen wenn ihnen von jetzt auf gleich neue Sachen hingeschmissen werden, an denen sie nicht beteiligt waren? Spontan fällt mir da beispielsweise die Einführung von Voll-Premium auf den alten Welten? Welt eins bis zehn unterscheiden sich zu Welt 13 eigentlich nur noch durch die Arbeitszeiten.

Joony: Dass wir die Community in unsere Entwicklung einbeziehen ist ein Bonus für die Spieler, keine Voraussetzung von uns. Wir versuchen, möglichst guten Kontakt zur Community zu halten und die Wünsche und Anregungen der Community möglichst oft in unsere Entscheidungen einfließen zu lassen. InnoGames ist aber eine Firma, die Produkte auf den Markt bringt und damit Geld verdienen möchte. Wir lassen unsere Kunden nicht über jede Entscheidung unserer Firma abstimmen; das wäre nicht möglich und sicherlich auch nicht gut für den Erfolg des Spiels.

Hier muss man auch immer wieder erwähnen, dass die deutsche Community zwar sehr wichtig ist, aber nur einen Bruchteil der Spieler unseres Spiels darstellt und in anderen Sprachversionen oft ganz andere Ansichten bestehen.

Maaniisuperstar: Was genau ist die Strategie, um den permanenten Spielerschwund zu stoppen? Und wie wollt ihr verhindern, dass die Schere zwischen Non-PA-/Low-PA- und High-PA-Usern immer weiter auseinander klafft?

Joony: Wir sehen aktuell zwei Probleme, die das Spiel für neue Spieler unattraktiv machen: Erstens ist das Spiel alt und die Grafik ist nicht mehr auf aktuellem Stand und zweitens ist das Spiel für Neueinsteiger richtig kompliziert geworden.

Wir arbeiten deshalb gerade an der Überarbeitung der Fenster und des Interface. Zudem arbeiten wir an einer komplett neuen Karte, die grafisch deutlich besser sein soll, logischer ist und zudem neue Features bietet.

Wir haben uns auch vorgenommen, die Startphase zu vereinfachen und machen dazu gerade Konzepte und Analysen.

Wenn beides fertig ist, werden wir wieder mehr in Marketing investieren und dadurch unsere Spielerzahlen stabilisieren und im Besten Fall sogar steigern.

Was bei The West im Vergleich zu anderen Browsergames sehr gut funktioniert, ist die langfristige Bindung von aktiven Spielern, was uns sehr freut!

Was deine Premiumfrage angeht: Wir können das ziemlich gut regulieren, indem wir neue Premiumfunktionen gesteuert in das Spiel bringen. Wir achten darauf, dass die neuen Funktionen für Nicht-Premium-Spieler verträglich sind, müssen aber natürlich wie jede Firma und jedes Produkt auf den Umsatz achten, was unter anderem auch unser Investitionsvolumen für Entwicklung und Marketing beeinflusst.

Maaniisuperstar: Für mich macht es eher den Eindruck, als verabschiede man sich bei InnoGames immer mehr vom präsentierten Ursprungskonzept: „Man kann auch ohne PA mithalten – PA gibt nur Bedienvorteile“. Macht hier der böse Finanzinvestor Druck?

Joony: Überall gibt es Veränderungen. Menschen verändern sich, Gesellschaften verändern sich, Kunden, ihre Angewohnheiten ihre Bedürfnisse und Wünsche ändern sich und wir als Browsergameentwickler und als Firma müssen uns an diese Änderungen anpassen, Trends und Möglichkeiten erkennen und Chancen nutzen.

Die Browsergames-Branche ist sehr schnelllebig und verändert sich sehr schnell. Das gilt auch für unser Browsergame. Dieses Jahr wird sich, wie schon geschrieben, auch grafisch einiges ändern und wir sind zuversichtlich, dass es The West weiterbringt.

Topinterview

Maaniisuperstar: Ergänzend dazu: Besteht nicht die Gefahr, dass durch zu große PA-Vorteile Spieler mit wenig oder ohne PA den Spaß verlieren und eher wieder aufhören, als dass sie etwas besser mit den PA-ern mithalten könnten? Analysiert InnoGames die Spielerzahlen beziehungsweise gibt es da Untersuchungen aus anderen Spielen „wie viel PA ein Spiel verträgt“? (Kurzer Rückblick: seit Weihnachten circa 15 Prozent Schwund - Colorado nicht berücksichtigt - also circa 20 Prozent Löschungen von älteren Accounts in nicht mal drei Monaten) Das Problem von The West ist ja, dass bis auf eine alle Welten zu dünn besiedelt sind, um alle Features, die das Spiel bietet, überhaupt voll nutzen zu können - Beispiel: Duelle und Fortkämpfe mit kaum Beteiligung, kaum Handel mangels Kunden).

Joony: Wie viel „PA“ ein Spiel verträgt, hängt von der Community, aber auch von den Zielen des Unternehmens ab. Ich denke, dass wir bei West einen, im Vergleich zu anderen aktuellen Browsergames, sehr fairen Weg gegangen sind. Viele aktuelle Onlinespiele, gerade im Rollenspielbereich, haben schon lange einen Itemshop und fast alle davon sind „premium only“. Wir haben in letzter Zeit mehrere neue Premiummöglichkeiten in das Spiel eingebaut, die uns mehr Möglichkeiten in Entwicklung und Marketing einräumen. Unser nächstes großes Ziel für dieses Jahr ist es, die Spielerzahlen zu stabilisieren - oder durch mehr Marketing sogar zu erhöhen - und wir haben dazu schon viele Ideen. ;-)

Maaniisuperstar: Warum wird The West auf Biegen und Brechen in ein „viel-€-Browsergame“ umgebaut? Warum wurde nicht wie bei „Die Stämme“ gleich ein neues Game („Grepolis“) geschaffen?

Joony: Ich habe in einer vorherigen Antwort schon angeschnitten, warum wir neue Premiumvorteile in das Spiel integriert haben und was wir uns dabei gedacht haben. Jedes Browsergame auf dem Markt ist ein eigenes Produkt an sich. Genauso wie Ferrero verschiedene Süßigkeiten auf dem Markt hat. Wenn ein Unternehmen herausfindet, dass ein Produkt nicht gut angenommen wird oder sich finanziell nicht lohnt, wird versucht, das Produkt anzupassen oder etwas an Marketing und Preisen zu ändern. Wenn das gar nicht klappt, wird das Produkt vom Markt genommen. Vielleicht kommt anschließend auch ein ähnliches Folgeprodukt.

Wir wollen unser Produkt, The West, aber möglichst lange auf dem Markt halten, versuchen es dafür zu optimieren und sind zuversichtlich, das richtige zu tun.

„Grepolis“ ist auch kein neues „Die Stämme“, sondern ein von Grund auf neu programmiertes Spiel, das zwar gut funktionierende Elemente von Die Stämme übernommen hat, jedoch auch viele eigene Features beinhaltet. Wer beide Spiele lange aktiv gespielt hat, wird mir zustimmen. ;-)

Maaniisuperstar: Habt ihr vor, in naher Zukunft das Aktivitäts-Bond-System noch mal zu überarbeiten - Zum Beispiel durch die Implementierung von Fortkämpfen als Tagesziele?

Joony: Aktuell ist das nicht geplant. Es hätte Vorteile, aber auch den Nachteil, dass noch mehr Spieler in die Fortkämpfe gepusht werden, die nicht aktiv mitspielen. Da es allgemein für Fortkämpfe schon Bonds als Belohnung gibt, sehe ich es aber auch nicht als nötig an, noch Extra-Bonds für Fortkämpfe in den täglichen Aufgaben auszugeben.

Maaniisuperstar: Zum Abschluss würde ich gerne noch wissen, ob die TWTimes dem Medium einer unabhängigen Zeitung überhaupt noch gerecht werden kann, wenn die Hälfte aller Redakteure (Zwei, Anm. d. Red.) im The West – Team tätig sind?

Joony: Wir haben für unser Supportteam eigene Kommunikationsplattformen. Dort wird aber nie über zukünftige Inhalte der TWTimes geschrieben. Das geschieht immer über die eigenen Kommunikationswege der TWTimes und wenn eine Anfrage der TWTimes an InnoGames kommt, ist es immer klar, dass diese unabhängig vom Support ist. Völlig unabhängig kann die TWTimes nicht sein, da sie auf (Zusatz-)informationen von uns angewiesen ist. Wir geben hier aber meist keine Texte vor, sondern Stichpunkte und die TWTimes interpretiert diese selbst.

Maaniisuperstar: Ich bedanke mich für das Interview!

Joony: Kein Problem, gerne wieder.

Das Interview führte maaniisuperstar.

P.S. Joony wird in den nächsten Wochen unsere Produktionsräume durchlaufen. Absolviert er dieses Praktikum erfolgreich, erhält er einen Ausbildungsplatz.

Vorbild des Monats

Nette Spieler - es gibt sie noch

Nachdem wir in der letzten Ausgabe über Betrüger, Diebe und Abzocker berichteten und darüber, ob und wie man sie bekannt machen kann und darf, möchten wir euch diesen Monat einmal einen Spieler präsentieren, der sich durch eine bemerkenswerte Tat wahrlich zum Vorbild des Monats eignet: **StalkerUSP** aus der Stadt **Millerntor** in Welt 1. Obwohl er erst Stufe 58 erreicht hat und sicher alle named Items noch gut gebrauchen kann, hat er mit dem folgenden Post in seinem Verbandsforum Engagement und Anstand bewiesen:

StalkerUSP, Stufe 58 aus Millerntor (15) Zitieren
Moin Leute,

das klingt jetzt vllt. doof aber ich habe vergessen wer mir Hernandos Schwert geliehen hat.
Und betrügen braucht ihr nicht, es wird mir schon auffallen, wer lügt und wer nicht.
also, falls ich es von dir bekommen habe, sag bitte bescheid.

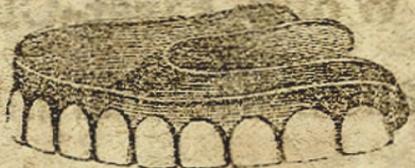
lg
Stalker
Geschrieben 7.03.2012 um 11:14 Uhr

Während also manche Spieler bewusst lügen und betrügen, um an edle Gegenstände zu gelangen und manch andere Spieler in einer solchen Situation einfach nur abgewartet hätten und auf die Vergesslichkeit des Besitzers gehofft hätten, machte Stalker sich selbst ans Werk und suchte den ursprünglichen Besitzer einer geliehenen Waffe, um sie wieder zurückgeben zu können.

TWTimes sagt: Daumen hoch für diese Tat! Mit solchen Charakteren macht das Spiel Spaß!

(Tony Montana 1602)

DR. J. BROWN



Graduate of the
Pennsylvania College of Dental S.
Has the Latest Improvements in the art;
Uses Nitrous Oxide, Laughing Gas.
and warrants all fillings and plate work. Prices shall be satisfactory. Call and test the above assertions.
Corner of Third and Pearl Streets, over Colliamer's Jewelry store.

A. J. REDERICK, D. D. S.
DENTIST
Office on Pearl-St., near 4th,
IN CHINA HALL BUILDING.

Eastern Railroad.



FALL ARRANGEMENT.
ON and after MONDAY, Oct. 4th, 1852, Trains will leave Daily, (Sundays excepted.)
Boston for Lynn and Salem at 7, 9, 10 1-2 A. M., 12 1-2, 2 1-2, 3 1-4, 4 1-2, 5, 6 1-2 P. M.
Boston for Gloucester. 10 1-4 A. M., 4 1-2 P. M.
Boston for Ipswich & Newburyport at 7 A. M., 12 1-4, 2 1-2, 3 1-4, 5 P. M.
Boston for Portsmouth at 7 A. M., 2 1-2, 5 P. M.
Boston for Portland at 7 A. M., 2 1-2 P. M.
Portland for Boston at 8 1-2 A. M., 3 P. M.
Portsmouth, for Boston at 7, 10 3-4 A. M., 5 1-4 P. M.
Newburyport, " 6, 7.55, 10, 11 1-2 A. M., 4 1-2 and 6 P. M.
Gloucester for " 7 1-4, A. M., 1 1-2 P. M.
Beverly for Boston at 8, 8.50, 10.50 A. M., 12.20, 2.05, 5, 6.40 P. M.
Salem, for Boston. 7 1-4, 8.10, 9, 10, 11 A. M., 12 1-2, 2 1-4, 5 1-4, 6.50 P. M.

JOHN KINSMAN, SUP'T.

STAGE NOTICE.



A new Line of Stages intersecting with the Cars at Salisbury and Amesbury.
ON and after Monday, Oct. 4th, a Stage will leave Salts-

Bilderrätsel

Sturzbesoffen torkelt dir der Sheriff aus dem Saloon entgegen. Als er dich versehentlich anrempelt, verliert er einen Zettel und lallt dir ein „du weisschon was!“ in dein verdutztes Gesicht. Du weißt zwar nicht, wie viele Fehler das Bild auf dem Zettel beinhaltet, beschließt aber dennoch, die Aufgabe anzunehmen.



Aufgabe	Status
Abgeschlossene Quests	5 / 4 (100%)
Spieler-Duelle	0 / 2 (0%)
NPC-Duelle	3 / 3 (100%)
Hergestellte Produkte	3 / 3 (100%)
Erfüllte Tagesziele	3 / 3 (100%)

Weekly Status: Mon (✓), Die (✗), Mit (✓), Don (✓), Fre (✓), Sam, Son

Sende bis zum 20.04. eine Nachricht an den Spieler **Bilderrätsel**, die die Anzahl und eine Beschreibung aller Fehler auf dem Bild beinhaltet. Zu gewinnen gibt es wie üblich 50 Nuggets, bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.



Herzlichen Glückwunsch an **janbannert**, den Gewinner beim letzten Rätsel.

Auflösung des letzten Rätsels

Shop Items:

- Item 1: 500 Nuggets (circled)
- Item 2: 14 Nuggets
- Item 3: 18 Nuggets
- Item 4: 100 Nuggets
- Item 5: 40 Nuggets
- Item 6: 1000 Nuggets (circled)
- Item 7: 100 Nuggets
- Item 8: 125 Nuggets
- Item 9: 750 Nuggets (circled)

Player Stats: Nuggets: 2061 (circled), Union-Pacific-Bonds: 33

Bedingt durch ein Update nach Veröffentlichung des Rätsels haben sich zwei weitere Fehler eingeschlichen, wodurch es statt fünf sieben Fehler gab.

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX: WWR, die familienfreundlichen Fks ... wo sie nicht in der Masse untergehen :-D

Mit Humor die Lücken in der eigenen Schlachtordnung kommentieren, so ist's richtig.

XXX: LEUTE IN DEN OSTEN AN DEN SÜDWALL

Für einen Bildersammler mag so ein noch nicht ausgerichteter Kompass ja schön und gut sein, aber ein Feldherr sollte doch auf einen richtigen Richtungsanzeiger setzen.

Community Manager: Hallo XXX, wir untersuchen den Fehler gerade und versuchen, ihn zu reproduzieren.

Ihr sollt nicht Fehler reproduzieren, sondern reduzieren!

XXX: Wisst ihr was im Bond Shop fehlt?

YYY: Was?

XXX: Walther P 99 und Wodka Martini (geschüttelt nicht gerührt)

Vielleicht hat InnoGames ja einmal an Kinder und Jugendliche gedacht und daher die James-Bond-Dienstpistole und den Alkohol rausgelassen.

Limitiertes Angebot! Heute und morgen 20% Rabatt auf die einzigartige Kiste!

Huete und morgen kostet die einzigartige Kiste nur 400 statt 500 Nuggets/Bonds. Das Angebot läuft Sonntag Abend um 23:59 Uhr aus.

Jetzt zugreifen!

Ankündigung von Innogames ... eigentlich Ohne Worte

XXX: Suche Blaubeeren und Tamoten....

YYY: 5 x blaubäre im markt ^^

Die Tamote und der Blaubär ... wohl eine Neuzüchtung und ein Verwandter des Braunbär. Oder doch des Blauwal?



GOVERNMENT HOUSE, BERMUDA.

Gewinnspiel

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

gewinnspiel@twtimes.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält Goldnuggets!

Einsendeschluss ist wie immer der **21. des Monats**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von InnoGames und der TWTimes Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1: Bei welcher Charakterquestreihe kann man die meisten \$ als Belohnung erhalten?

- A: Arbeiterquest
- B: Duellantenquest
- C: Abenteurerquest

Frage 2: Ist diese Frage einfach?

- A: Ja
- B: Kaninchen
- C: Weihnachtsmann

Frage 3: Welchen Aprilscherz gab es bei The West bisher nicht?

- A: Paladin Quest
- B: Anpassung des Jugendschutzgesetzes
- C: Sondersteuer auf Kleidungsstücke

Frage 4: Für den Ausbau der Kirche von Stufe 66 auf Stufe 67 braucht man wie viele Ausbaupunkte?

- A: 6700
- B: 9050
- C: 10000

Frage 5: Welches Produkt gibt es in keiner Quest als Belohnung?

- A: Warme Mahlzeit
- B: Damenschmuck
- C: Zunderzeug

Frage 6: Wonach kann man auf dem Markt nicht sortieren?

- A: Fertigkeiten
- B: Spielername
- C: Entfernung

Frage 7: Welche dieser Fertigkeiten war vor langer Zeit beim Büffel jagen gefragt?

- A: Zähigkeit
- B: Zielen
- C: Schwimmen

Frage 8: Welcher Gegenstand besitzt die ID 802?

- A: Getreide
- B: Granit
- C: Maske

Frage 9: Wie viel Kopfgeld wurde auf Welt 1 bereits insgesamt ausgesetzt?

- A: 35 Millionen \$
- B: 786100 \$
- C: 72 Millionen \$

Frage 10: Auf Stufe 7 hat das Rohstofflager wie viele Slots?

- A: 24
- B: 34
- C: 42

Die Gewinner der letzten Ausgabe sind:
Yelow-Popcorn (W1), midie, conni97
Herzlichen Glückwunsch!

Impressum

The West Times

The West Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Herausgeber und Redaktionsleitung

Spielerkollektiv von The West

TWTimes ist eine unabhängige Spielerzeitung, die von den Redakteuren ausschließlich in deren Freizeit gestaltet wird. Es steht niemandem außerhalb der Redaktion zu, Forderungen bezüglich Inhalt, Stil und Arbeitsweise der TWTimes zu stellen.

Für den Inhalt von Leserzuschriften zeichnen die Redakteure nicht verantwortlich. Siehe dazu Impressum auf der Ausgabenseite der TWTimes.

Chefredakteur

stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
Daddl	daddl@twtimes.de
Micky1992	micky1992@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@twtimes.de
totzy	totzy@twtimes.de

Technische Umsetzung

quis quis@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren

Im IRC-Channel #twtimes (<http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes>)

<http://twtimes.forumieren.com> (Rubrik Besucher, keine Anmeldung nötig)

<http://forum.the-west.de>

Ausgabenarchiv

<http://www.twtimes.de/>

Partner

Wusel TheWestTool <http://tw.wusel.info/>

Bildmaterial

Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.