THE WEST TIMES

★ Ausgabe 41 ★ Juli 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Bereit machen zum entern!

Leserbrief aus Welt 1

Don_Bilbo aus der deutschen Welt 1 schickte uns den folgenden Leserbrief, der im weiteren Sinne auch „Migration“ zum Thema hat. Migration ja ... aber ganz anders als von InnoGames geplant! Viel Spaß beim Lesen!

(Tony Montana 1602)

Die Holländer sind sang- und klanglos aus unserer Gruppe ausgeschieden, aber sollen wir sie deswegen in Ruhe lassen? Nein, ganz sicher nicht! Neben Hohn und Spott kommen jetzt auch noch wieder deutsche Einwanderer auf ihre Server und klauen ihnen nicht nur ihre EM-Punkte, sondern auch noch ihre Forts!

Wir sind vor einiger Zeit in den Wilden Westen Hollands gezogen, um Forts zu erobern und wenn sie schon keine Elfmeter schießen können, wollten wir ihnen wenigstens Fortkämpfe beibringen. Nach den ersten Wochen wurden die Neulinge dann weniger, bis gar keine mehr kamen und wir lange auf Nachrichten aus der Heimat warten mussten. Viele der Siedler zog es dann wieder zurück und nur wenige blieben zurück und bildeten eine treue, nette Gemeinschaft ohne irgendwelche Probleme und erste Freundschaften schlossen sich auch unter den Siedlern und den Einheimischen.

*In der Anfangszeit mussten wir noch ordentlich einstecken, weil die Einheimischen ihre fehlende Taktik noch mit ihrem Heimvorteil und ihren besseren Waffen ausgleichen konnten, aber es dauerte nicht lange, bis wir erste Forts einnahmen. Da sich aber viele Städte gegen uns zusammengetan haben, um ihr Land zu verteidigen, blieben die Forts nicht lange in unserer Hand. Aber davon ließen wir uns nicht unterkriegen und versuchten es weiter. Im Laufe der Zeit wurden unsere Waffen besser und wir wurden eine ernstzunehmende Einheit, bis dann viele Siedler den Weg zurück in die Heimat suchten. Sie werden jetzt schmerzlich vermisst und wir hörten nichts mehr von ihnen. Danach waren wir gezwungen, uns den Einheimischen anzuschließen, um noch spannende Kämpfe zu haben. Beim ersten Kampf unter unserer Leitung mit ihnen, haben wir dann gleich das erste Fort erobert, aber die anderen Einheimischen hatten es doch sehr auf unser Fort abgesehen, sodass es schnell wieder weg war. Nun sind wir noch Mitglied in zwei Forts. Aber wir wollen mehr. Wir wollen wieder der ernstzunehmende Gegner sein, der wir mal waren. Und dafür brauchen wir euch alle! Genug Betten sind in unserer Stadt frei und wir haben auch schon einiges an Kleidung und Waffen gekauft, für Hilfe stehen wir natürlich bereit, sei es die Sprache, die gar nicht so schwer ist, oder auch Tipps zum Spiel. Motivierte Questler, Duellanten und Fortkämpfer sind gerne gesehen. Interessenten können sich im Forum (**Don_Bilbo32**) oder ingame bei **Don_Bilbo** oder **Mitzke** melden, oder sofort auf der holländischen Welt 7 anmelden und jemanden aus **Hometown** anschreiben!*

Don_Bilbo

Inhalt

Bereit machen zum entern!	1
Vorwort	2
Leserbrief aus Welt Colorado	3
Das alte TW-Pro verursacht einen Fehler	4
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	4
Itemshop I	5
Top-Support	6
Weltensterben	7
Nichts ist umsonst ...	8
Leserzuschrift von the crying eye -The Guardian	9
Itemshop II	10
Erste Eindrücke zu The West 2.0	11
Ausbaurekord Kirche	14
Topinterview	15
Beuterekord bei einem Duell	17
Duellpunkte auf Welt 10	18
Lesereinsendung zur Weltenwanderung	18
Offizielle Ideensammlung	19
Netter Überfall	19
Bilderrätsel	20
Stilblüten und Zitate des Monats	21
Gewinnspiel	22
Impressum	23

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit Ausgabe 41 starten wir offiziell in das so gefürchtete „Sommerloch“. Gemeinsam mit euch werden wir aber auch sicher dieses erfolgreich überstehen und können anschließend vielleicht gemeinsam den „Neustart“ des Spiels mit Version 2.0 feiern.

Natürlich findet ihr auch in dieser Ausgabe Informationen zum anstehenden Update, ein Interview über das Wiki und weitere Eindrücke über den Itemshop und Weltengeschehnisse.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen der Ausgabe!

Viele Grüße
Mats Brandt (stam1994)
im Namen der gesamten Redaktion

Leserbrief aus Welt Colorado

Leserbrief aus Welt 13

Hier könnt ihr den nächsten Erfahrungsbericht zum Thema „Strauß“ lesen. **kalu-long** aus Welt Colorado war so freundlich, uns seine Erfahrungen zu schicken.

Ihr hattet ja aufgerufen, sich bzgl. eines Erfahrungsberichts für den Strauß zu melden - voilá :-)

Nachdem ich Quester-, Fortkampf-, und diverse Duellantenskillungen auf verschiedenen Welten ausprobiert hatte, mich nichts so wirklich richtig befriedigte und ich eine Welt nach der anderen anfing, war ich kurz davor, TW einfach sein zu lassen. Irgendwann beschäftigte ich mich auch so nebenbei mit den Tagesquests, kapierte aber ziemlich schnell, dass eine Erlangung dieser auf den „alten Welten“ ohne Einsatz von Nuggets und Produkten eine Ewigkeit dauern würde. Nicht mein Ding, da ich einerseits zwar ein Vielspieler bin, andererseits aber auch ein ziemlich ungeduldiger Mensch ...

In dieser Zeit setzte ich mir ein neues Ziel: In einer Welt alle Gegenstände zu besitzen und auch deren tatsächlicher Eigentümer zu sein. Leider kommen immer neue Gegenstände dazu und allein für das komplette Sammlerset brauchte ich den Strauß - da ohne Strauß kein Kamel :-)

Um dem ganzen Projekt etwas näher zu kommen, fasste ich den Entschluss, alle Welten auf denen ich spiele (2, 4, 5, 6, 7, 9, 10 und alle named), dafür zu nutzen, einer Welt (Colorado) Geld zufließen zu lassen, um mir dort einerseits Produkte für die Tagesquests leisten zu können und andererseits alle Gegenstände kaufen zu können. Gesagt, getan. So war es mir letztendlich möglich - unter Einsatz von Nuggets, einer Umskillung und immer mehr tragbaren Gegenständen - nach ca. 40 - 50 Tagen (geschätzt) den Strauß zu erhalten. An sehr guten Tagen schaffte ich über 30 Tagesquests. Aber einsam wars und todlangweilig.

Einen wesentlichen Anteil am Erfolg hatte jedoch auch meine Spielweise: Behandle andere Spieler so, wie du gerne behandelt werden willst.

Viele Spieler wollten das Sammlerset, hatten aber weder das Geld, noch die Gegenstände dafür. So habe ich immer wieder Gegenstände an Spieler verliehen und/oder verschenkt und im Gegenzug verkauften oder verschenkten einige mir Produkte, welche ich für Tagesquests verwenden konnte oder gar für den Goldesel.

Mein Inventar: http://tw-db.info/?strana=invent&x=9fa037f796b6968db022fe4780f0ce73b5d58b5c

Ich glaube tatsächlich, dass der wesentlichste Anteil meine Spielweise ist, da ein Spieler mir erst gestern - wegen Aufgabe der Welt - seine Sammlung im Wert von ca. 400K einfach so überlassen hat :-)

Kalu-long :-)

kalu-long

Name:

Server: de13
Importiert am: 2012-06-28 12:18:14

Gegenstände im Inventar: 3539
Verschiedene Gegenstände: 793

Gesamteinkaufspreis: $ 3184959
Gesamtverkaufspreis: $ 1592026

Stufe: 120
Charakterklasse: Soldat
Geschlecht: weiblich

Alle Gegenstände:	21	173	127	60	102	44	122	203	178	2466	43
Verschiedene Gegenstände:	15	93	73	36	59	37	62	121	101	162	34

Das alte TW-Pro verursacht einen Fehler

Flüsterfehler

Das gute, alte Skript von TW-Pro half vielen Spielern, die kleinen und großen Klippen des Spiels zu umschiffen. Seit einiger Zeit ist es mehr oder weniger durch das Skript von tw-db ersetzt worden und wird auch nicht mehr weiter gewartet und mit Updates verbessert. Viele Spieler haben es jedoch immer noch aktiviert, da sich damit viele lustige Smilies im Stadtforum darstellen lassen. Bei all diesen Spielern kann leider ein Fehler beim Anflüstern im Chat auftreten.

Wenn man direkt nach dem Einloggen oder Aktualisieren der Seite einen anderen Spieler anflüstern will, **ohne** dass man vorher einen normalen, offenen Post im Chat gesendet hat, dann erscheint der Cursor für eure Texteingabe vor dem Flüsterbefehl und nicht danach. Gebt ihr dort euren Text ein und sendet ihn, erscheint euer Post offen im Stadtchat und nicht geflüstert. Das ganze sieht dann beispielsweise etwa so aus:

hallo, bist du da?/tell Flüsterpartner:

Wenn ihr das Skript weiterhin für die Smilies nutzen wollt und es nicht deaktivieren wollt, könnt ihr folgendes tun:

- Sendet nach dem Login oder dem Aktualisieren immer zuerst einen offenen Post und flüstert dann. Das ist wohl die einfachste Möglichkeit.
- Klickt euren Flüsterpartner nicht im Chat an, sondern tippt den Flüsterbefehl **/tell Nickname:** immer per Hand ein, dann tritt das Problem nicht auf. Ist etwas umständlicher, aber funktioniert.

Für die schnelle Aufklärung und die „bedingte Abhilfe“ danken wir **juni**.

(Tony Montana 1602)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... man Rohstoffe für einen aktivierten Crafting-Auftrag zurückbekommt, wenn man den Auftrag manuell abbricht?

... man Rohstoffe für einen aktivierten Crafting-Auftrag **nicht** zurückbekommt, wenn man beim Craften KO geschossen wird?

... man die Kosakische Pferdedecke, die im Union-Pacific-Shop 100 Nuggets oder Bonds kosten, auch bei der Arbeit „Rodeo veranstalten“ finden kann (so geschehen auf Welt 3)?

... man bei der Anmeldung zum The West-Forum nicht seinen Nickname aus dem Spiel verwenden muss, sondern vollkommen frei einen Namen wählen kann?

... man sogar für zwei beanstandete Posts in einem Thema von insgesamt knapp 400 Posts bereits wegen „häufigem Spam“ eine Verwarnung mit zwei Punkten im Forum von The West bekommen kann?

... man Kopfgelder, die man selbst ausgesetzt hat, mit einem Duellsieg gegen den Gesuchten auch selbst wieder kassieren kann?

... man auch noch Kopfgelder auf einen Spieler aussetzen kann, wenn man bereits ein Duell gegen ihn begonnen hat?

... mehrere Kopfgelder, die auf einen Spieler ausgesetzt sind, für die Statistik im Erfolgsfall zu einem einzigen Steckbrief zusammengefasst werden?

... die Übersicht über die Kopfgelder beim Sheriff repariert wurde und jetzt wieder alle und nicht nur die erste Seite sichtbar ist?

... man auch auf den Nicht-Premiumwelten die Zeit bis zum Wiedereintritt in eine Stadt durch den Einsatz von 10 Nuggets auf null setzen kann?

... es zwar einen Erfolg für das Halten der Fahne über 5 Runden in einem Fortkampf gibt („Hotelcamper“), es dafür aber keinerlei Erfolgspunkte gibt?

... man die vergoldeten Zahnräder, die man als Schmied für sein allerletztes Rezept benötigt, auch beim Wildwassertransport finden kann (so geschehen in Welt 12)?

(Tony Montana 1602)

Itemshop I

Der Itemshop: Potentieller Gewinnbringer

Als der Itemshop Anfang des Jahres implementiert wurde, ist für viele eine mehr oder minder gefürchtete Vision zur Realität geworden. Ein weiterer Grund für die Kluft zwischen Premium- und Nicht-Premium-Nutzern lag auf der Hand, obwohl ein Kaufhaus bei Online-Rollenspiele genauso zum Inventar gehört wie Handtaschen bei Frauen. Er ist in anderen Spielen dieser Art von Anfang an Teil des Ganzen und wurde nicht – wie bei The West – erst nach mehreren Jahren eingeführt. Und dennoch: Aktuell ist der Itemshop nahezu wirkungslos.

Wirkungslos? Okay, das ist vielleicht ein wenig übertrieben. Es gibt bestimmt genügend Spieler, die auch bei diesem Itemshop ununterbrochen einkaufen und ihr Taschengeld verbraten – jedem das Seine. Jene, die es nicht tun, erhalten allerdings mein vollstes Verständnis – und das liegt primär an der Tatsache, dass der „Hoffnungsträger“ Itemshop gelinde gesagt „vor sich hin vegetiert“.

Denn im Normalfall (Standardkaufhaus in Rollenspielen) fällt das Kaufhaus vor allem durch regelmäßige Rabattaktionen auf. Man darf ja nicht vergessen, dass nicht nur die Kunden davon profitieren, sondern tendenziell auch mehr Spieler zuschlagen. Außerdem bleibt das Interesse nur dann bestehen, wenn die Spieler gelockt werden – mal so ganz kommerziell gedacht. Das geschieht zum Beispiel durch ein ständig wechselndes Sortiment, neue Gegenstände, Pakete, Vorteilsaktionen… Aber bestimmt nicht durch ein stumpfes, mageres Angebot einer Hand voll Gürtel und ein paar Buffs.

Wer bisher den Kopf geschüttelt hat, würde vermutlich in folgende Richtung argumentieren: Die aktuelle Situation ist genau richtig, weil gar nicht auffällt, wie unpassend der Shop wirklich ist. Er streckt die Kluft zwischen den „Armen“ und „Reichen“ und bevorteilt zahlende Spieler. Die kommen an Dinge, für die normale Spieler monatelang tägliche Aufgaben erstellen müssen. Außerdem würde ein wechselndes, zeitlich begrenztes Angebot das nur verschärfen. Stimmt, denn mit einem rotierenden Sortiment wären es im Endeffekt wohl ausschließlich die Nugget-Käufer, die sich an den Aktionen erfreuen. In diesem kurzen Zeitraum wäre es überhaupt nicht möglich, genügend Bonds zu sammeln.

Was also tun? Den Shop einseitig auf Nuggets spezialisieren, um Variante eins umsetzen zu können oder den Shop wieder entfernen, um den Problemen aus dem Weg zu gehen? Beides würde wohl für Kopfschütteln sorgen. Man könnte fast meinen, InnoGames hat sich in dieser Form mit dem Itemshop ein weiteres Denkmal gesetzt. Immerhin: Pokern ist nicht zu toppen. Und weil ich bald in den Urlaub fahre, finde ich, dass wir über diese kleinen Disparitäten hinwegsehen können – schließlich wird fieberhaft an Version 2.0 gearbeitet. Und Weihnachten ist auch noch ein bisschen hin.

(stam1994)

Top-Support

Echt super, juni!

In letzter Zeit wurde im offiziellen Forum von The West, in diversen Stadtforen und in Gesprächen sehr viel über die Arbeit des Supports gemeckert. Zu langsam oder gar nicht ... zu unfreundlich ... keine Lösung des Problems geliefert ... all das war und ist über die Supporter zu hören. Ob die Kritik im Einzelfall zutreffend, übertrieben oder schlichtweg falsch ist, können unbeteiligte Spieler leider in den meisten Fällen nur schwer beurteilen, da die Weitergabe von Supportanfragen und -antworten ja leider verboten ist und sie so auf Informationen aus zweiter Hand angewiesen sind.

Auch wenn es wohl eine Binsenweisheit ist, beim Umgang mit dem Support läuft es wie überall im Leben: mal gut und mal schlecht! Man kann auf Supporter treffen, die nicht so toll sind und man kann auf Supporter treffen, die echt super sind. Und für diese zweite Sorte will ich euch ein Beispiel nennen.

Die Supporterin **juni** ist so ein Beispiel.

Nicht nur, dass sie sich etwa durch sage und schreibe 2130 Berichte wühlte, um die Ursache für eine fehlerhafte Anzeige der Berichte zu finden, nein, etwa eine Stunde nachdem sie ihre Untersuchung per Ticket angekündigt hatte, kam von ihr auch gleich noch eine zweite Antwort, in der sie Vollzug meldete und die Lösung des Problems liefern konnte! Respekt dafür! Bedenkt man, dass sie diesen Aufwand unentgeltlich an einem Montagabend zwischen 23 Uhr und Mitternacht betrieben hat, ist das wirklich aller Ehren wert! Doch das ist nicht das einzige Beispiel für ihren tollen Einsatz.

Bei einem Fehler mit der Flüsterfunktion im Chat war sie ebenfalls sehr hilfreich - sogar ganz ohne Ticket, einfach per Anfrage im Chat! Auch wenn sie den Fehler nicht beheben konnte, da er von einem externen Skript verursacht wird, so konnte sie doch präzise und zutreffend beschreiben, unter welchen speziellen Umständen der Fehler auftritt. Der Fehler besteht zwar weiter, aber Dank junis Hilfe kann man als Spieler nun damit leben und sein Auftreten sogar umgehen.

Die Verleihung des „USB-Kabels in Gold mit Eichenlaub und Schwertern für herausragende Supportarbeit“ lehnte sie ab. Stattdessen wünschte sie sich voller Humor lieber ein „WLan-Kabel in Gold“!

Schnell, unkompliziert, präzise und dabei noch freundlich und humorvoll - so wünscht man sich als Spieler jeden Kontakt mit einem Supporter! Mach weiter so, juni! Wir wünschen dir, dass du über deinen selbsterklärten „Anfänger“-Status noch hinauskommst und der Community noch lange erhalten bleibst!

(Tony Montana 1602)

Weltensterben

The West stirbt? ... Teil 2

Bereits im letzten Monat gaben wir einen Überblick über das mehr oder weniger schnelle Weltensterben. Noch leben alle eröffneten Welten. Doch der Schein trügt. Bereits jetzt ist, aufgrund des geringen Angebots, kaum noch ein Handel zu vernünftigen Preisen möglich. Auch die neuesten Andeutungen von InnoGames im Forum von The West bezüglich der geplanten Veränderungen der Fundchancen der Arbeitsprodukte, haben zur Verunsicherung der Spieler beigetragen und das Angebot auf den Märkten noch weiter sinken lassen. Viele Spieler behalten ihre gefundenen Produkte jetzt eben lieber für sich. Anstatt das gemeinsame Spielen durch gemeinsames Handeln zu stärken, nimmt die Vereinsamung vieler Spieler immer weiter zu. Unsicherheit ist kein guter Motor für eine positive Entwicklung, klare und verlässliche Ansagen von InnoGames sind unerlässlich, um den fortschreitenden Niedergang zu stoppen und umzukehren.

Konnten wir noch 74 975 Accounts am 31.05.2012 auf allen Welten feststellen, sieht das heute, am 21.06.2012 schon wieder ganz anders aus. 69 825 (69 653 am 26.06.2012) Spieler sind noch auf der Startseite verzeichnet. Geht man noch etwas weiter zurück in die Vergangenheit, so wird der Niedergang noch deutlicher. In den drei Monaten vom 22.03.2012 bis zum 21.06.2012 haben 16 524 Spieler ihren Account gelöscht oder wurden wegen Inaktivität automatisch gelöscht. Mit den bisherigen Aktionen, Events und Updates ist der Abstieg offenkundig nicht aufzuhalten.

In diesem Monat haben wir noch etwas tiefgreifender recherchiert. Das sind die aktuellen Zahlen:

Welt 1 15. Apr 08 5834 Klassisches Premium-System
Welt 2 2. Sep 08 2569 Klassisches Premium-System
Welt 3 20. Okt 08 2169 Klassisches Premium-System
Welt 4 17. Nov 08 2093 Klassisches Premium-System
Welt 5 21. Jan 09 2409 Klassisches Premium-System
Welt 6 10. Mär 09 2087 Klassisches Premium-System
Welt 7 3. Jun 09 2698 Klassisches Premium-System
Welt 8 9. Sep 09 2592 Klassisches Premium-System
Welt 9 23. Dez 09 2506 Klassisches Premium-System
Welt 10 16. Mär 10 3611 Klassisches Premium-System
Arizona 7. Jun 10 4861 Erste Welt mit erweitertem Premiumsystem und neuen Arbeitszeiten
Buffalo 22. Sep 10 4557 Erweitertes Premiumsystem
Colorado 11. Jan 11 6420 Erweitertes Premiumsystem ohne „Skillpunkte kaufen“ und „Erholung kaufen“
Dakota 19. Mai 11 5893 Erweitertes Premiumsystem
El Paso 9. Nov 11 19537 Erweitertes Premiumsystem (empfohlen)

Doch selbst diese Zahlen sind noch irreführend. Bei Welt 1 sieht es ja auf den ersten Blick noch ganz gut aus, im Vergleich zu den anderen Welten. Schaut man sich aber mal die Spieler etwas genauer an, so erkennt man auch die „Leichen“ im Keller, die uns eine aktive Welt vorgaukeln. Von den 5874 Spielern auf der Welt haben 722 Spieler Level 1 (davon 721 stadtlos). Auch bei Level 2 verzeichnen wir noch 222 Spieler (alle stadtlos), bei Level 3 sind es 205 (203 stadtlos). Betrachtet man also das Inventar der Spieler und überprüft, ob sie einer Stadt angehören, gibt es aus unserer Sicht auf dieser Welt im Bereich von Level 1 bis Level 9 derzeit 1399 Spieler, die inaktiv sind. Bemerkenswert ist, dass von den 1399 Spielern von Level 1 bis 9 lediglich 29 in einer Stadt sind. Zu diesen inaktiven Spielern mit niedrigem Level kommen weiterhin noch die vielen Spieler hinzu, die in die „Warteschleife“, sprich Urlaubsmodus, gegangen sind.

Auf den anderen Welten ist der Zustand ähnlich. Auf Welt 2 sind es 362 und auf Welt 4 186 inaktive Spieler. Selbst auf der empfohlenen Bezahlwelt El Paso gibt es 10416 weitgehend inaktive Spieler zwischen Level 1 und 9. Also sind über die Hälfte der Spieler der Welt weitgehend inaktiv!

Der TWTimes bleibt, wie allen Spielern, nichts weiter übrig, als darauf zu hoffen, dass InnoGames noch etwas mehr für uns Spieler bereit hält, als nur eine neue Karte und grafische Veränderungen. Eindeutig spielerfreundliche Verbesserungen sind unausweichlich. Alles andere führt in die Auflösung. InnoGames, hört die Signale!

(Cymoril)

Nichts ist umsonst ...

Opportunitätskosten im Wilden Westen

Im Gegensatz zu dem, was euch manche Internetaktivisten und Downloadportal-Fans glauben machen wollen, gilt immer noch die alte Binsenweisheit: Nichts, absolut gar nichts ist kostenlos! Alles was ihr haben wollt, kostet euch etwas!

Sogar das Treffen einer Entscheidung ist mit Kosten verbunden. Wenn ihr euch nämlich dazu entscheidet, eure Mittel und Energie in eine bestimmte Richtung einzusetzen, dann könnt ihr die selben Mittel und die selbe Energie eben nicht mehr in eine andere Alternative investieren und somit könnt ihr auch nicht mehr die zu erwartenden Gewinne dieser Alternative bekommen. Klingt komisch? Machen wir es uns an einem Beispiel deutlich. Ein Bäcker verfügt über ein Kilo Mehl. Er kann damit nun entweder Brötchen oder einen Kuchen backen, aber die Menge Mehl reicht nicht für beides. Entscheidet er sich nun dafür, Brötchen zu verkaufen, „kostet“ ihn das den Gewinn aus dem Verkauf des Kuchens. Backt und verkauft er hingegen den Kuchen, entgehen ihm die Gewinne aus dem Verkauf der Brötchen. Die Entscheidung des Bäckers hat also auch immer Konsequenzen, die es, im Hinblick auf die optimale Ausnutzung der Möglichkeiten, abzuwägen gilt. Dieses Phänomen bezeichnet die Betriebswirtschaftslehre als „Opportunitätskosten“.

Was hat das mit The West zu tun, fragt ihr euch?

Die Bedingungen sind durchaus vergleichbar. Wie unser Beispiel-Bäcker haben auch wir Spieler im Westen nur begrenzte Möglichkeiten, Aktionen im Spiel auszuführen. Unsere Erholung ist begrenzt und nimmt mit jeder Aktion ab. Daher sollten wir, wie auch der Bäcker, genau überlegen, was wir mit unserer Erholung im Westen anfangen. Schaut man sich unter dem Gesichtspunkt „Effizienter Einsatz der eigenen Erholung“ einmal die neuen Quests an, stellt man leider wieder einmal fest, dass es sich schlichtweg nicht lohnt, sie überhaupt zu machen!

Die einzelnen Quests der Peacemaker-Reihe umfassen beispielsweise insgesamt Arbeiten von 40 Stunden Dauer. Als „Belohnung“ (die Anführungszeichen sind vom Autor durchaus mit Bedacht gesetzt) bekommt der Spieler insgesamt 2125 Erfahrungspunkte und 2900 Dollar. Spielbar ist diese Quest ab Stufe 45. Doch welcher Spieler kann bei diesem Level schon sowohl „Palisade bauen“ (301 Arbeitspunkte mit Errichten, Schlagkraft, Ausdauer, Reparieren und Leiten) als auch „Friedensverhandlungen“ (367 Arbeitspunkte mit Ausdauer, Verstecken, Schießen, Handeln und Auftreten)? Beide Arbeiten werden jedoch für den Abschluss der Reihe benötigt. Es ist daher wahrscheinlich, dass viele Spieler diese Quest erst zu einem deutlich späteren Zeitpunkt abschließen können. Wenn man die Arbeiten dann endlich erledigen kann, hat man üblicherweise allerdings schon eine Stufe erreicht, bei der die „Belohnung“ für die Questreihe absolut nicht mehr interessant ist. Für all die Spieler, die bereits Stufe 120 erreicht haben und sich beim letzten Update endlich mal wieder ein paar tolle Quests erhofft hatten, gilt das natürlich umso mehr.

Zum wiederholten Mal bleibt der TWTimes nichts weiter übrig, als zu sagen, dass bei einer Questreihe Aufwand und Ertrag einfach nicht stimmen und in keinem vernünftigen Verhältnis zueinander stehen. Unerklärlich bleibt, warum aus ähnlichen Problemen bei vergangenen Quests nichts gelernt wurde. Mögliche Erklärungen sind Desinteresse der Verantwortlichen, Unkenntnis des Spiels auf Seiten der Verantwortlichen oder schlicht die Ansicht „Wer tolle Items haben will, soll Nuggets kaufen, damit im Union Pacific Shop Kisten kaufen und keine Quests spielen“.

Vom Forumssheriff über die Supporter und Community Manager bis hin zum Produkt Manager, hört man von den InnoGames-Mitarbeitern und ihren Hilfswilligen immer wieder Aussagen nach dem Motto „Es zwingt euch ja keiner. Ihr müsst das ja nicht machen.“.

Wir von der TWTimes können uns diesem Tipp nur anschließen. Wenn ihr eure begrenzte Erholung im Spiel dazu nutzen wollt, Aktionen auszuführen, die euch im Spiel weiterbringen, die euch richtig Geld oder Erfahrung oder Items bringen, dann lasst die Questreihe „Peacemaker“ einfach komplett links liegen! Wollt ihr richtig Geld verdienen, dann geht „Als Söldner arbeiten“, dabei könnt ihr in 40 Stunden sogar ohne besonders auf die Arbeit geskillt zu haben, locker 10.000 Dollar verdienen. Wollt ihr Items finden, dann geht die „Postkutsche überfallen“ oder „Leichen plündern“ oder auf „Schatzsuche“. Macht einfach irgendwas anderes, aber lasst die Finger von dieser Reihe, denn es gibt so viele Möglichkeiten eure Erholung effizienter einzusetzen.

Zu empfehlen ist diese Questreihe wirklich nur für drei Kategorien von Spielern. Erstens Extrem-Quester, die Spaß dran haben, Questtexte zu lesen und zu Questgebern zu wandern. Zweitens Spieler, die noch unbedingt eine Quest für die Tagesziele erledigen müssen (Tipp: Arbeitet die Reihe nur nach Bedarf ab, wenn ihr anders die Tagesziele nicht erfüllen könnt). Drittens Spieler, die so gelangweilt sind, dass die Alternative zu dieser Questreihe die eigene Löschung wäre (Tipp: In diesem Fall rät die TWTimes natürlich zum Questen - allerdings nur in diesem Fall!).

Gerne würden wir in der nächsten Ausgabe einige Zuschriften von Spielern veröffentlichen, die diese Reihe abgeschlossen haben. Wie hat sie euch gefallen? Wie findet ihr die Belohnungen? Wie haben sie euch weitergebracht? Schreibt uns einfach!

(Tony Montana 1602)

Preis: 25 Pfennig

26. Juni 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

The Frontiers – Der Startschuss ist gefallen

St. Louis: Letzte Woche ließ der Präsident den Startschuss fallen – die Grenzen wurden geöffnet und gleich mehrere hundert Menschen überquerten diese. Ein historischer Moment dem lange entgegen gefiebert wurde. Die Tage davor knisterte die Luft vor Spannung. Reiserouten wurden diskutiert, Hab und Gut zusammengepackt und die letzten Formalitäten erledigt. Mitte der Woche war es dann soweit. Symbolisch wurde vor St. Louis das blaue Band durchgeschnitten. Dieses war über die Gleise der Eastern Railroad gespannt, welche den Osten mit dem Westen verbindet. Unter großem Jubel fuhr der erste Zug nach der Zeremonie in den Westen. Das Abenteuer begann in diesem Zeitpunkt für viele von vorne. Auf dass sie dort finden, was immer sie dort zu finden glauben.

Preisexplosionen im Westen - alles hat seinen Preis -

St. Louis: Glaubt man den aktuellen Prognosen führender Wirtschaftsweisen, wird sich der Markt in den freigegebenen Gebieten stark verändern. Es wird eine enorme Expansion erwartet, der Markt wird regelrecht von Produkten überflutet, in gleichem Maße jedoch werden auch die Preise weiter in die Höhe steigen. Als Grundlage für die Prognose gelten die letzten großen Ereignisse – sie alle hatten großen Einfluss auf den Handel. Deshalb sollte man sich nicht zu schnell verleiten lassen von der Fülle von Angeboten und alles überdenken beziehungsweise die Preise mit den alten Preisen vergleichen.

Gleichzeitig sagen die Wirtschaftsweisen, dass es über einen längeren Zeitraum wieder zu Preissenkungen kommen wird und sich die Preise an den alten Maßstäben orientieren werden. Letztendlich bestimmt immer der Kunde den Preis.

Schön, Schöner, The West - alt war gestern -

Washington D.C.: Neuste Informationen aus Washington bestätigen lange Vermutungen. Der Westen bekommt ein neues Image. Laut dem Regierungssprecher wurde schon und wird noch intensiv an dem Konzept und den Details gearbeitet. Dabei gehören allgemeine Verschönerungen der Städte und Landschaften genauso dazu, wie die Aufpolierung, Verbesserung und Vereinfachung von staatlichen Funktionen. Wann das Projekt verwirklicht wird, wie das Endprodukt aussehen wird, dazu konnte der Regierungssprecher nichts sagen. Die offizielle Aussage am Ende lässt vieles offen: „Es sei alles noch nicht fertig und könnte jederzeit geändert werden. Wir bitten um Geduld und Vertrauen.“. Somit kann man weiter gespannt bleiben und sich auf ein neues Projekt freuen.

Banditen bekommen ein Zuhause in Yuma

Yuma: Banditen und Verbrecher konnten noch so schlau und dreist sein, irgendwann wurden sie alle erwischt. Lange Jahre gab es keinen einheitlichen Umgang mit den Gefangenen. Sehr oft wurde ihnen der kurze Prozess gemacht, der meist mit der Todesstrafe und damit am Galgen endete. Es gab jedoch auch Fälle, in denen die Sträflinge zu einer mehrjährigen Gefängnisstrafe verurteilt wurden. Diese Gefängnisse waren aber zu dieser Zeit dünn gesät. Oft wurden Hühnerställe, Eisenkäfige und trockengelegte Brunnen zweckentfremdet. Dabei waren diese in einem erbärmlichen Zustand, sodass die Gefangenen leicht ausbrechen konnten. In einigen Städten gab es auch Zellen in den Büros des Stadtmarshalls oder County-Sheriffs.

Durch den Bau der Eisenbahn, Gold- und Silberfunden nahm im amerikanischen Südwesten die Kriminalität stark zu. Deshalb beschloss das Parlament von Arizona im Jahre 1868 den Bau eines zentralen Zuchthauses. Nachdem die Gewalt in dem Bundesstaat immer unerträglicher wurde, bewilligte Washington endlich die Gelder für das Bauvorhaben.

So entstand im Südwesten Arizonas eines der berüchtigtsten Gefängnisse: Yuma.

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

Itemshop II

Der Itemshop: tatsächlicher Frustbringer

Die TWTimes wird von einem Redaktionsteam erstellt und so gibt es manchmal auch zu ein und demselben Thema verschiedene Sichtweisen. Zum „Der Itemshop: Potentieller Gewinnbringer“-Artikel, sind daher noch ein paar Dinge zu ergänzen.

Trotz aller Rabattaktionen und Sonderverkäufe, ist das Hauptproblem des Union Pacific Shops nach wie vor nicht gelöst: Von Beginn des Shops an, ist der Kauf der Kisten sehr häufig mit Enttäuschung und nicht mit Spielspaß verbunden. Da aber die Kisten potentiell den größten Gewinn mit sich bringen und daher mit der größten Vorfreude verbunden sind, entsteht dort auch der größte Frust. Jeder Spieler, der schonmal eine Kiste gekauft hat, weiß mittlerweile, dass man meistens nur Dinge bekommt, die man nicht braucht.

Solange man die Kisten nur mit Glück in den Fortkämpfen finden konnte, war das in Ordnung. Mittlerweile werden die Kisten jedoch mit Geld bezahlt und da es sich um echte Euros und nicht um virtuelle West-Dollars handelt, kann man durchaus etwas höhere Maßstäbe an das Geschäftsgebahren anlegen.

Die Beschreibungen der Kisten sind immer noch irreführend oder sogar schlichtweg falsch. Die Plunderkiste enthält Gegenstände „bis zu einem Wert von 5000 Dollar“, die Holzkassette enthält „gewöhnliche“ Gegenstände, die Eisenbeschlagene Kiste enthält „normale und edle Gegenstände“. Nach dem wiederholten Öffnen solcher Kisten, kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass diese Kisten allesamt aus dem selben Pool von Items bestückt werden. Überraschend wäre es nicht, denn was ist schon der Unterschied zwischen „normal“ und „gewöhnlich“? Ihr wisst es nicht? Der Unterschied sind jeweils 25 Nuggets/Bonds im Preis!

Weitere Unklarheiten liefern die Stahlverstärkte Kassette und die Premiumkassette. Die eine enthält „ungewöhnliche Gegenstände“, die andere hingegen „sehr seltene und besondere Gegenstände“. Was ist der Unterschied zwischen „ungewöhlich“ und „selten und besonders“? Der Preisunterschied von 1325 Nuggets/Bonds gibt leider keinen Hinweis auf den möglichen Inhalt. Wieder einmal tappen wir Spieler im Dunkeln und haben nur die Wahl, entweder die Katze im Sack zu kaufen oder zu verzichten. Spielspaß geht anders, InnoGames!

Betrachtet man den Inhalt der Stahlverstärkten Kisten einmal genauer, dann kommt man schnell von irreführender Beschreibung zu falscher Beschreibung. Diese Kisten enthalten überwiegend kaufbare Gegenstände und ganz egal, was InnoGames dazu sagt: Ein Gegenstand, der in Dutzenden von Schneidern auf jeder Welt zu kaufen ist und der tausendfach auf jeder Welt vorhanden ist, der ist nicht „ungewöhnlich“!

Dieses ganze frustrierende Durcheinander ist umso schwerer zu verstehen, da es doch so einfach wäre, mehr Fairness und Transparenz ins Spiel zu bringen.

Ein erster Schritt wäre es, wenn die Wahrscheinlichkeiten und die Pools, aus denen die Items für die jeweiligen Kisten kommen, endlich offengelegt würden. So könnten wir Spieler uns auf der Grundlage verlässlicher Informationen für oder gegen eine bestimmte Kiste entscheiden und das Zufallsmoment bliebe nach wie vor erhalten. Auf diese Weise würden die Welten auch nicht gezielt mit bestimmten Items überflutet.

Ein deutlich weiter gehender Schritt, der in den „Kaufhäusern“ anderer Browsergames jedoch durchaus üblich ist, wäre es, nicht Kisten mit unbekanntem Inhalt zu verkaufen, sondern die Items direkt zu verkaufen. So wüßte jeder Spieler, was er für sein Geld bekommt. Diese Vorgehensweise birgt natürlich die Gefahr einer Itemschwemme und damit verbunden einer Entwertung der Items. Dem ließe sich jedoch mittels der Preisgestaltung und der regelmäßigen Einführung neuer Items ins Spiel entgegenwirken. DAS wäre Spielspaß!

Leider sind bisher jedoch offensichtlich keinerlei Veränderungen geplant. Wir Spieler müssen also weiterhin mit der InnoGames-Sichtweise leben: friss oder stirb!

(Tony Montana 1602)

Erste Eindrücke zu The West 2.0

Version 2.0: Erste Screenshots und Spielereindrücke

Die Informationen zum Entwicklungsstand von Version 2.0 lassen Spielerherzen höher schlagen – und das im wahrsten Sinne des Wortes: Viele Spieler sehen der Komplettüberarbeitung mit Unverständnis und Wut entgegen – zu Unrecht, weil eine Bewertung auf theoretischer Basis gar nicht möglich ist, sagen die anderen. Wir möchten für euch die Neuerungen und allgemeinem Spielermeinungen beleuchten und verdeutlichen.

Mit dem anstehenden Update scheint auch der devblog wieder aus dem Tiefschlaf erwacht zu sein. Immer wieder gibt es dort neue Informationen zu Version 2.0 – auch zur Karte. Diese bekommt ein komplett neues Aussehen, wird im Fullscreen dargestellt und könnte in etwa so in neuem Glanz erstrahlen:

Glanz ist ernst gemeint: Die neue Karte sieht wirklich extrem cool aus, finden wir zumindest. Das sehen fast alle Spieler der Community genauso – hier freut man sich auf das neue Aussehen.

Im Zuge der Überarbeitung der Karte wird auch die Anordnung der Arbeiten grundlegend verändert. Die Arbeitsicons werden nicht mehr einzeln, sondern in insgesamt 28 verschiedenen Gruppen gebündelt auf der Karte verteilt. Jede Gruppe enthält bis zu fünf Arbeiten, die irgendetwas miteinander zu tun haben (zum Beispiel Pferde reiten und Pferde beschlagen). Das hat den offensichtlichen Vorteil, dass mehrere Arbeiten an einer Stelle liegen – ihr müsst also theoretisch nicht so weite Wege gehen. Andererseits gibt es weniger Arbeitsstellen, was auf gegebenenfalls längere Laufwege hinausläuft. Einige Spieler bemängeln aber vor allem, dass in Zukunft mit 28 Arbeitsicons die entsprechenden Arbeiten in Verbindung gebracht werden müssen, wenn man sich unnötiges Klicken ersparen will. Das könnte schwierig werden – auch für Neueinsteiger. Eine Hilfe wäre hier zwingend notwendig. Schöner sieht es aber – wie in den oberen Bildern zu erkennen – definitiv aus.

The West 2.0 - Fortsetzung

Zur Interface-Neugestaltung gibt es bisher nur wenige Informationen. Wir wissen, dass mit Version 2.0 alle Fenster im neuen Design vorhanden sein werden:

Wie aber sonst das Interface aussehen wird, ist bisher noch nicht bekannt – zumindest nicht für die Allgemeinheit. Es gibt ein Interface-Beispiel von Joony, allerdings aus Februar 2011:

Ob dieser wirklich noch aktuell ist, ist mehr als zweifelhaft.

The West 2.0 - Fortsetzung

Wesentlich interessanter ist vermutlich aber auch das veränderte Arbeitssystem. Es wird keine individuellen und wählbaren Arbeitszeiten mehr geben – jede Arbeit bekommt eine Arbeitsdauer zugeteilt. Die kürzesten Arbeiten werden auf gerade mal 15 Sekunden heruntergebrochen. Diese Veränderung ist Teil des Primärziels von Version 2.0 – Analysen und Statistiken haben ergeben, dass ein Großteil der Spieler direkt bei Spielbeginn wieder abspringt – vor allem dann, wenn sie gerade nichts machen können. Deshalb soll das Spieltempo anfangs extrem beschleunigt werden, um dem Neuling einen Einstieg voller Aktionen und neuer Erkenntnisse durch Erfolge und Fortschritte zu ermöglichen. Aufgrund der eindeutigen Statistiken ist das sicher eine sinnvolle Veränderung, die aber auch auf Kritik stößt. Es gibt zwar auch weiterhin Arbeiten, die zwei Stunden dauern, trotzdem werden aktivere Spieler gegenüber „Gelegenheitsspielern“ im Vorteil sein. Und das ist einem Teil der Community durchaus ein Dorn im Auge. Verstärkt wird dieser Eindruck durch einen Bonus auf die kürzeren Arbeiten als Belohnung für aktives Spiel. Wer kein Premiumspieler ist, kann bei 15-Sekunden-Arbeiten und bekanntlich vier Aktionsplätzen gerade mal in einer Zeit von einer Minute seinen Account unbehandelt belassen – an dieser Stelle ist eine enorm hohe Aktivität von Nöten und der Drang nach Automatisierungs-Premium vermutlich hoch. Natürlich ist man zu fast keinem Zeitpunkt des Spiels dazu gezwungen, die kurzen Arbeiten zu erledigen. In jedem Stufenbereich wird es kurze, normale und längere Arbeitszeiten geben. So soll ein ausgeglichenes Angebot hergestellt werden.

Es ist aber nicht von der Hand zu weisen, dass das Spiel eine Veränderung vornehmen wird, die auf starke Kritik stößt: Es ist zunächst einmal nicht bewiesen, dass ein dauerhaftes Klicken einem Einsteiger mehr Spaß bringen würde – es kann durchaus auch abschreckend wirken. Dieses Problem lässt sich aber vermutlich dadurch beseitigen, dass eben auch nicht nur kurze Arbeiten zur Verfügung stehen. Fakt ist aber, der Stufenanstieg im Anfangsstadium wird noch einmal beschleunigt. Schon jetzt erreichen Spieler binnen weniger Tage Level 40. Eine erneute Levelerweiterung scheint demnach nur eine Frage der Zeit zu sein.
Das wurde aber zumindest auch bei InnoGames erkannt. Dort sieht man diese Veränderung aber weniger problematisch:
„Wer sich nur 2-3 mal am Tag einloggen kann, wird mit 2.0 einen deutlicheren Nachteil gegenüber Spielern haben, die ununterbrochen klicken. Ich denke aber, dass Aktivität auch belohnt werden soll. Es wird auch für Leute, die überwiegend 1-2-Stunden-Arbeiten einstellen mit der richtigen Skillung und Taktik gut möglich sein, sich gegen andere Spieler zu behaupten.“ (Joony)

Darüber hinaus wird es auch Veränderungen an Gefahr, Dropchance, Erfahrung und Geld, Quests sowie der Motivation und Energie geben. In Zukunft wird nur noch die Wahrscheinlichkeit, verletzt zu werden, beeinflusst. Vorher war es ja bekanntlich die Höhe des Schadens. Dafür wird es dann völlig irrelevant sein, ob man 100 oder 10.000 Lebenspunkte hat. Sicherlich eine Veränderung, an die man sich erst einmal gewöhnen muss. Schließlich wird man in Zukunft auch bei Arbeiten direkt K.O. gehen können. Insgesamt aber keine schlimme Spielveränderung.

Die Änderung der Dropchance hingegen sorgte bisher ebenfalls für Trubel. Auch hier werden kürzere Arbeitszeiten bevorteilt werden. Es wird nach dem Update nur noch ein Produkt pro Arbeitsauftrag gefunden werden können. Aktuell sind es bekanntlich bis zu vier. Darüber hinaus darf man nicht vergessen, dass bei einer Fundwahrscheinlichkeit von 50 Prozent bei 15-Sekunden-Arbeiten nach durchschnittlich 30 Sekunden ein Produkt gefunden wird, bei zwei-Stunden-Arbeiten nur alle vier Stunden. Auch hier haben aktive Spieler also einen enormen Vorteil. Viel schlimmer könnte sich aber das neue System auf das Crafting auswirken. So wie es bisher aussieht, wird es als Folge dessen einen großen Produktmangel geben. Bei InnoGames sei man sich dieser Auswirkung allerdings bewusst und werde ebenfalls das Crafting-System überarbeiten. Dennoch muss sich diese Systemumstellung bisher große Skepsis und Kritik gefallen lassen.

Erfahrungspunkte werden genauso festgelegt, wie die Arbeitszeit. Bei jeder Arbeit bekommt man also einen festen Erfahrungswert. Das macht es für Neueinsteiger natürlich um einiges leichter – sie müssen sich nicht wundern, warum sie mehr oder weniger Erfahrung bekommen, als im Arbeitsfenster angezeigt. Auch hier gibt es einen Bonus für kurze Arbeitszeiten. An dieser Stelle war eine Anpassung der Erfahrungswerte nötig: Alle Erfahrungswerte, die man im Spiel bekommt und erreichen kann, werden mit dem Faktor drei multipliziert. Andernfalls würde bei 15-Sekunden-Arbeiten nicht einmal ein Erfahrungspunkt zu erreichen sein. Dieser Weg ist mit Sicherheit der einfachste Weg, um Problemen aus dem Weg zu gehen.

The West 2.0 - Fortsetzung

Die Veränderungen bei den Quests sind eher nebensächlich. Aufgrund der Tatsache, dass die Arbeitszeiten nun festgelegt sind, wird es in den Quests statt „Gehe 3 Stunden Tabak pflücken“ nun „Gehe 3x Tabak pflücken“ heißen.

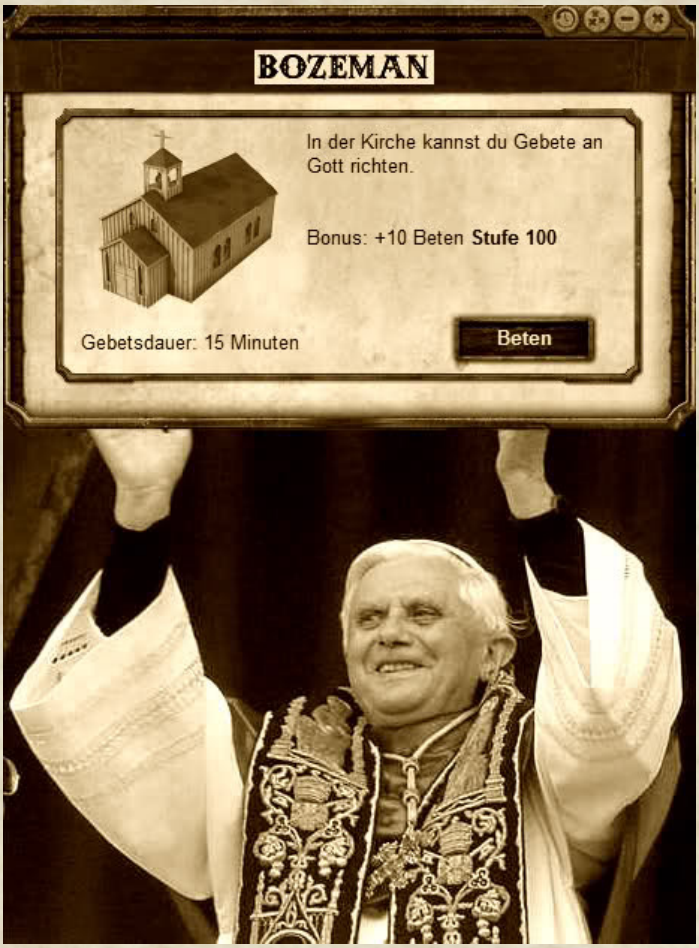
Das Paket perfekt machen die Änderungen an Motivation und Energie für Arbeiten. Die Motivation wird bei jedem Auftrag um fünf Prozent sinken – und täglich um 25 Prozent steigen. So zumindest die Aussage von InnoGames. Vermutlich meint man an dieser Stelle Prozentpunkte. Das ist immerhin ein doch ausschlaggebender Unterschied. Alles andere würde aber keinen Sinn ergeben. In Zukunft sollen kurze Arbeiten mehr Energie kosten als lange.

Alles in allem ist ersichtlich, dass mit Version 2.0 ganz grundlegende Dinge an The West verändert werden. Der Eindruck ist bei vielen recht positiv, es besteht allerdings große Angst vor vielen Fehlern. Auch die geplante „Migration“ wird vermisst. Es gibt viel Kritik am neuen Arbeitssystem, das bisher aber weder getestet noch richtig gesehen wurde. Somit ist die Kritik zwar zu beachten, aber auch richtig einzuordnen: Es findet eben aktuell noch eine sehr oberflächliche Bewertung der anstehenden Veränderungen statt. Entscheidend wird das Feedback nach Veröffentlichung der Version sein. Es ist demnach auch noch nicht an der Zeit, zum großen Rundumschlag auszuholen. Die Ansätze klingen recht vielversprechend, auf dem Weg bis zum Update können aber auch noch viele Fehler gemacht werden. Wir sind gespannt, was uns in einigen Wochen präsentiert wird!

(stam1994)

Ausbaurekord Kirche

Lesereinsendung: In Gottes Namen



Großer Glauben in Welt Colorado: Im vergangenen Monat wurde dort die erste deutsche Kirche auf Stufe 100 ausgebaut. Eine wirklich beträchtliche Zahl, wenn auch keiner weiß, wofür der Ausbau wohl gut ist. Der Glauben an das Gute schwindet ja bekanntlich zuletzt...

Wir danken Nothing für seine Einsendung!

(stam1994)

Topinterview

Fortschritte im Wiki - Im Gespräch mit juni

TWTimes: Hallo juni, vielen Dank, dass du dich dazu bereit erklärst, uns einige Fragen zum Entwicklungsstand des Wikis zu beantworten. Vielleicht kannst du zunächst einige Worte über die Funktion und Inhalte des Wikis loswerden.

juni: Das Wiki soll zu allererst eine Spielhilfe sein, in der Spieler Antworten auf die häufigsten Fragen und Hilfe zur Bedienung finden. Bisher haben viele einen Bogen um das Wiki gemacht, weil man oft doch nicht die Antworten fand die man gesucht hat. Das ging mir als Spieler nicht anders, und ist daher meine größte Motivation.

TWTimes: Wer kümmert sich um die Bearbeitung des Wikis?

juni: Diese Aufgabe habe ich übernommen. Ich suche mir aber je nach Themengebiet immer wieder Hilfe aus dem Support-Team oder der Community. Ich spiele zwar schon einige Jahre, aber in allen Details kenne ich mich noch nicht aus.

TWTimes: Trotz der aktuellen Entwicklung wird das Wiki immer wieder als lücken- und fehlerhaft bezeichnet. Welche Informationen wurden in den letzten Wochen konkret hinzugefügt beziehungsweise bearbeitet?

juni: Die FAQ sind ganz neu überarbeitet und wurden durch viele Informationen der Community ergänzt. Das komplette Erfolgssystem haben wir erklärt und neu hinzugefügt, das Stadtforum ist jetzt in seiner Handhabung ausführlich dargestellt. Weiterhin wurde der Skillungsartikel umgeschrieben und ganz aktuell haben wir eine Übersicht der Dailyquests nach Stufe und Questgeber erstellt.

TWTimes: Vor allem die Beschreibungen des Duellsystems sorgten häufig für Verwirrungen. Ist sie mittlerweile komplett verlässlich und auf dem aktuellsten Stand?

juni: Auch der Duellartikel wurde mit Informationen aus der Community und denen der Gamedesigner angepasst. So wie er jetzt ist, spiegelt er den aktuellen Stand wieder. Es ist natürlich immer eine schwierige Gradwanderung zwischen informieren und sich zu sehr in Details verstricken. Das Wiki soll eine Spielhilfe sein, keine detaillierte Formelsammlung.

TWTimes: Welche Themenbereiche sind derzeit im Wiki noch unbehandelt oder könnten eine Politur vertragen?

juni: Im Moment arbeiten wir noch an der Startseite und dem Index links, um die Navigation zu erleichtern, ich denke bis zum Erscheinungstermin haben wir das fertiggestellt. Dann beginnt natürlich das große warten auf Version 2.0. Da wollen dann schnellstmöglich alle Bilder angepasst werden.

TWTimes: Kann jeder Spieler an den Baustellen helfen, um das Wiki zeitnah zu optimieren?

juni: Im Forum des Wikis habe ich einen Thread eröffnet, der bisher allerdings eher nur spärlich benutzt wird. Informationen und Hinweise dort verarbeite ich wenn möglich noch am selben Tag. Ich würde mich freuen wenn der Forenbereich des Wikis in Zukunft aktiver genutzt wird.

TWTimes: Was sollten neue Nutzer wissen, wenn sie zum ersten Mal etwas beitragen wollen? Was ist beim Verfassen eines Beitrages zu beachten und welche Fehler sollten möglichst vermieden werden?

Topinterview - Fortsetzung

juni: Wenn ein Spieler etwas zum Wiki beitragen möchte, freue ich mich. Im Moment gibt es da nur den Weg über mich, per Mail unter juni@team.the-west.de , per PN im Forum oder per Post im Wikiteil des Forums. Wir hatten wochenlang mit Spamangriffen zu kämpfen und haben uns da täglich durch hunderte Spamartikel gelöscht. Deswegen haben wir als schnellste Lösung das Artikelerstellen nur noch für Administratoren erlaubt. Das ist derzeit sicher nicht optimal, erlaubt uns aber wieder Zeit in die eigentlich wichtigen Dinge zu investieren.

TWTimes: Gibt es eine Möglichkeit, untereinander über Fortschritte zu kommunizieren?

juni: Auch hier empfehle ich das Forum: http://forum.the-west.de/forumdisplay.php?f=104
Für Sachen, die schnelle und direkte Absprachen benötigen, bin ich auf Nachfrage auch im IRC, ICQ und Skype erreichbar.

TWTimes: Ist es für besonders engagierte Schreiber auch möglich, fest im Wiki-Team integriert zu werden? Wie funktioniert das und was wird dann von unseren Community-Mitgliedern erwartet?

juni: Das war möglich, ja. Aber leider hatte sich lange niemand gefunden, der regelmäßig daran arbeiten möchte. Nun sind wir auf aktuellem Stand und zusammen mit meinem Helfer trage ich die Sorge dafür, dass es auch so bleibt. Natürlich kann eine Vielzahl von Beiträgen nur direkt von den Spielern selbst kommen, eine Darstellung der Welten zum Beispiel. Auch Spieler haben sich bereits im Wiki vorgestellt und es dürfen sehr gern noch viele mehr werden!

TWTimes: Vielen Dank für dieses Interview! Wir hoffen, dass du gemeinsam mit vielen kleinen Helfern das Wiki weiter aufpolieren kannst.

Das Interview führte stam1994.

Beuterekord bei einem Duell

Beta: Ein edler Spender

Man hat ja schon öfter von edlen, anonymen Spendern gehört, die Organisationen oder Personen große Mengen von Geld schenken. Dass es so etwas – zwar in etwas unfreiwilliger Form – auch bei The West gibt, ist durchaus überraschend.

Der Spieler, der nach eigener Aussage anonym bleiben möchte, nahm seinem Gegenspieler gemeinsam mit einer Freundin und einem Bündnismitglied insgesamt 2,3 Millionen $ ab – eine Million allein in einem Duell:

Ob es sich hierbei tatsächlich um einen wahren Bericht handelt, können wir nicht hundertprozentig bestätigen. Sollte dies der Fall sein, ist es wohl mit Abstand die größte Duellsumme.

(stam1994)

Duellpunkte auf Welt 10

Leserbrief: Duellstadt Welt 10

Der Tenor des Weltensterbens scheint unüberhörbar, doch zumindest auf Welt 10 scheinen einige Spieler noch genügend Duellpartner zu finden, um innerhalb von gut zwei Monaten über 10.000 Duellpunkte zu erreichen. Der Stadt BamBam gelang genau das im Zeitraum von Ende März bis Ende Mai mit folgenden Statistiken:

Duelle gesamt: 3488
Duelle verloren: 732
Differenz: 2024
Duelle gewonnen: 2756
Ohnmächtige Gegner: 396
Ohnmächtige Mitglieder: 46
Bester Duellant der Stadt: 3492 Schaden (*JoKer?*)
Bester gegnerischer Duellant: 2149 Schaden (Gila)
Bester Treffer in einem Duell 577 Schaden (*JoKer?*)
Schlimmster Treffer 434 Schaden (jkay)

Die Stadt beherbergt rund 15 Top-Duellanten, die gemeinsam die Welt auf Trab halten. Wir danken Cemano für seine Einsendung!

(stam1994)

Lesereinsendung zur Weltenwanderung

Arizona - Warum Arizona?

Nun - auf den ersten Blick wirkt Arizona tatsächlich wie die letzte Wahl zum Migrieren. Sie ist die älteste der neuen Welten und hat die wenigsten Member.

Doch schon die erste FK-Teilnahme lässt das Herz eines jeden FKlers höher schlagen: Volle FK, reine Onlinerfights und Teamplay wird hier großgeschrieben. Zudem sind die Fortkämpfe (meistens) recht ausgeglichen und fair, LP Monster trifft man auf beiden Seiten an. Doch auch Lowies müssen sich nicht verstecken, wenn ein kleiner FK überfüllt ist geht man einfach zum nächsten oder zu einem mittleren Fort, spätestens dort wird man dann auch auf niedrigem Level als Onliner so gut wie immer dabeisein.

Pro Tag sind ein bis mehrere FK an der Tagesordnung und wenn man sich für den richtigen Bund entscheidet werden die FK auch selten unterbesetzt sein. Zudem ist auf Arizona das Finden von neuen Freunden so leicht wie auf keiner anderen Welt. Die Spieler dort sind hilfsbereit, gut drauf und haben stets ein Späßchen auf Lager. Das gilt nicht nur für Fortkämpfe! Auch im Stadtchat bzw. Bundchat wird man immer einen Ansprechpartner finden. Sei es um sich für gemeinsame Duellaktionen zu verabreden, um über FK-Taktiken zu philosophieren oder um einfach ein bischen herumzualbern.

Arizona mag alt sein, doch ganz und gar nicht unintressant oder langweilig! Speziell für Duellanten die ihre Grenzen testen wollen und Fortkämpfer ist Arizona das Non-Plus-Ultra unter den TW-Spielwelten.

Auch Quester und Arbeiter werden begeistert sein über die freundlichen und hilfsbereiten Spieler dort. Und wer einmal auf Arizona mitspielt, hört nicht mehr auf. Einmal in den Bann dieser Welt gezogen, verblassen alle anderen Welten wie die Sterne im Sonnenlicht. Probier es aus, du wirst überwältigt sein!

Migriere deinen Account auf die schönste Spielwelt überhaupt - Arizona!

(Golden Evolution)

Offizielle Ideensammlung

Screenumstellung: Mitwirken!

Sehen wir hier eine Reaktion auf die mittlerweile fast verstummte Kritik bezüglich nicht beachteter Spielerideen? Wie auch immer: Im Zuge der Screenumstellung für Version 2.0 brauchen Entwickler und Verantwortliche bei InnoGames im Moment eure kreativen Ideen. Der mit Informationen überfüllten Allianz-Screen soll verändert werden. Der aktuelle Allianz-Screen ist zu unübersichtlich, nicht informativ und gut genug:

Bisher wurden zwar einige, aber nicht besonders viele Ideen von den Spielern veröffentlicht, die die Allianzübersicht schöner gestaltet würden. Wenn ihr Lust habt, mit Ideen zu helfen, schaut unter http://forum.the-west.de/showthread.php?t=56089 rein.

Die wichtigste Erkenntnis dieser Aktion: Nicht nur rein statistisch wird eine Menge der Spielerideen umgesetzt, sie werden sogar direkt eingefordert!

(stam1994)

Netter Überfall

So wird man gerne überfallen ...

Die Indianer überfallen und der Überfallene staubt einen ihrer Mustangs ab!

(Tony Montana 1602)

Bilderrätsel

Vor wenigen Tagen wurden einige Screenshots der neuen Karte auf dem devblog vorgestellt. Doch - wie sollte es anders sein - hat auch hier der Fehlerteufel zugeschlagen. Fünf Dinge wurden verändert, finde diese Manipulationen und sende bis zum 20.07. ein Telegramm mit der richtigen Lösung an den Spieler **Bilderrätsel**. Sollten mehrere Spieler die richtige Lösung einsenden, entscheidet das Los.

Herzlichen Glückwunsch an **Miss Lucy**, welche beim letzten Rätsel gewonnen hat.

Auflösung des letzten Rätsels

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

Inszenierung ist nun einmal das ‚A' und ‚O'.

Dieser Auszug aus dem Abschlusstext der wiederholbaren Quest „Augenscheinlich" könnte auch Firmenmotto des Betreibers InnoGames sein.

Barkeeper Henry Walker in der Quest „Schlagzeile von morgen (Extrablatt, Extrablatt)": Tja, irgendwie kann ich verstehen warum diese Zeitung keiner lesen will.

Tja, Henry, alter Freund, deine Getränkeumsätze und unsere Zeitungsverkäufe haben das selbe Problem: rapide sinkende Spielerzahlen!

XXX: hahahaa... 5 scheissen auf mich und 1 trifft haahaaa...

*Manche Leute freuen sich auch wirklich über jeden *zensiert*.*

Wichtig: Allianzinformation und Appel an unser Mitglieder!!!

Legt noch ein Ei zu dem Appel, dann wird euer Appell im Stadtforum auch sicher gelesen.

wer dabei ist, ist dabei

So einfach kann man mittlerweile dank der sinkenden Spielerzahlen die Musterung für einen Fortkampf bereits im Einladungstelegramm erledigen.

AAA (männlich): kann sie kochen?
BBB (weiblich): wasser bekomme ich hin
CCC (weiblich): mir wurde früher immer vorgeworfen, dass ich ja bei Nudeln kochen sogar das Wasser anbrennen lassen würde... *tz*
DDD (männlich): ihr solltet einfach vorher den Topf spülen, dann können die Reste auch nicht anbrennen
AAA (männlich): kochendes Wasser solltest du dann auch direkt einfrieren, kann man nämlich immer wieder brauchen
BBB (weiblich): jaja und neben dem eingefrorenen heiss-wasser hab ich auch eine leere flasche im kühlschrank, für den fall, einer meiner gäste möchte mal nichts trinken.
AAA (männlich): wir brauchen noch XXX nudelsalat-rezept dazu
EEE (männlich): XXX Nudel ist nicht groß genug, um einen Salat daraus zu machen
CCC (weiblich): lol
AAA: (männlich) lol

Die FREE Cities in Welt 3 sind schon ein lustiger Haufen mit jeder Menge guter Laune im Chat.

XXX: hast du was was ich brauche? Billys Chaps? George Clooney Soldatenhose?

Das neueste aus dem Westen: George Clooney und George Crook stecken unter einer Decke!

XXX: stehn ein paar am fort
XXX: ich seh aber auch gerade da haben sich welche verirrt auf die flasche seite

Die waren dann wohl betrunken bei der Anmeldung zum Fortkampf.

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: Auf welchen Gegenstand gab es kürzlich keinen Rabatt?

A: Stahlverstärkte Kiste
B: Plunderkiste
C: Craftingtasche

Frage 2: Einige neue Itemsets wurden kürzlich eingeführt. Welche Aussage dazu stimmt nicht?

A: Man kann sie nur erhalten, wenn man Spieler wirbt
B: Der Setbonus bewegt sich im Rahmen des Gentlemansets
C: Sie sind auf dem Markt handelbar

Frage 3: Warum war der Support am 3. Wochenende des Monats Juni nur eingeschränkt erreichbar?

A: Das Supportsystem brach zusammen
B: Ein Teamtreffen fand statt
C: Das Supportsystem wurde gewartet

Frage 4: Ein weiterer Schritt einer Geheimquestreihe wurde Mitte Juni herausgefunden. Welches Produkt erhält man dabei?

A: ungeschliffenes Glas
B: Lupe
C: Metallring

Frage 5: Welches Feature wird mit dem kommenden Update nicht überarbeitet?

A: Crafting
B: Quests
C: Fortkämpfe

Frage 6: Welche der folgenden Migrationsrouten gibt es nicht?

A: Welt 9 --> Welt 1, Welt 10, Welt Arizona - Welt Dakota
B: Welt 10 --> Welt 1, Welt 10, Welt Arizona - Welt Dakota
C: Welt 5 --> Welt 1, Welt 10, Welt Arizona - Welt Dakota

Frage 7: Wann fing zuletzt eine neue Welt an?

A: 29.10.11
B: 12.11.11
C: 09.11.11

Frage 8: Welche besonderheit bietet das Premiumsystem der polnischen Sprachversion derzeit?

A: man erhält doppelt so viele Nuggets je Kauf
B: die Preise beim Kauf von Fertigkeiten steigen nicht
C: der Produktkauf kostet das doppelte

Frage 9: Wann war der Anmeldeschluss des Multiplayer Quest Events?

A: 07.03.2012
B: 03.07.2011
C: 15.07.2010

Frage 10: Um jedes Craftingprodukt einmal herzustellen, benötigt der Feldkoch wie viele Beeren?

A:9
B:10
C:14

(totzy)

Der Gewinner der letzten Ausgabe ist **SammyK**
Herzlichen Glückwunsch!

Lösung des letzten Rätsels: 1 B, 2 C, 3 C, 4 -, 5 A, 6 B, 7 C, 8 A, 9 A, 10 C

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.