THE WEST TIMES

★ Ausgabe 46 ★ Dezember 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Frohe Weihnachten und eine schöne Bescherung

Viele Kinder freuen sich schon auf den Weihnachtsabend und können es kaum erwarten, ihre Geschenke auszupacken. Um die lange Wartezeit zu überbrücken, gibt es den Adventskalender - gefüllt mit Schokolade oder anderen Kleinigkeiten. Auch InnoGames bietet für The West seit heute wieder einen Adventskalender mit schönen Überraschungen. Anders als in den Jahren zuvor, wird es nicht nur Süßigkeiten geben, die die Lebensgeister wecken und die Motivation steigern. Denn der Adventskalender wirkt auch unterstützend für eine neue Questreihe die Anfang Dezember freigeschaltet wird. Ein Hauptbestandteil der Reihe ist das Sammeln von Produkten. Zudem beleuchtet die Questreihe die Geschichte des Barkeepers Henry. Obwohl der Aufwand für das Abschließen der Quest sehr hoch ist, erwartet den aktiven Spieler nach Angaben von InnoGames eine angemessene Weihnachtsüberraschung.

Leider gibt es aus zeitlich bedingten Gründen den beliebten Community-Adventskalender nicht mehr, der von Gandfhut geleitet wurde. Auch die letztjährige Weihnachtsraumaktion wiederholt InnoGames dieses Jahr nicht.

Man kann es kaum glauben, nur noch ein Monat und dann ist das Jahr 2012 schon wieder vorbei. Wie schnell doch die Zeit vergeht - kein Wunder bei solch einem spannenden Jahr. Anfang des Jahres herrschte große Aufregung über die letztjährige Weihnachtsraumaktion, sowie die Regeländerung „Anprangern“. Mitte des Jahres wurde die vieldiskutierte Migration eingeführt und vor einem Monat das letzte große Highlight des Jahres: „The West 2.0“.

Monatlich hat euch auch wieder die TWTimes über die aktuellen Themen informiert und mit Hintergrundwissen versorgt. An dieser Stelle möchte sich die Redaktion für die gute Zusammenarbeit mit InnoGames und ihren Anprechpartnern bedanken.

Die TWTimes wünscht allen Lesern ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr 2013!

(the crying eye)

Inhalt

Frohe Weihnachten und eine schöne Bescherung	1
Vorwort	2
„Alte“ Neueinsteiger	3
In eigener Sache ...	5
Updatebericht Review 2.0	6
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	9
Die The West Krankheit	9
Von Kamelen und Pferden - eine Richtigstellung	10
Tooltipp	11
The Guardian	12
Die größte Kirche	13
Stilblüten und Zitate des Monats	13
Fortkämpfe 2.0	14
Kurioses im Westen	15
Ein ewiger Pechvogel 2.0	16
Welt 10: Halloween-Event	17
Die neue Karte	18
Weihnachtsabend	20
Impressum	21

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

willkommen in der Weihnachtsausgabe der TWTimes. Das Jahr 2012 neigt sich langsam dem Ende zu, Ausgabe 46 bildet den Abschluss eines Jahres mit 12 weiteren Ausgaben unserer Zeitung.

Hauptthemen dieser Ausgabe für euch sind natürlich Version 2.0 und Weihnachten. Auch eine Reaktion auf die geäußerte Kritik der letzten Ausgabe findet ihr auf den folgenden Seiten.

Ansonsten bleibt mir nur eines zu sagen: Die Redaktion der TWTimes wünscht euch frohe Weihnachten und einen guten, schmerzlosen Rutsch ins neue Jahr!
Wir sehen uns 2013 wieder - in alter Frische und vom Weihnachtsessen gestärkt.

Viel Spaß beim Lesen der Ausgabe!
Viele Grüße
Mats Brandt
(Chefredakteur TWTimes)
im Namen der gesamten Redaktion

„Alte“ Neueinsteiger

InnoGames auf dem richtigen Weg?

Viel wurde diskutiert im Forum von The West, wie bei Version 2.0 unseres Spieles mehr Spieler hinzukommen könnten, bei dem seit Monaten verzeichneten Rückgang. An welche Zielgruppe dachte InnoGames bei dem Wort Werbung?

Hin und wieder stoßen wir nun auf Spieler, die vor längerer Zeit das Spiel verlassen hatten. Einer davon ist **AtzePeng**. TWTimes kam mit ihm ins Gespräch.

AtzePeng, wohnhaft auf Welt 16, in der Stadt „Schwarze Jäger Corps“, die schon 47 Einwohner hat.

TWTimes: Hallo AtzePeng,

willkommen zurück im Westen! Im Forum konnten wir lesen, dass du nach einer zweijährigen Pause zurück ins Spiel gekommen bist. Da eine solche Rückkehr nicht so oft vorkommt, nehmen wir das zum Anlass für ein Interview.

AtzePeng: Endlich wieder Staub im Gesicht und ein Pony unterm Gesäß. Danke für das nette Willkommen, dann mal raus mit deinen Fragen.

TWTimes: Von wann bis wann war denn deine erste Tour im Westen?

AtzePeng: Mein Erster Kontakt war auf Welt 1, nachdem die Beta geöffnet wurde, glaube das war auch Tag 1 der Eröffnung gewesen. Ich habe mit ein paar meiner RL Freunde eine Stadt zusammen gegründet und wir haben das Spiel auf eigene Faust erkundet. Einen Duellanten habe ich damals gespielt. Nach und nach sind meine Freunde inaktiv geworden und als dann die Fortkämpfe angekündigt wurden, habe ich mir eine Stadt gesucht, die mir die Möglichkeit gab, den Fortkampf gemeinsam in einer Gruppe zu erkunden.

So bin ich in Racoon City gelandet unter der Fuchtel von **TheOpium** und **NightWolf** (der es mittlerweile zum CM gebracht hat, wie ich im Forum gesehen habe). Das, kann man sagen, war für mich wohl die prägendste Zeit von The West gewesen. Eine tolle Gemeinschaft, spanndende Kämpfe mit Dawson City und zahlreiche Stunden im IRC.

Wann ich dann aufgehört habe, weiß ich leider gar nicht mehr, aber Abitur war der ausschlaggebende Punkt damals ...

TWTimes: Auf welchen Welten und unter welchem Namen hast du früher gespielt?

AtzePeng: Der Name war schon immer gleich und wird es wohl auch bleiben, AtzePeng. Ich bin kein Freund von vielem Namensgewechsel. Ich bin so schon Namenslegastheniker und wenn jemand 5 verschiedene Charnamen hat, kann ich mich irgendwann gar nicht mehr an ihn erinnern, das ist Schade, da man so vielleicht alte Bekannte aus den Augen verliert.

„Alte“ Neueinsteiger - Fortsetzung

Eine andere Hauptwelt war damals noch Colorado, wo ich auch viele nette Bekanntschaften gemacht habe und auch jetzt bin ich dadurch in einer Stadt gelandet, wo ich mit alten Weggefährten The West wieder einmal zusammen neu erkunden kann.

TWTimes: Wer oder was hat dich bewogen nach deiner Auszeit wieder mit dem Spiel zu beginnen?

AtzePeng: Tja, das muss wohl Inno auf seine Kappe nehmen:

„Willkommen im wilden Westen 2.0! Hallo AtzePeng! Es ist soweit: The West 2.0 ist gestartet! Es erwarten dich unter anderem ...“

Nach der E-Mail habe ich gedacht, na das schaue ich mir doch mal an. Natürlich hat die Community auch ihren Teil dazu beigetragen, da ich eigentlich nur gute Erfahrung mit den Spielern von The West gemacht habe. Nett, spielespezifisch (RP) und, ich sage mal, erwachsen hatte ich sie immer in Erinnerung. Das hat auch einen Teil dazubeigetragen. Wenn ich mich da an meine DS Zeit erinnere...

TWTimes: Auf welchen Welten spielst du derzeit?

AtzePeng: Lediglich Fairbanks.

TWTimes: Was ist ganz neu für dich, das es früher noch nicht im Spiel gab?

AtzePeng: Nun, ich sage mal 2.0. Es ist so viel Neues, dass ich erst noch rausfiltern muss, was ich noch mitbekommen hatte und was nicht. Lediglich, dass man extrem viel mit realem Geld machen kann, ist mir teilweise neu. Produkte kaufen, Fähigkeiten kaufen, einfach alles kaufen. Das finde ich ein wenig schade, aber ändern kann man es eh nicht.

TWTimes: Was sind deine Pläne?

AtzePeng: Ich spiele The West hauptsächlich für das Zwischenmenschliche. Ich freue mich immer, wenn man nette neue Leute kennenlernt, alte Gesichter wieder sieht und sich im IRC und während der Fortkämpfe unterhalten kann. Powerleveln war noch nie so meins.

TWTimes: Vielen Dank für das Gespräch, AtzePeng. Wir wünschen dir auf deinem Weg in The West viel Erfolg und dass dir das Spiel einen Langzeitspaß mit vielen netten Spielern bringen möge.

Das Gespräch führte Cymoril.

In eigener Sache ...

Kritik an der TWTimes

In der letzten Ausgabe hat uns die ein oder andere kritische Reaktion in Hinblick auf unseren Artikel über das Projekt der „Fourteeners“ erreicht und wir möchten die Chance nutzen, um noch einmal die Intention des Berichts klarzustellen.

Als wir von dem Projekt der „Fourteeners“ erfahren und uns über die Pläne sowie Ziele informiert haben, hat das Projekt innerhalb der Redaktion eine Menge Zuspruch erhalten und wir waren uns einig, es unterstützen zu wollen. Deshalb haben wir uns mit boo zusammengesetzt, der sich viel Zeit genommen hat, um uns das Projekt detailliert näher zu bringen und Fragen zu beantworten.

Für uns gilt ganz generell: Wer ein Projekt oder eine Idee zum Spiel hat, mit dieser zu uns kommt und sie uns vorstellt, wird – sofern sie nicht gegen die Spielregeln von The West verstößt – von uns unterstützt und bekommt die Möglichkeit, das Entwickelte in der TWTimes vorzustellen.

Wir haben uns auch deshalb so sehr für das Projekt ausgesprochen, weil es unserer Ansicht nach viele gute Ansätze besitzt. Die Unterstützung von Neulingen, die geplanten Events und Kenner für verschiedene Kategorien sind nur einige dieser Ansätze. Das war, wie ihr uns nach Veröffentlichung verdeutlicht habt, etwas zu kurz gedacht.

Die Tatsache, dass drei der Redakteure Teil des Projektes sind, lässt den Leser möglicherweise schnell den Eindruck gewinnen, dass Werbung in eigener Sache betrieben wird. Das war zu keinem Zeitpunkt unser Ziel. Wir waren – und sind es noch – überzeugt von der Art des Projektes und wollten mehr Leute darauf aufmerksam machen, damit auch sie Teil dieses Projektes werden konnten. Um dem Argument der „Werbung in eigener Sache“ entgegenzuwirken, wiederholen wir an dieser Stelle gerne noch einmal das Angebot, auch über die Konkurrenz der „Fourteeners“ zu berichten. Ihr schreibt uns, wir bringen es unter das The West-Volk!

Die Kritik an unserer Berichterstattung konzentrierte sich vor allem auf zwei Punkte: Einerseits die mögliche Abwanderung von Spielern aus alten Welten und die damit verbundene Schwächung von Welten, die mit dem Projekt nichts zu tun haben und andererseits die mögliche Entwicklung des Projekts zu einer „weltbeherrschenden“ Stellung. Betrachtet man das Projekt und die Welt nach einem Monat, kann man eindeutig sagen, dass keiner der möglichen Nachteile auch wirklich eingetreten ist.

Die absoluten Mitgliedszahlen der „Fourteeners“ (139 Mitglieder und 2 Forts) sprechen gegen eine schädliche Abwanderung von anderen Welten. Der Vergleich mit den anderen Bündnissen auf Welt Fairbanks spricht auch gegen eine dominante Stellung der „Fourteeners“ auf Welt Fairbanks (Irrenhaus 207 Mitglieder und 8 Forts, Heroic Blood 87 Mitglieder und 3 Forts, Friends of Fairbanks 67 Mitglieder und 2 Forts). Es gibt also vor den Fourteeners noch einen Verband mit mehr Mitgliedern und mehr Forts und hinter ihnen Verbände mit weniger Mitgliedern, aber mehr Forts und Verbände mit weniger Mitgliedern und gleich vielen Forts - alles in allem eine bunte Mischung also.

Wir nehmen jede sachliche Kritik ernst. Wir weisen jedoch darauf hin, dass wir nicht mit Produkten der klassischen Printmedien zu vergleichen sind. Wir sind ein Projekt von Spielern, das es der Community des Onlinespiels The West ermöglichen will, am Ersten jedes Monats eine informative und amüsante Lektüre vorzufinden. Wir unterscheiden uns von kommerziellen Angeboten dadurch, dass wir unentgeltlich arbeiten und unser Produkt kostenlos anbieten. Auch von sonstigen kostenlosen Produkten, wie Anzeigenzeitungen oder lokalen Wochenblättern, unterscheiden wir uns ganz deutlich. Während ihr diese nämlich ungefragt und häufig ungewünscht in eurem Briefkasten findet, seid ihr nicht dazu gezwungen, euch überhaupt mit der TWTimes auseinanderzusetzen. Uns lest ihr nur dann, wenn ihr euch bewusst dazu entscheidet und euch selbst auf unserer Homepage eine Ausgabe unserer Zeitung besorgt.

In diesem Sinne gibt es drei Möglichkeiten mit der TWTimes umzugehen. Erstens, ihr lest die TWTimes und beteiligt euch mit Leserbriefen, Zuschriften und Interviews an der Gestaltung des Inhalts. Zweitens, ihr lest die TWTimes und nehmt die Inhalte unkommentiert auf, wie wir sie präsentieren. Drittens, ihr lest die TWTimes gar nicht. Eure Beiträge sind ebenso willkommen wie eure sachliche Kritik, die letzendliche Entscheidung über Inhalte und die Art der Präsentation kann jedoch auch weiterhin nur bei den Mitgliedern der Redaktion der TWTimes liegen. In diesem Sinne werden Berichte über die Welten oder Spielerprojekte auch weiterhin Teil der TWTimes sein.

Zum Schluss möchten wir uns noch einmal für eure Kritik bedanken - denn sie zeigt uns euer Interesse an unserer Zeitung. Sie hat auch innerhalb der Redaktion zu einer belebten Diskussion geführt, von der wir alle lernen konnten. Und nun ganz zum Schluss: Nichts wird so heiß gegessen, wie es gekocht wird. In diesem Sinne wünschen wir euch auch weiterhin viel Spaß mit der TWTimes!

(Die Redaktion der TWTimes)

Updatebericht Review 2.0

Ein Monat in einer neuen Ära

Auf den Tag genau ist es nun schon einen Monat her, dass Version 2.0 auf den deutschen Welten eingespielt wurde. Kann sich überhaupt noch wer daran erinnern, wie es davor war? - Ich zumindest nur noch wenig.

Doch das, woran ich mich noch erinnere, ist ein Stück der Geschichte von The West – ein Teil von einem Spielerlebnis, das es so nicht mehr geben wird. Das soll allerdings nicht heißen, dass ich nicht mit einem Lächeln in die Zukunft blicke, denn ich persönlich bin der Meinung, dass das Update auf Version 2.0 vieles richtig gemacht hat und ein Schritt in die richtige Richtung für das Spiel ist.

Über die Inhalte des Updates 2.0 haben wir schon mehrfach berichtet, deshalb werden wir uns in diesem Monat von den eigentlichen Spielinhalten ein wenig entfernen und eher die Meinungen zu diesen Inhalten reflektieren, um ein möglichst breites Spektrum der Spielerschaft abzudecken. Hierzu haben wir nicht nur selbst die Diskussionen im Forum verfolgt (eine Zusammenfassung der wichtigsten Punkte folgt), sondern auch einige Spieler direkt nach ihrer Meinung befragt. Diese Meinungen sind am Ende dieses Artikels zu sehen.

Doch fangen wir mal an mit den weniger schönen Seiten des Updates. Große Diskussionen gibt es seit Monaten – ja wirklich schon seit MONATEN – bezüglich der neuen Arbeitszeiten. Seit Version 2.0 sind diese nämlich für jede Arbeit fix, das heißt, man kann beispielsweise nicht mehr zwei Stunden lang seine Orangen pflücken gehen, da diese Arbeit nun nur noch zwei Minuten andauern kann. Dies bringt zum einen mehr Aktivität ins Spielgeschehen, zum anderen jedoch auch eine Menge Unmut für all jene Spieler, die The West vor allem deshalb spielen, weil man eben nicht wie bei jedem anderen Browsergame alle fünf Minuten seine Klicks setzen musste. Vor allem vor dem Update waren die Befürchtungen groß, dass viele Spieler aufgrund dieser Änderung zum Aufhören gezwungen werden. Nun, knapp einen Monat nach der Einspielung des Updates, zeichnet sich jedoch ab, dass die meisten Spieler für sich ganz persönlich einen Weg fanden, um sich mit den Neuerungen zu arrangieren. Es gibt schließlich immer noch Arbeiten die 90 oder sogar 120 Minuten andauern (vgl. Wildwassertransport oder Casino errichten).

Nichtsdestotrotz möchten wir an dieser Stelle erneut appellieren, dass sich die Entwickler einen Ruck geben und vor allem im Anfangsstadium des Spiels einige Arbeiten anpassen, so dass nicht nur die Arbeit Fort bewachen einen längeren Zeitraum in Anspruch nimmt. Noch schöner wäre es natürlich, wenn jede Arbeit wenigstens zwei mögliche Arbeitszeiten beinhalten würde, eine lange und eine kurze, so dass für jeden Spieler das Arbeiten attraktiv bleibt.

Auch gab es diverse Bugs mit Version 2.0. Dies war aber absehbar und ist für jedes Versionsupdate so üblich. Deshalb gab es gegen Ende des Monats zwei Bugfix-Update, welche unter anderem die Internet-Explorer-Probleme beseitigen sollten, den Chat und das Stadtforum funktionstüchtig machten, die Erfahrungspunkteberechnung für den täglichen Loginbonus korrigierten oder aber auch diverse Stabilitätsverbesserungen (vor allem im Bereich der Flashanwendungen, wie Fortkämpfen) sollte verbessert werden. Dies ist zum Großteil auch alles gelungen, an einigen Stellen arbeitet man jedoch immer noch (XP-Loginbonus, Chat; Stand: 24.11.).

Updatebericht - Fortsetzung

Aber schauen wir mal über diese kleinen Schönheitsfehler hinweg, so sehen wir ein ausgereiftes Browserspiel, welches die Erwartungen vieler Spieler gänzlich erfüllt. Wir haben nun endlich eine Spielgrafik und -mechanik, welche den aktuellen Standards für Browsergames entspricht. Es ist eine gute Übersicht dank der neuen Fullscreen-Karte, Minimap und Navigationsleiste gegeben. Neue Spieler finden schnell die wichtigsten Funktionen, so ist beispielsweise nun ein Button für das Handwerk direkt in der Navigationsleiste am unteren Bildschirmrand zu finden (zuvor musste man zunächst das Charaktermenü öffnen, um zum Handwerk zu gelangen).

Im Sinne weiterer Übersichtlichkeit und Einfachheit wäre noch zu wünschen, dass die Berichte und Telegramme ebenfalls wieder getrennt und mit einem Klick zu öffnen wären. Das Stadtforum ist in der aktuellen Form leider ebenfalls nicht schnell und einfach für Neulinge zu finden. Auch hier wünschen wir uns eine „ein-Klick-Top-Level-Lösung“.

Ebenfalls als positiv hat sich die neue Arbeitsübersicht bewährt, welche nach einigen Jahren Wartezeit endlich ins Spiel integriert wurde. Diese Arbeitsübersicht lässt nun einen direkten Vergleich zwischen allen Arbeiten zu bezüglich Arbeitszeiten, Erfahrungspunkte, Lohn oder auch dem Glückswert. Mit dieser überarbeiteten Arbeitsübersicht kommt auch ein mehr oder weniger neues Premiumfeature hinzu, denn die Liste ist mit dem Automatisierungspremium gekoppelt. Besitzer dieser Premiumfunktion können die Fertigkeiten für jede Arbeit einzeln ein- und ausblenden oder aber auch Arbeiten (an der nächsten Arbeitsstelle) direkt aus der Liste starten.

Und wo wir schon beim Thema Arbeiten sind: eine weitere Neuerung sind die Gold- und Silberarbeiten. Diese wurden von der Community mit großer Freude angenommen, so dass es in den Bündnissen zum Teil schon Personen gibt, die ein Amt besetzen, um Tag ein, Tag aus die neuesten Gold- und Silberarbeitspositionen zu ermitteln. Dies fördert nicht nur das Teamplaying, sondern ist nebenher auch ein netter Anreiz für alle Produktsammler, welche für das Handwerk und für den Fortausbau wichtiger denn je sind.

Das Handwerk wurde in einigen Bereichen neu ausbalanciert. So ist die Anfangsphase etwas erschwert worden, wohingegen Handwerker im Bereich über 600 Handwerkspunkten nun wieder leichter voran kommen. Leider sind die Dropraten für letzten drei Rezepte immer noch so niedrig, dass viele Spieler gar nicht weiterkommen können, weil ihnen die entsprechenden Rezepte fehlen. Auch hier besteht in Versin 2.0 noch Anpassungsbedarf.

Der Fortausbau war ähnlich wie das Jobsystem sehr stark kritisiert worden vor der Einführung des Updates, da mit Version 2.0 die Forts allesamt neu errichtet werden mussten und die Produktkosten enorm gestiegen sind. Mittlerweile hat sich diese Diskussion jedoch weitestgehend entschärft, da der Großteil der Community eingesehen hat, dass die Anhebung der Kosten nur halb so schlimm ist, wie sie anfangs schien. Dank der kürzeren Arbeitszeiten lassen sich Produkte wie Baumwolle für die Kaserne nämlich innerhalb weniger Minuten in Unmengen ansammeln. Dies gilt leider nicht für alle Produkte, denn Holz ist nun zum Beispiel schwieriger zu erhalten (vgl. Wald roden vorher und nachher).

Als Letztes möchte ich noch anmerken, wie schön der Spieleinstieg mittlerweile gelungen ist. Passend zur Version 2.0 habe ich nämlich die Welt Fairbanks betreten und ich musste feststellen, dass ein wesentlich einfacherer Spieleinstieg dank des neuen Tutorials ermöglicht wurde. Natürlich kann das Tutorial noch ein wenig ausführlicher sein (vor allem im Bereich des Handwerks), aber vor allem für die ersten 20 Level sind die wichtigsten Funktionen inbegriffen. Wo wir gerade schon beim Leveln sind: dieses geht erstaunlich schnell voran, wegen der kürzeren Arbeitszeiten. Dahingegen leidet man als Nicht-Premiumspieler unter chronischem Geldmangel, auch noch mit Level 35.

Updatebericht - Fortsetzung

Dies waren bereits die wichtigsten Änderungen, die mit Version 2.0 erschienen sind und am meisten Aufsehen erregt haben. Deshalb will ich aufhören herum zu schwafeln und euch noch die Meinungen direkt aus der Community vorstellen:

CoDxFreakx3, Fairbanks:

Mir persönlich gefällt das Update zur Version 2.0 sehr gut. Durch manche Extras wird einem das Spielen um einiges erleichtert, was ich persönlich klasse finde! Aber vor allem die neue Grafik sticht positiv heraus. So macht das TW-Spielen einfach viel mehr Spaß und ich freue mich auf die nächste Zeit mit dem 2.0 Update!

Yunn, Welt 1:

Die neue Map finde ich ziemlich gelungen. Die Map und die Eastereggs sind ein Pluspunkt. Beim Arbeitensystem ist einiges besser, einiges schlechter. Mit richtiger Planung kommt man über den Tag, aber die frei wählbare Arbeitszeit hatte ich definitiv lieber. Ein paar Produkte sind leichter, ein paar schwerer zu finden, aber Silber- und Goldarbeiten (wenn man sie mal findet *g*) machen die Arbeit teilweise etwas leichter. Itemverlinken ist ein nettes, aber das am wenigsten gebrauchte Feature ever.

Dominik79, Welt 1:

Ich spiele seit über 4 Jahren The West und es ist ein sehr gutes Spiel, welches mich gefesselt hat. Zu Version 2.0 möchte ich ein kleinen Beitrag sagen: gelungene Karte, das Handwerk (Quacksalber 623 Handwerkspunkte) wurde für mich etwas vereinfacht und das finde ich super. Was ich ein wenig bemängeln muss, sind die Arbeitszeiten, an die ich mich noch gewöhnen muss. Die alten Zeiten waren einfacher besser und man konnte besser planen mit den Arbeiten über den Tag hinweg. Zusätzlich muss ich bemängeln, dass mit 2.0 keine neuen Quests gekommen sind, das hätte man sicherlich besser hinbekommen können, um die alten Hasen ein wenig zu befriedigen. Aber man will ja neue Leute an das Spiel binden und das zählt ja nur bei InnoGames. Ich danke, dass ich diesen Beitrag schreiben konnte. Gruss Dominik

Stevi72, Welt 10:

Bis auf das F5-Geklicke, die unausgebauten Forts und dem Forum, habe ich mich inzwischen dem Ganzen angepasst. Schlimm genug, dass man sich einem Spiel anpassen muss, welches man aus anderen Gründen gerne gespielt hat.

Micky1992, Redaktion:

In diesem Artikel habe ich an einigen Stellen schon meine eigene Meinung durchsickern lassen. Im Großen und Ganzen bin ich sehr zufrieden mit dem Update auf Version 2.0, auch mit dem neuen Arbeitssystem kann ich mich mittlerweile arrangieren, auch wenn es schwieriger fällt, als früher. Natürlich gibt es an einigen Stellen immer noch Baustellen, vor allem denke ich da an den Chat, welcher immer wieder mal von Aussetzern geplagt ist. Des Weiteren finde ich es schade, dass es keine neue (Geheim)-Quest und keine neuen Rezepte für die Handwerker gab. Aber ich gehe mal stark davon aus, dass nach einer Welle von Bugfix-Updates, welche uns in kommender Zeit erwarten, auch wieder Content-Updates kommen werden, welche uns reich mit Spielinhalten bescheren werden.

Fazit:
Version 2.0 hat im vergangenen Monat gezeigt, dass es das Potential hat, neue Spieler und auch alte Spieler, die bereits mit The West aufhörten, an das Spiel zu binden. Es gab diverse Spielercomebacks, aber leider auch einige Spielerverluste, da es nicht jedem Spieler möglich war, das Update 2.0 zu genießen, wie es einige andere Spieler tun. Ich freue mich jedenfalls auf den weiteren Verlauf der Spielentwicklung von The West und bin gespannt, was uns im nächsten Update erwarten wird. Vielleicht doch noch alternative Arbeitszeiten?

(Micky1992)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... man nun 15 statt bisher 10 verschiedene Quests annehmen kann?

... es einen neuen Erfolg für das Abschließen von 100 000 Arbeiten gibt?

... wir uns in der letzten Ausgabe verzählt haben und man zum Kaufen von Nuggets mindestens vier Klicks benötigt?

... es vier neue tägliche Quests gibt, die dann erscheinen, wenn man jeweils 10 Produkte (Portion gemahlener Kaffee, Harpunierter Fische, Lammwolle, Gewürze) der vier neuen 15-Sekunden-Arbeiten im Inventar hat?

... Lammwolle von einigen Spielern aufgrund seines Äußeren auch als „Toilettenpapier“ bezeichnet wird?

... das Stadtforum jetzt über den Stadt-Button unten in der Mitte zu erreichen ist?

... die Telegramme und Berichte beide zusammen über den Nachrichten-Button zu finden sind?

... die Sortierfunktion unter dem Button „Arbeiten“ nur die Arbeitswerte berücksichtigt, die ihr mit eurer aktuellen Kleidung erreicht und nicht die Werte, die ihr in euren besten Kleidern erreichen könnt?

... man einen Quarter (25 Cent) für einen Dollar (100 Cent) verkaufen kann?

... der Satz „Da kannst du suchen, bis du schwarz wirst!“ wird für die Arbeit „Kohleabbau“ mangels Kohlefunden seine Gültigkeit verloren hat?

... man im Inventar die Itemsets angezeigt bekommt, wenn man auf die Lupe klickt und einen Teil des Namens des Sets eingibt?

Wir bedanken uns bei **Titus Santana** und **Doc Schwede** für die Einsendung ihrer Hnweise.

Die The West Krankheit

Die Herausforderung für den Körper eines The West Spielers

Wir schreiben den 1. November 2012 - der Tag an dem sich The West grundlegend änderte. Ein Update der Firma InnoGames sorgte für allerlei Veränderungen sowohl graphisch, als auch spieltechnisch. Die größte Veränderung war mitunter das Arbeitssystem. Statt wie früher auswählen zu können, wie lange man arbeiten möchte, sind die Zeiten nunmehr vorgeschrieben - mit fatalen Folgen. Die Herausforderungen an den Körper und Geist des Spielers sind enorm gestiegen. Dieser muss jetzt nicht nur seinen Charakter im Spiel skillen, um Erfolg zu haben, sondern sollte sich selbst ebenfalls einige Skills zulegen. Neben den Attributen Stärke, Beweglichkeit und Geschicklichkeit werden dem Spieler zusätzlich die Fertigkeiten Ausdauer, Zähigkeit und Fingerfertigkeit abverlangt. Durch die oftmals kurzen Arbeitszeiten, das lange Laden, das ständige Suchen nach Funktionen und Arbeiten verlängert sich extrem die Onlinezeit. Außerdem müssen mehr Klicks mit der Maustaste ausgeführt werden, um die gleichen Resultate wie vor dem Update zu erzielen. Dies alles fördert eine Belastung für die Hand und insbesondere für den Zeigefinger. Dazu kommt eine Mehrbelastung für die Augen, aufgrund der noch längeren Onlinezeiten. Auch das Gehirn wird durch die Komplexität des neuen Designs gefordert und gleichzeitig durch das neue Arbeitssystem und dem eintönigen Anklicken von Arbeiten stark unterfordert.

All diese Symptome führen zu der neuen The West Krankheit, welche vorerst zu Gelenkschmerzen in der Hand, übermüdeten und verquollenen Augen sowie brennenden Kopfschmerzen führt. Sollte die Krankheit nicht frühzeitig behandelt werden, droht dem Spieler die nicht umkehrbare The West Zombiekrankheit - ein Zustand in vollkommener teilnahmsloser Trance mit dem unbändigen Willen noch länger und intensiver The West zu spielen.

Es bleibt zu hoffen, dass InnoGames möglichst bald etwas gegen die Gefahr der Zombiekrankheit tut - denn auch wenn sie versteckt ist, unfindbar ist die Löschenfunktion für die Spieler nicht.

(the crying eye)

Von Kamelen und Pferden - eine Richtigstellung

General Lees Traveller, die zweite ...

In Ausgabe 45 der TWTimes berichteten wir auf den Seiten 9 und 10 von der Idee, das western-untypische Kamel des Sammlersets durch ein western-typisches Reittier zu ersetzen. Wir schlugen ein Pferd vor und machten den Vorschlag, es „General Lees Traveller“ zu nennen. Das erhabene, zum Sammlerset passende Aussehen des Tieres belegten wir mit einer zeitgenössischen Photographie und einem Gemälde, die beide das Tier samt Reiter zeigen. Weiterhin stellten wir die Behauptung auf, dass das Kamel nicht zum Westen passen würde, weil es „zur Zeit des Wilden Westens auf dem gesamten nordamerikanischen Kontinent keine Kamele gab“.

Zu dieser letzten Aussage erhielten wir Zuschriften und Posts im The West Forum.

„Hallo Tony,

Du hast in der TW-Times geschrieben: „Ein Kamel? Die historische Wahrheit ist: Es gab zur Zeit des Wilden Westens keine Kamele auf dem gesamten nordamerikanischen Kontinent.“

Das ist schlichtweg falsch! Die US Army hatte sogar ein eigenes Camel Corps. Es wurden mit Kamelen zwischen 1857 und 1859 zwei Trecks durch die Wüste in Arizona erfolgreich durchgeführt. Die Kamele wurden danach freigelassen, so dass man sie noch Jahre später hätte einfangen können. Demnach wäre ein Kamel in Privatbesitz durchaus denkbar.

http://de.wikipedia.org/wiki/Edward_F._Beale

Das solltest Du in der nächsten Ausgabe richtig stellen.

Viele Grüße aus Hamburg

Jürgen
*aka **Tanor** in TW“*

Auch **Mathematze** wies uns dankenswerter Weise auf die Existenz des U.S. Camel Corps hin.

Dazu stellt die Redaktion der TWTimes fest: Unsere Leser haben recht! Es gab dieses U.S. Camel Corps wirklich und somit gab es zur Zeit des Wilden Westens tatsächlich Kamele auf dem nordamerikanischen Kontinent.

Wir stellen darüber hinaus fest: Das U.S. Camel Corps bestand zwischen 1856 und 1860 als Teil der US-Armee. Je nach Quelle verfügte es im Laufe seines Bestehens insgesamt über 62 oder 72 Tiere. Im selben Zeitraum umfasste die US-Armee etwa 28 000 Mann und die Vereinigten Staaten insgesamt hatten etwa 30 000 000 Einwohner. Von einer relevanten Verbreitung kann daher keinesfalls die Rede sein.

Die Tiere erwiesen sich bei drei Erkundungsexpeditionen im trockenen und heißen Südwesten der USA als sehr anpassungsfähig an das dortige Klima. Jedoch waren sie trotzdem nur von eingeschränktem Nutzen. Die fremdartigen Kamel erschreckten die übrigen Tiere wie Pferde und Maultiere und auch der Reitkomfort war auf den hohen, schwankenden Tiere sehr eingeschränkt. All dies führte sogar dazu, dass wiederholt Kamele von Expeditionsteilnehmern erschossen wurden. Ebenso sind tödliche Kämpfe der Kamele untereinander überliefert.

Bis zum Jahr 1860 wurden die überlebenden Tiere an Privatleute verkauft oder waren in die Wildnis geflohen. Die dann wild lebenden Kamele vermehrten sich - anders etwa als in Australien - nicht in nennenswertem Umfang, sondern starben innerhalb der nächsten Jahrzehnte vollständig aus. Die letzte Sichtung frei lebender Kamele erfolgte in Texas im Jahr 1941.

All diese Fakten unterstützen die These der TWTimes, dass Kamele keine western-typischen Tiere sind und damit auch nicht unbedingt einen solch bedeutenden Platz in einem Spiel einnehmen sollten, das im Wilden Westen angesiedelt ist.

Wir wiederholen daher unsere Bitte an die Mitarbeiter und Entwickler von InnoGames: Gebt uns doch bitte ein schönes, majestätisches Pferd statt des Kamels als Krönung des Sammlersets.

Keiner unserer Leser hat uns in den Zuschriften und Posts etwas geschrieben wie „Wir wollen das Kamel behalten, wir finden das toll.“ Wenn auch euch die Idee vom Tausch „Kamel gegen Pferd“ gefällt, dann unterstützt sie im The West Forum durch eure Posts, nehmt den Satz „Für General Lees Traveller!“ in eure Profile und Forumssignaturen oder schreibt die Community Manager direkt an. Wir freuen uns auf eure Reaktionen. In diesem Sinne noch einmal: „Ein Pferd! Ein Pferd! Mein Königreich für ein Pferd!“

(Tony Montana 1602)

Tooltipp

TW-DB.info angepasst

TW-DB gehört mittlerweile zu einem der, wenn nicht sogar dem beliebtesten Hilfsmittel für The West. Entsprechend ungeduldig haben alle Nutzer auf die Anpassung an Version 2.0 gewartet – Ende Oktober war es soweit. Und dabei bleibt festzuhalten: Die Seite hat kein bisschen an Qualität verloren.

Ihr habt von nun an die Möglichkeit, frei zwischen Version 1.36 und 2.01 hin und her zu wechseln. Den entsprechenden Button findet ihr relativ oben links in der Mittelgrafik angeordnet.

Im Zuge des Updates wurden die wichtigen Bereiche der Quest und der Questgeber-Karte angepasst. Da sich die Anforderungen und Belohnungen für Quests erheblich verändert haben und sich nahezu alle Questgeber an anderen Positionen befinden, war diese Veränderung zwingend erforderlich. Die alte Version konnte dabei nämlich keinerlei Abhilfe mehr leisten.

Darüber hinaus wurde das integrierte Inventar, die Arbeitsübersicht, der Kleidungsrechner, die Rezepte sowie die Allianz-Karte und Shop-Suche angepasst. Somit erstrahlt TW-DB nun in modernisiertem Glanz und wird den Anforderungen der Spieler weiter gerecht.

Leider kann in der Arbeitsübersicht von Version 2.01 momentan nicht mehr nach Lohn sortiert werden, da die Lohn-Formel von InnoGames geheim gehalten wird und TW-DB nicht zur Verfügung gestellt wird. Auch testweise Berechnungsversuche mit großen Datenmengen zur Gewinnung der Formel brachten bisher leider keine akzeptablen Ergebnisse und so entschlossen sich die Betreiber von TW-DB dazu, lieber vorerst gar keine Lohnsortierung anzubieten, anstatt nur falsche Werte zu liefern.

Etwa einen Tag lang zeigte das Skript auch Gold- und Silberarbeiten auf der Minimap an. Diese Funktion musste jedoch auf Verlangen von InnoGames wieder deaktiviert werden. Eine automatisierte Suche nach allen Gold- und Silberarbeiten ist von InnoGames nicht erwünscht und daher zeigt das Skript momentan nur die Arbeiten an, die man selbst bereits vorher entdeckt hat, deren Arbeitspunkt man also schon einmal aufgeklickt hatte. Leider wird diese Suchfunktion aber dadurch gestört, dass man aktuell noch recht häufig mittels F5 das Spiel aktualisieren muss. Denn nach jeder Aktualisierung sind die bereits gefundenen Arbeiten wieder verschwunden und müssen wieder neu aufgeklickt werden, bevor das Skript sie wieder anzeigen kann.

Das Feedback im Forum war bisher nahezu ausschließlich positiv. Anfangs mischten sich kleinere Fehler in das ansonsten so benutzerfreundlich programmierte Angebot der Verantwortlichen – mittlerweile ist die Fanseite aber vollkommen funktionstüchtig und importiert eure 2.0-Charaktere verlässlich.

(stam1994 und Tony Montana 1602)

Preis: 25 Pfennig

23. Dezember 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

Karl May's Gesammelte Reiseromane

- Erfolgsstory mit „Old Shatterhand" & „Winnetou" (Teil 1) -

Ernstthal: Im ersten Teil dieser Reihe stellen wir den deutschen Schriftsteller Karl May mittels einer kurzen Biografie vor.

Am 25. Februar 1842 wurde er als fünftes von vierzehn Kindern in eine arme Weberfamilie aus dem Ernstthal im Erzgebirge geboren. Kurz nach der Geburt verlor er das Augenlicht aufgrund von Infektionen oder Mangelernährung. Mit fünf Jahren erhielt er sein Sehvermögen zurück. Bis zu diesem Zeitpunkt lebte er fast ausschließlich in der Märchenwelt seiner Großmutter und den Sphären der Phantasie. Später erlernte er den Beruf des Lehrers. Während seiner Tätigkeit als Hilfslehrer wurde er bereits aufgrund eines nicht ganz aufgeklärten Vergehens zu sechs Wochen Haft verurteilt. Später folgten zahllose weitere Delikte, welche ihn für insgesamt siebeneinhalb Jahre ins Gefängnis brachten (1865-1868 und 1870-1874). Nach seiner letzten Haft gelang ihm eine bewundernswerte Resozialisierung. Als Redakteur verschiedener Zeitschriften verdiente er sich seinen Lebensunterhalt. Im Jahr 1882 begann er unter dem Titel „Karl May's Gesammelte Reiseromane" eine bis heute bestehende Buchreihe zu schreiben. Nicht zuletzt aufgrund dieser Buchreihe wurde er zum meistgelesenen Schriftsteller deutscher Sprache (Auflage über 100 Mio.). Nach den Erfolgsjahren erlebte er zwischen 1901 und 1911 tragische Prozessjahre, in welchen ihm seine jugendlichen Verfehlungen vorgeworfen wurden. Zehn Tage vor seinem Tod am 30. März 1912, erlebte er in Wien anlässlich seines Vortrags „Empor ins Reich der Edelmenschen" einen triumphalen Erfolg und die gebührende Rehabilitation.

Quelle: http://karl-may-wiki.de/index.php/Hauptseite

Die neue Arbeitsreform

- Gravierende Auswirkungen -

New York: Die große Reform kam einher mit einer neuen Arbeitsreform. Diese hat nicht nur geregelte Arbeitszeiten eingeführt, sondern auch höhere Gehälter. Teilweise haben sich die Bezahlungen für die gleiche Tätigkeit verdoppelt. Beobachter sehen die Entwicklung kritisch, vor allem mit Blick auf den Finanzmarkt. Die bereits befürchtete Inflation wird mit der Zeit noch weiter steigen, sodass auch der globale Handel stark darunter leiden wird. Auch sind durch die Arbeitsreform die Karrierechancen erheblich verbessert worden, sodass man wesentlich schneller eine höhere Stufe seiner Karriere erklimmen kann. Eine Teufelsspirale die nicht mehr aufzuhalten ist. Die Empfehlung der Experten ist, in möglichst seltene Rohstoffe als Kapitalanlage zu investieren.

Frohe Weihnachten

- Merry Christmas -

Chicago: Nur noch 24 Tage und dann ist es wieder Weihnachten. Die Kinder können es gar nicht erwarten endlich unter dem Weihnachtsbaum die Geschenke auszupacken, während die Erwachsenen im Vorweihnachtsstress sind. Um die Tage zu zählen, werden für die „Kleinen" Adventskalender aufgehängt, in welchen jeden Tag eine Überraschung wartet. Letztes Jahr hat sogar die Regierung eine große Weihnachtsaktion mit vielen Geschenken veranstaltet. Ob es dieses Jahr wieder solch eine reiche Bescherung gibt, steht noch in den Sternen – aber vielleicht zeigt euch der Weihnachtsstern den Weg. In diesem Sinne schon mal vorweg:

Frohe Weihnachten

und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Spektakuläre Ereignisse

- Die Timeline (Teil 1) -

Boston: In den folgenden zwei Ausgaben widmen wir uns den spektakulärsten Ereignissen des Wilden Westens ab dem Jahr 1861 bis zum Jahr 1924 mit einer Zeitlinie.

1861, 12. Juli: Schießereien zwischen der „McCanles-Gang" und Wild Bill Hickcok (Rock Creek Station, Nebraska)

1864, 10. März: Henry Plummer und viele seiner Montana – Outlaws werden gehängt (Virginia City, Montana)

1865, 21. Juli: Duell zwischen Dave Tutt und Wild Bill Hickcok (Springfield, Missouri)

1870, 17. Juli: Auseinandersetzung zwischen Wild Bill Hickcok und den in Fort Hays stationierten Kavalleristen (Fort Hays, Kansas)

1871, 5. Oktober: Schießerei zwischen Wild Bill Hickcok und Phil Coe (Abilene, Kansas)

1873, Juni: Blutiger Zweikampf zwischen Arthur McCluskie und Hugh Anderson (Medicine Lodge, Kansas)

1874, 16. März: Schusswechsel zwischen John Younger und Detektiven (Monegaw Springs, Missouri)

1876, 24. Januar: Auseinandersetzung zwischen Bat Masterson und Sergeant Ed King (Mobeetie, Texas)

1876, 2. August: Wild Bill Hickcok wird ermordet (Deadwood, Dakota Territory)

1876, 7. September: Überfall der James-Younger-Gang auf die Bank von Northfield (Minnesota)

1877: Höhepunkt der Horrel-Higgins-Fehde im Umland von Lampasas (Texas)

Quelle: http://www.westernhelden.de/geschichte/revolverhelden/

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

Die größte Kirche

Die größte Kirche im Westen - Jetzt erst recht!

In den letzten Ausgaben haben wir immer mal wieder vom Wachstum der Kirchen im Westen berichtet. Auch diesen Monat gab es wieder einige Anmerkungen aus der Community zu diesem Thema, so dass wir erneut eine neue „größte Kirche“ festlegen müssen: die Stadt **Dachterasse** auf **Dakota** hat mit ihren 20 Einwohnern tatsächlich eine Kirche aufgebaut, welche aktuell die Stufe 134 hat. Wahnsinn, das hat noch keine andere Stadt überbieten können. Die Stadt ist zurecht auf Platz 1 in der Welt Dakota, Gratulation an euch und vor allem an eure Errichter. Macht weiter so, vielleicht können wir dann schon bald über die erste Kirche mit einer Stufe von 150 berichten!

(Micky1992)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX: ich finde das tw 2.0 gar nicht mal so schlecht
XXX: muß nur erst alles finden

Auch viele andere Spieler müssen erstmal alles finden, bevor sie entscheiden können, wie sie es finden.

Thema in einem Stadtforum: Vorteile Version 2.0 gegenüber 1.36
Post in diesem Thema: die F5-Taste setzt keinen Staub mehr an

Na da hätte es auch ein Staubtuch getan, dafür hätte es keine neue Spielversion gebraucht.

XXX: ich brauch noch die schrottflinte für das sammlergewehr

Tja, auch die präziseste Waffe kann in ungeübten Händen einfach nur Schrott sein.

Ich werde hier aufhören, hätte da noch ca. 250.000 § zu verschenken.

Na bei so vielen Paragraphen muss ja Recht und Ordnung im Wilden Westen herrschen.

(Tony Montana 1602)

Fortkämpfe 2.0

Über den Spaß bei kleinen Fortkämpfen

Mit dem Beginn von The West V 2.0 wurden in allen Welten die Forts aufgelöst und mussten neu errichtet werden. Nachdem V 2.0 nun einen Monat läuft, lässt sich im Rückblick sagen, dass die fortlose Zeit glücklicherweise nur wenige Stunden bis wenige Tage dauerte. Die Forts wurden sehr schnell wieder gegründet und selbst der mühsame Ausbau wird wieder fleißig betrieben - sogar in den alten Welten, die aufgrund der Migrationswege mit immer weniger Spielern zurechtkommen müssen!

Auf den geschlossenen Startwelten für die Migration 2 bis 9 hat sich in der Folge ein stark verändertes Fortkampfgeschehen entwickelt. Verändert, aber nichts desto weniger lebendig, spaßig und spannend!

Früher kam es auf noch stärker bevölkerten Welten mit komplett ausgebauten Forts hauptsächlich auf Masse in Form von Lebenspunkten an. Die Kämpfe waren häufig so sehr gefüllt, dass praktisch kaum noch raumgreifende Taktiken möglich waren. Bewegung war in der ersten Hälfte eines Kampfes überhaupt nur sehr eingeschränkt möglich. Hinstellen, etwas zusammenrücken, Gegner zusammenschießen, minimal vorrücken und das Spiel beginnt von vorne - häufig war das schon alles.

Dies hat sich nun geändert. Auch die größeren Verbände in den Welten 2 bis 9 sind nur noch selten in der Lage, Fortkämpfe komplett in Angriff und Verteidigung zu füllen. Durch die geringeren Teilnehmerzahlen werden auch kaum noch Sektoren im Vorfeld der Forts von Verteidigern geblockt. Die ermöglicht den Angreifern weitgehende Bewegungsfreiheit. Selbst wenn die Seite des Forts, auf der sich auch die Angreifer zu Beginn aufgestellt haben, gut von den Verteidigern besetzt ist, können die Angreifer jetzt immer noch innerhalb weniger Runden rund um das Fort laufen und auf der anderen Seite einen neuen Angriffsversuch starten. All dies führt zu sehr beweglichen und damit sehr abwechslungsreichen Kämpfen.

Ein weiteres Phänomen der Fortkämpfe 2.0 ist die Rückkehr des guten, alten „Igel“. Bei dieser Verteidigungstaktik sammeln sich die Verteidiger im Innenraum des Forts und erwarten den Ansturm der Angreifer. Auf diese Weise können die Verteidiger dem Feuer von offline teilnehmenden Angreifern ausweichen, die auf ihrer Startposition verharren. Sinnvoll ist diese Taktik allerdings nur solange, bis die Türme und Wälle durch den Fortausbau wieder über Boni verfügen.

Auch die Atmosphäre bei den Fortkämpfen ist eine durchaus angenehme. Da viele Kämpfe nicht komplett gefüllt sind, gibt es keinen Streit darüber, wer mitmachen darf, keiner wird ausgegrenzt und auch die Leiter haben es etwas einfacher, da eine Musterung meist nicht notwendig ist - wer angemeldet ist und beim Anpfiff am Fort steht, der ist auch dabei!

Es gibt also aktuell bei den Fortkämpfen eine ganze Menge zu erleben und zu gewinnen. Abwechslungsreiche Spielerlebnisse, kuriose Kampfergebnisse, lustige Situationen und natürlich wie immer auch Punkte, Geld, Bonds und Erfolge.

Wie heißt es so treffend in Shakespeares „Heinrich V.“? „Die Bresche stürmt, ihr feigen Hunde!“

In diesem Sinne: Lasst euch nicht nachsagen, dass ihr feige wärt und kommt zum nächsten Fortkampf in eurer Welt - ihr seid sicher herzlich willkommen! TWTimes wünscht euch viel Spaß dabei!

(Tony Montana 1602)

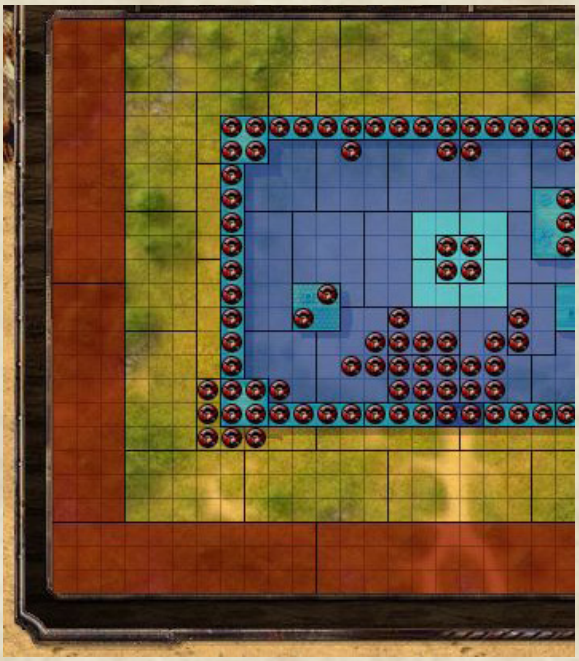
Kurioses im Westen

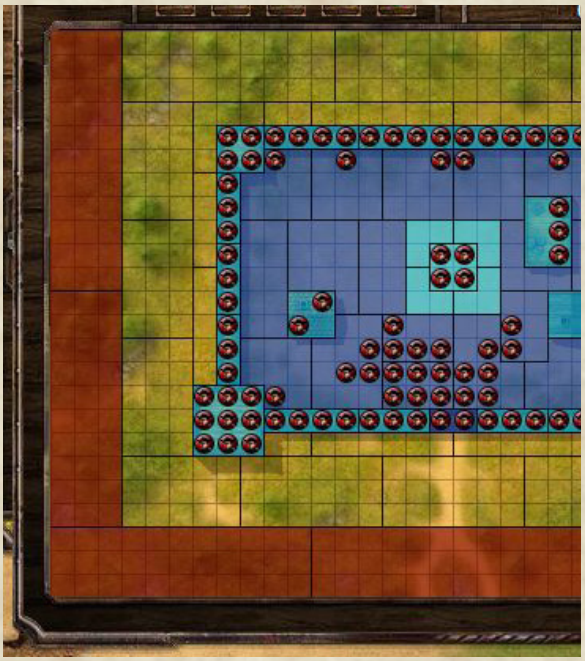
Schlaflos im Westen?

Vollkommen klar, woran es liegt! Warum schlaft ihr auch auf dem sandingen Wüstenboden, wenn wenige Meter weiter ein kostenloses Hotelbettchen auf euch wartet...

Forterrichtung und Fortkampf

Was passiert, wenn ein Fort noch während der Kampfaufstellung ausgebaut wird? (Die geöffnete FK-Seite aktualisiert nicht):





Nach der Aktualisierung durch die mittlerweile recht beliebte F5-Taste sah es dann richtig aus (die Verteidiger stehen dann nun endlich auf dem Turm und nicht mehr davor)

Was würde wohl passieren, wenn das Fort wirklich während eines Kampfes ausgebaut wird?

(Quis)

Ein ewiger Pechvogel 2.0

Der Wandel der (Arbeits-)Zeit

Bereits in der Novemberausgabe Nr. 45 hat die TWTimes ausführlich über die Fundwahrscheinlichkeit in der alten Version berichtet. Kaum war das Update eingespielt, kamen erste Diskussionen im Forum bezüglich der neuen Arbeitszeiten und den damit verbundenen Fundchancen auf. Um weiteren Spekulationen vorzubeugen und euch Lesern Klarheit über den jetztigen Sachverhalt zu schaffen, hat sich die TWTimes mit dem deutschen **Communitymanager Joony** in Verbindung gesetzt. Zuerst sollte man wissen, dass man die Arbeitszeiten von Version 1 und Version 2 nicht vergleichen kann, da sie zwei völlig unterschiedliche Systeme sind.

Bei der Umstellung des Arbeitssystems hat InnoGames primär darauf geachtet, dass zu jedem Zeitpunkt des Spiels Arbeiten mit unterschiedlich langen Arbeitszeiten vorhanden sind. Bei der Festlegung der Arbeitszeiten versuchte InnoGames logisch vorzugehen. So nimmt zum Beispiel die Arbeit des fahrenden Händlers mehr Zeit in Anspruch, als in der Wüste schnell eine Leiche zu plündern. Aufgrund solcher Überlegungen kam es zu diesen großen Unterschieden.

Ebenso ist die Fundwahrscheinlichkeit bei kurzen Arbeiten runtergerechnet auf die Minute etwas höher als bei langen Arbeiten. Das hat InnoGames mit Version 2 geändert, damit man auch bei kurzen Arbeiten ab und an einen Gegenstand findet. Weiterhin entscheidend für die Fundwahrscheinlichkeit ist die Motivation.

Getroffen hat diese Umstellung vor allem Spieler mit einem extremen Fingerfertigkeitenskill. Nach Joonys Aussage war dies aber schon immer ein Nieschenskill, was durch das Update leider noch deutlicher wird. „Leichen plündern“ ist somit zwar weniger attraktiv als vorher, wird jedoch nicht ganz in den Hintergrund rücken.

„Wer darauf aus ist, möglichst viele teuere Gegenstände zu finden, sollte aber eher nicht mehr auf Fingerfertigkeit skillen.“, teilt Joony mit. Seiner Meinung nach war und ist die Fertigkeit „Handeln“ in Verbindung mit der Arbeit „als fahrender Händler arbeiten“ attraktiver und zielführender.

Insgesamt kann man sagen, dass man sich gerade als Glückssucher und Geldsammler im neuen Arbeitensystem umstellen muss. Zuletzt betont Joony noch, dass sich die Wertigkeit der Arbeiten je nach Skillung und Anspruch des Spielers teilweise verschoben haben, aber das System an sich nicht unfair ist.

(the crying eye)

Welt 10: Halloween-Event

Halloween-Event bei TWH

Man möchte meinen, die allgemeine Aufmerksamkeit gelte aktuell ausschließlich den Veränderungen der Version 2.0. Es geht aber auch anders: In Welt 10 haben **FantaSixty** und der Bund TWH (The Wild Horde) zu Halloween ein zweiwöchiges Event für die gesamte Allianz veranstaltet. Das sorgte nicht nur für eine Menge Spielspaß, es füllte gleichzeitig den Rohstoffspeicher im Fort.

Vorgegebenes Ziel dieses kleinen Wettbewerbes war es, „möglichst viele Spieler einzubinden, den Spielspaß zu erhalten [und] Freude am kommunikativen Miteinander in den Vordergrund zu schieben“. Natürlich sollte es einige Rätselaufgaben geben. Deshalb mussten die Teilnehmer bei der ersten Ausgabe solange Gräber ausheben und die Fundberichte veröffentlichen, bis „etwas“ gefunden wurde. Was es ist, verrieten die Veranstalter allerdings erst, als das Ziel erreicht war – ein Hut. Und ein Jeder rechnete natürlich mit einem weitaus spektakuläreren Fund.

So gingen die Tage vorüber, die Teilnehmer maßen sich im Rabenfeder-Wettsammeln und die 98 Federn konnten direkt zu Amuletten für den Fortkampf weiterverarbeitet werden. Es folgte die Suche nach einem Rasiermesser, dessen Fund dem Gewinner ein Upgrade auf Bowies Messer versprach. Fleißig und begeistert wurden nach eigenen Aussagen sämtliche Erfolgserlebnisse im Forum festgehalten – Spaß an der Freude, oder so ähnlich.

Folglich fehlte es den Veranstaltern auch nicht an der nötigen Portion Selbstironie. Wer drei Kürbisse bei einer Arbeitseinheit fand, bekam als Belohnung eine Schlafmütze, weil die Aufgabe so langweilig war. Der Etappensieger verschenkte die hart erkämpfte Schlafmütze sogar weiter, weil er selbst eine war. Offiziell wollte er schlichtweg keine doppelten Gegenstände haben und förderte so den internen Handel.

Kreativteil des Wettbewerbs war der Entwurf eines Halloween-Kürbisses mit Hilfe eines Fotobearbeitungsprogrammes. Das Ergebnis lässt sich durchaus blicken:

Welt 10: Halloween-Event

Die schwierigste Aufgabe bestand darin, in einem Gedicht die sieben versteckten Arbeiten zu erkennen und anschließend einen Fund bei diesen Arbeiten zu erlangen. Das Rätsel ist durchaus anspruchsvoll, wir wollen die Lösung nicht vorwegnehmen:

„Da grinst ein brennendes Kürbisgesicht,
ob du dich fürchtest oder auch nicht.
Dahinter spuken bleiche Gespenster,
sie schreien und jaulen, pochen ans Fenster.

Am ganzen Haus ein wildes Geklopf',
Hexensuppe brodelt im Topf.
Grüne Augen blitzen durch das Dunkel,
im Hintergrund ein herrliches Gefunkel.

Öffne die Tür nur einen kleinen Spalt,
reich etwas Süsses der bösen Gestalt,
dann klingt Gelächter und „Dankeschön",
Der Gewinner wird mein Inventar dann seh'n!"

Zu guter Letzt wurden die besten Fortkämpfer des letzten Fortkampfes vor Version 2.0 in mehreren Kategorien geehrt. Und als Fazit dieses Events bleibt festzuhalten: Die Allianz war Teil eines gelungenen Wettbewerbs und hatte „Spielspaß ohne Ende". Man freut sich gemeinsam auf den internen Adventskalender.

Wir bedanken uns bei FantaSixty für die ausführlichen Informationen.

(stam1994)

Die neue Karte

Eine Arbeit, ein Chat, ein Fortkampf und die Minimap ...

Die neue Karte - Fortsetzung

Auch wenn für das Stadtforum, um sich etwa über den Fortkampf zu informieren, kaum noch Platz ist, kann man sich eines Eindrucks doch nicht verwehren ... Ist die neue, von Hand gezeichnete Karte nicht wunderschön?

Dass das beschriebene Problem bei manchen Spielern sogar noch drastischere Ausmaße annehmen kann, könnt ihr unter folgendem Link sehen:

http://forum.the-west.de/showpost.php?p=697830&postcount=506

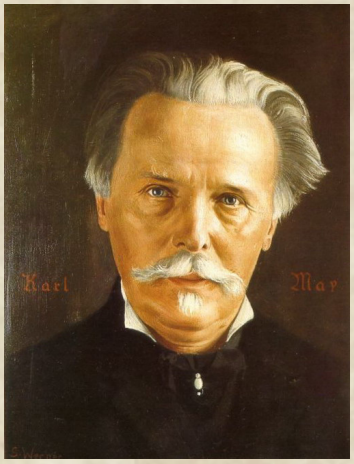
Gerne würden wir in der nächsten Ausgabe auch eure Eindrücke zur neuen Karte veröffentlichen. Findet ihr die neue Karte ebenfalls überladen? Oder gefallen euch der Aufbau und die Elemente der Karte? Schreibt uns eure Sicht der Dinge über die bekannten Kontaktmöglichkeiten.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsabend

Ein Gedicht von Karl May

Karl Friedrich May wurde am 25. Februar 1842 in Ernstthal geboren und starb am 30. März 1912 in Radebeul bei Dresden. Er war ein deutscher Schriftsteller, welcher vor allem durch seine Romane über den Wilden Westen mit den Hauptcharakteren „Old Shatterhand“ und „Winnetou“ berühmt wurde. Mit diesem Weihnachtsgedicht von ihm, welches vermutlich zwischen 1865 und 1868 in der Haft auf Schloss Osterstein entstanden ist, möchten wir uns für dieses Jahr verabschieden. Ein frohes und gesegnetes Weihnachtsfest!



Ich verkünde große Freude,
Die Euch widerfahren ist;
Denn geboren wurde heute
Euer Heiland Jesus Christ!“

Jubelnd klingt es durch die Sphären,
Sonnen kündens jedem Stern,
Weihrauch duftet auf Altären
Glocken klingen nah und fern.

Tageshell ists in den Räumen
Alles athmet Lust und Glück
Und an buntbehangnen Bäumen
Hängt der freudetrunkne Blick.

Fast ists, als ob sich die helle
Nacht in Tag verwandeln will;
Nur da oben in der Zelle
Ists so dunkel, ists so still.

Unten zieht des Festes Freude
Jetzt in alle Herzen ein;
Droben ist mit seinem Leide,
Seinem Grame er allein.

Unten wogt es durch die Gassen
Lebensfrisch und lebensroth
Droben kämpft mit leichenblassen
Angesicht er mit dem Tod

Zitternd lehnt er an der Mauer
Von des Fiebers Angst umkrallt
Und es fliegen tiefe Schauer
Durch die zuckende Gestalt

Seine bleichen Lippen beben
Fieberhaft erglüht das Hirn,
An den kalten Eisenstäben
Kühlt er seine heiße Stirn

Betend faltet er die Hände,
Hebt das Auge himmelan:
„Vater, gieb ein selig Ende
Daß ich ruhig sterben kann.

Blicke auf Dein Kind hernieder
Das sich sehnt nach Deinem Licht,
Der Verlorne naht sich wieder,
Geh mit ihm nicht ins Gericht.

Da erbraußt im nahen Dome
Feierlich der Orgel Klang
Und im majestätschen Strome
Schwingt sich auf der Chorgesang:

„Herr, nun lässest Du in Frieden
Deinen Diener zu Dir schlafen gehn
Denn sein Auge hat hienieden
Deinen Heiland noch gesehn.“

Und der Priester legt die Hände
Segnend auf des Todten Haupt.
„Selig ist, wer bis ans Ende
An die ewge Liebe glaubt.

Selig, wer aus Herzensgrunde
Nach der Lebensquelle strebt
Und noch in der letzten Stunde
Seinen Blick zum Himmel hebt

Suchtest Du noch im Verscheiden
Droben den Versöhnungsstern,
Wird er Dich zur Wahrheit leiten
Und zur Herrlichkeit des Herrn.

Darum gilt auch Dir die Freude,
Die uns widerfahren ist;
Denn geboren wurde heute
Auch Dein Heiland Jesus Christ!“

Quelle:
http://karl-may-wiki.de/index.php/Weihnachtsabend_(Gedicht)

(TWTimes Redation)

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
Micky1992	micky1992@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@twtimes.de
the crying eye	the-crying-eye@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@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.