THE WEST TIMES

★ Ausgabe 44★ Oktober 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Spielerzahlen

Was war, was ist - was wird?

Berichteten wir im Juli 2012 noch von rund 70 000 Accounts auf den deutschen Welten von The West, so waren es am 22. August 2012 bereits rund 5 000 weniger. Dieser Abwärtstrend setzte sich auch im September fort.

Per 23. September 2012 konnten wir nur noch von 59 451 Accounts auf der Startseite lesen. Das sind also wiederum 5 560 Accounts, die gelöscht wurden. Nur Welt 10 hat einen Zuwachs von 40 Spielern aufzuweisen. Die Welten 1, 2, 4, Arizona, Buffalo, Colorado, El Paso und Dakota verzeichnen einen Rückgang. Bei El Paso sind es sogar 620 Accounts.

Verfolgt man den Thread der Betaspieler im Forum zum Thema The West 2.0, so wird es ein weiteres Spielersterben geben. Neue Spieler werden sicher bei guter Reklame dazu kommen, ob sie jedoch lange bleiben, ist angesichts der Einschätzungen von langjährigen, aktiven Spielern mehr als fraglich. Ein sehr gutes Spiel, welches sich von vielen anderen abhob, wird nunmehr angepasst an viele andere Spiele, ein technisch kalter Abklatsch der Moderne, der nicht zum Flair einer Western-Welt des 19. Jahrhunderts passt.

Es war einfach toll, dass Menschen - ob groß, ob klein - an diesem Spiel, ihrem Spiel, hingen! Nun geht der Trend dahin, dass sich bei immer mehr Spielern Resignation breit macht. Einer der Gründe dafür ist, dass die Bitten, Hinweise, Wünsche und sachlichen Kritiken der „alten“ Spieler ignoriert und gering geschätzt werden. Die Spieler strecken die Fühler aus nach Neuem. Häufig ist dieses Neue jedoch nicht mehr das neue The West 2.0.

Hier einige Zitate aus dem Forum von The West.

Wenn man am Fundament rumpfuscht, darf man sich nicht wundern, wenn das Dach leckt und die Türen und Fenster knarren. Bei 2.0 muß noch ne Menge nachgebessert werden, damit „man damit leben kann“.

(Jeremiah Johnson)

Ich spiele das Game seit 4 Jahren, aber wenn sich das Spiel verändert habe ich kein Problem ein anderes zu wählen. Es hat mir viel Spass gemacht und war das wichtigste. TW kann ich in guter Erinnerung behalten, auch wenn es sich eben in eine andere Richtung entwickelt hat, wie ich es mir gewünscht hätte. So kann ich langsam abstand nehmen ohne sauer zu sein.. es ist und bleibt nur ein Spiel. Wenn das Spiel innerlich ärgerlich macht, warum weiter spielen? Ist nicht nötig... Keiner von uns hat Aktien oder ist Teilhaber von innogames, daher kann es uns relativ egal sein ob das Spiel in den Sand gesetzt wird oder neu aufblüht. Das zweite wäre schöner.. aber wenn nicht... eben nicht... ich hatte meine gute Zeit und gut ist. Einfach entspannter sehen.

(UniMix)

(Cymoril)

Inhalt

Spielerzahlen	1
Vorwort	2
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	2
Leserbrief zur Diskussionskultur im The West Forum	3
Der Scherzkeks von 2.0	4
Der Mythos geht weiter!	5
Leserzuschrift eines Betaspielers	8
Spieler mit Humor	9
Kurioses	9
Interview zu den TW-db-Skripten	10
The Guardian	11
Duellszenencontest	12
Offener Brief an InnoGames	13
Hell on Wheels	15
In eigener Sache ...	16
Spielerzuschrift	17
Leserzuschrift aus Welt 1 von Calamity Janie	18
Der charismatische Anführer	19
Bilderrätsel	21
Stilblüten und Zitate des Monats	22
Gewinnspiel	23
Impressum	24

Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler,

hiermit präsentieren wir euch Ausgabe 44 der TWTimes. Die Zeitung versorgt euch mit einer bunten Mischung voller Informationen rund um The West. Ganz besonders hervorheben möchte ich allerdings unseren Neuzugang in der Redaktion: the crying eye wird von nun an ebenfalls dauerhaft für die TWTimes schreiben. Wir freuen uns sehr über diesen Zuwachs!

Ansonsten wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!

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

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... auf der von Hand gezeichneten Karte von The West 2.0 sämtliche Flussläufe 90°-Kurven machen, die in der Natur äußerst selten vorkommen?

... die Kirche der Stadt Morgan Hill in Welt 10 Stufe 91 hat und die Stadt dadurch über 470 000 Ausbaupunkte erreichte?

... die Kirche der Stadt Enns West City in Welt 1 sogar schon Stufe 100 hat und die Stadt dadurch sogar schon über 550 000 Ausbaupunkte erreichte?

... man beim Handel über den Markt eine Menge Gebühren sparen kann, wenn man zusätzlich zu einem hohen Sofortkaufpreis auch den Verkaufswert des Gegenstandes als Mindestgebot eingibt?

(Tony Montana 1602)

Leserbrief zur Diskussionskultur im The West Forum

Der Spieler **Titus Santana** aus Devils Backyard in Welt 1 schickte uns einen Leserbrief, mit dem er einen Beitrag zur Diskussionskultur im The West Forum leisten möchte.

(Tony Montana 1602)

Grundsätze kollidieren im Forum von The West

Mit der Vorstellung der öffentlichen Beta V2.0 von The West wurde den Spielern in den Foren die Möglichkeit gegeben, ihre Meinung, Anregungen und Fehler als Feedback niederzuschreiben. Innerhalb kürzester Zeit wurde davon rege Gebrauch gemacht, sodass mit dem Stand vom 24.9.2012 bereits rund 2900 Antworten auf gut 300 Seiten erstellt wurden. (Link: http://forum.the-west.de/showthread.php?t=55595)

*Dieser Thread entwickelte sich schnell zu einem Sammelbecken aller Betaspieler, die sofort die Möglichkeit nutzten, ihre Erfahrungen kund zu tun und haben dabei, neben Lob für die neue Grafik, mit meist *zensiert* Kritik nicht gespart. Im Laufe der Zeit stoßen auch immer mehr Spieler hinzu, die nicht auf der Beta spielen, aber ihre Erfahrung und Kommentare in diesem Thread abgeben.*

Nun ist es aber so, dass in Foren eines Betreibers, aus verschiedenen Gründen, nicht jeder Beitrag in den Foren einen erwünschten Inhalt hat. Nach anfänglich sachlicher Kritik, kippt die Stimmung der Schreiber immer weiter ab, da es an Antworten der Verantwortlichen mangelt. Die Spieler geben sich redlich Mühe ihre Bedenken zu äußern, Verbesserungen vorzuschlagen und auf Fehler hinzuweisen und erhalten kaum spezifische Antworten. Es wird kein Hintergrund seitens InnoGames vermittelt und so schießen die Spekulationen massiv ins Kraut.

Ab und zu wird dann der Community Manger aktiv, wenn die Fragen zu bohrend werden und versucht ein paar Beschwichtigungen in die Runde zu werfen, die aber in der Regel nur oberflächlicher Natur sind und auf den Kern vieler Beiträge nicht eingehen. Oftmals bleiben Fragen aber auch gezielt unbeantwortet. Das hat, meiner Meinung nach, wieder 2 Effekte: Die einen Spieler resignieren, weil sie mit ihren Beiträgen nicht beachtet werden, die anderen Spieler werden langsam aber sicher immer ungehaltener, was sich im Schreibstil deutlich niederschlägt.

Leidtragende sind in erster Linie die Forenmoderatoren. Die müssen dafür sorgen, dass die Inhalte jugendfrei bleiben und die Beiträge nicht in verbale Kleinkriege ausarten. Ein undankbarer Job, da sie am eigentlichen Problem auch nichts ändern können: mangelnde Information seitens InnoGames.

Da zur V2.0 schon so viel geschrieben wurde, drehen sich die meisten Beiträge im Kreis. Es kommen immer wieder die gleichen Fragen auf, zu denen es keine Antworten gibt. Die Beta Spieler stehen immer wieder vor den gleichen Problemen, die nicht gelöst werden und mit jedem Fix tauchen neue Probleme auf und die alten Probleme bleiben. Das erzeugt eine Spirale der Wut-Beiträge, die inzwischen in letzter Konsequenz mit Löschorgien im Forum beantwortet werden.

Man scheint angesichts der nicht abreißenden Kritik an der V2.0 dünnhäutig geworden zu sein. Ironische und etwas weiter ausholende Beiträge führen jetzt schnell zu Verwarnungen im Forensystem. Man greift durch und entfernt die lautstarken Äußerungen. Soweit hätte es aber nicht kommen brauchen, wenn es mehr Feedback zum Kunden geben würde. Ich habe aber den Eindruck, dass man sich pikiert auf seinen Elfenbeinturm zurückzieht und überhaupt nicht versteht, warum sich der Teil der schreibenden Spieler überhaupt so aufregt. Es erweckt bei mir den Anschein, dass die von InnoGames für die Forenarbeit abgestellten Personen schlicht mit der schieren Masse an Beiträgen überfordert sind.

Grundsätzlich bleibt anzumerken, dass ein Forenbetreiber immer Hausrecht hat und dass es in öffentlichen Foren keine Demokratie gibt. Soweit, so gut, aber mache Probleme sind einfach hausgemacht und darüber sollte der Betreiber mal intensiv nachdenken. Kunden lassen sich nicht alles bieten und wenn man sie ohne Informationen im Dunkeln stehen lässt, führt das oft nicht zu Begeisterungsstürmen.

Ich für meinen Teil habe ein dickes Fell und lasse aus der Sicht des Benutzers manche verbale Entgleisung abperlen und denk mir den Rest denn in meiner Brust schlagen 2 Herzen: Die des Kunden und Benutzers und das des Forenadmins, denn ich betreue selbst einige Foren als Moderator und Administrator und kenne beide Seiten.

Titus Santana

Der Scherzkeks von 2.0

Ohne Worte ...

03.09.12, 15:06

Joony
Community-Manager

Registriert seit: 15.04.2008
Ort: Hamburg
Beiträge: 7.658

Tony Montana:

"Es stimmt auch, dass es in The West 2.0 keine neuen Premiumfeatures geben wird, denn diese sollen wohl erst mit Version 2.01 ins Spiel gelangen."

Hast du Ideen für neue Premiumfeatures für Version 2.01? Wir haben keine, vielelicht kannst du uns helfen!

Edit: Das Bilderrätsel ist fies. Gut gemacht!

Wer bin ich?
Joony soll wohl eine Funktion sein, eben CM, und nicht unbedingt eine reale Person.

Geändert von Joony (03.09.12 um 15:08 Uhr)

Ganz ohne Worte geht es denn dann leider doch nicht. Prizipiell hält die TWTimes nicht viel von der Ausweitung der Premiumfeatures, aber wenn InnoGames denn unbedingt einen Vorschlag haben möchte, dann hätten wir noch einen. Das neue Konzept nennt sich schön abgehoben „Meta-PA“! Man könnte auch „Premiumfeature Premiumfeauture“ dazu sagen. Bei dieser neuen Cashcow bezahlt man Nuggets dafür, dass man Nuggets für die klassischen Premiumfeatures einsetzen darf. Die Nuggets schalten sozusagen das Nutzen von Nuggets frei. „Nuggets für Nuggets“! Wäre das nicht eine schöne neue InnoGames-Welt?

(Tony Montana 1602)

Der Mythos geht weiter!

Interview

Kurz nach Redaktionsschluss ist uns im Questforum ein Posting von einem Spieler aufgefallen, der sich im Forum „**heinrich**“ nennt. Er behauptete darin, das geschliffene Glas aus der Mythos-Questreihe gefunden zu haben. Mittlerweile existiert dieser Post nicht mehr, da er binnen weniger Minuten gelöscht wurde. Dennoch haben sich unsere Redakteure auf die Suche nach „heinrich“ gemacht, was anfangs gar nicht so leicht war. Schnell stellte sich nämlich heraus, dass es keinen Spieler namens „heinrich“ gibt, der etwas mit dem Fund zu tun haben könnte. Auf Anfrage per Forennachricht erhielten wir von „heinrich“ also ein Rätsel (in seiner Forensignatur einsichtig), wodurch wir ihn entlarven konnten. Es handelte sich hierbei um den Spieler **Kaliber 50 von der Welt Arizona**. Natürlich haben wir uns aufgrund der brisanten Neuigkeiten auch noch nach Redaktionsschluss die Mühe gemacht, für euch ein Interview mit ihm zu führen. Dieses könnt ihr im Folgenden nachlesen:

TWTimes: Hallo KALIBER 50. Zu aller erst nochmal Glückwunsch zum ersten Fund des Geschliffenen Glases und ferner zum Fund der Lupe, welche du bereits besitzt. Wann hast du das Geschliffene Glas gefunden? Und seit wann besitzt du nun schon die Lupe?

KALIBER 50: Vielen Dank Micky! Nach langer Suche habe ich das Geschliffene Glas an einem sonnigen Sonntag Anfang September endlich gefunden. Die Lupe habe ich mir am folgenden Montagabend, 03.09.2012, in der Geisterstadt abgeholt.

TWTimes: Das ist ja wirklich schon lange her, hast du es so lange komplett geheim gehalten oder wussten einige deiner engsten Mitspieler schon von Anfang an von deinem Fund?

Der Mythos - Interview Fortsetzung

KALIBER 50: Ich hatte überlegt es geheim zu halten, da ich ja schon relativ lange gesucht habe. Nirgends gab es einen Hinweis, keiner meiner Mitspieler hatte eine Idee oder Ahnung. Auf meinen „Was passiert mit dem Geschliffenen Glas“-Post im Bundforum gab es keine Antworten außer : keine Ahnung. Über die Freude, endlich gefunden zu haben, wonach ich suchte, habe im Bundforum geschrieben: „Kann zugemacht werden“. Daraufhin kamen die Anfragem, die Lösung per PN zu kommen lassen.

TWTimes: Das heißt, du warst alleine auf der Suche. Umso größer ist dein Erfolg natürlich, da sich andere Spieler in ganzen Gruppen von Suchern organisierten. Wie bist du denn letztlich auf die Lösung gekommen. Oder besser gefragt: kennst du die richtige Lösung jetzt schon oder hattest du einfach nur Glück „die Nadel im Heuhaufen“ doch noch zu finden?

KALIBER 50: Ach, ernsthaft, ganze Gruppen? Huh.

TWTimes: Ja, hier in der deutschen Version weniger, aber einige in .NET haben sich zusammengetan. Ebenfalls gab es auf der Beta Alamogordo eine Suchertruppe. Aber zurück zur eigentlichen Frage: kennst du die wahre Lösung nun oder hattest du tatsächlich nur Glück?

KALIBER 50: Der vorletzte Schritt der Quest ist ja überall mit Fragezeichen aufgeführt. Ich habe dann einfach ausprobiert und ca. 8 Wochen alle „Wasserarbeiten“ ausgeübt. Diverse Uhrzeiten, Tage und Motivationen. Mal mit Ungeschliffenen Glas im Slot, mal ohne. Mit Tuchballen, Glas Wasser, mal ohne alles. Die letzte Arbeit, aber auch die häufigste -wegen der Glücksfunde- war dann der WWT. Und am Sonntagabend konnte ich dann den Glückreffer erzielen. Glück, ich glaube, ja!

TWTimes: Für unsere Leser, WWT ist die Abkürzung für die Arbeit Wildwassertransport. Bei dieser Arbeit hattest du dann letztlich „das Glück“?

KALIBER 50: Ich hatte über die „Kraft des Wassers“ gegrübelt. Da es so explizit auf dem „Lösungs-Geschliffenen Glas“ steht, war ich davon überzeugt, das so eine Kraft nur beim WWT vorkommen kann und bin dann ein paar Runden geraftet! Glück ist demnach relativ. Ich war mir sicher mit der Fundarbeit, unsicher aber, ob ich Tuchballen oder Ungeschliffenes Glas anlegen sollte.

TWTimes: Und was hast du bei deinem Fund angelegt gehabt? Ich glaube, es ist an der Zeit, dass du uns etwas zu den „Umständen“ erzählst, unter denen du das Geschliffene Glas gefunden hast. Nur sofern du es veröffentlichen möchtest versteht sich von selbst.

Der Mythos - Interview Fortsetzung

KALIBER 50: Ich habe glaube ich zuerst 2 x 8 Stunden, mit 100% Motivation jeweils, mit angelegtem Tuchballen flussabwärts gesucht. Nichts, außer Mehl, Tuchballen, Zigarren, Silber, Bonds... Ich überlegte wegen der Motivation (Goldener Colt, Munition transportieren), verwarf dies aber, weil es sowieso schon schwer genug war (wenn jetzt auch noch die Motivation auf 0% sein muss, na Hallelujah!). Ich war dann fest entschlossen: Ungeschliffenes Glas anlegen und raften!

TWTimes: Interessant... hast du denn besonders viele Arbeitspunkte auf die besagte Arbeit oder einen extrem ausgefallenen Skill, an dem es liegen könnte?

KALIBER 50: Nichts. Am Sonntag, 02.09.2012, 1x 8h als Ziel, war die Motivation wieder auf 100% und in der ersten Stunde hatte es dann geklappt. Einen extremen Skill, nein. Einen Abenteurerskill eben, nahe angelegt an die „Mickysche-Skillung“ von Mai 2011 Und beim WWT sieht die so aus: +213 Arbeitspunkte. Also: Beweglichkeit 53 AP, Charisma 60AP, Reflex 170 FP, Schwimmen 96 FP, Taktik 92 FP (Angaben mit Kleidungsboni).

TWTimes: Wow, das sind unverhältnismäßig viele Arbeitspunkte. Das haben nicht viele Spieler auf diese Arbeit. Aber ich bedanke mich an dieser Stelle schonmal für die Offenlegung dieser Informationen. Ich denke, damit haben die Quester wieder genug Ideen zum Herumprobieren! Deine Geduld hat sich am Ende also ausgezahlt. Hast du denn irgendeine Vermutung, was bei dem einen Mal anders lief, als sonst?

KALIBER 50: Anders als sonst, mmh. Mir kam gestern Abend deine Frage nach den Tuchballen in den Sinn. Ich hatte zum Fundzeitpunkt ziemlich exakt 30 Tuchballen im Inventar.

TWTimes: Das könnte ebenfalls ausschlaggebend für den Fund sein. Es liegt schließlich nahe, dass du gerade bei diesem einen Mal das Glück gehabt haben könntest, da du zuvor deinen 30. Tuchballen gerade gefunden hattest. Weißt du zufällig noch, ob dies der Fall war?

KALIBER 50: Mit dem „Geschliffenen Glas“- Fund bekam ich den 31. Ballen, ja. Ich habe aber keine Ahnung, ob das relevant ist und eine Voraussetzung für den Fund ist.

TWTimes: Und bei den 2 Stunden Wildwassertransport vor dem Fund, hattest du da auch einen Tuchballen gefunden?

KALIBER 50: Das war noch bei der Suche mit Tuchballen im Slot, ja, mit Sicherheit. 2 Tage (100% Motivation) später mit ungeschliffenem Glas gab es dann noch einen dazu, zum Geschliffenen Glas.

TWTimes: Das könnte ein entscheidender Hinweis sein. Danke hierfür! Und wie geht deine Suche nun weiter? Mit der Lupe endet die Questreihe ja wohl kaum, da sie ansich nutzlos scheint. Oder hast du seitdem du die Lupe besitzt, etwas besonderes feststellen können?

KALIBER 50: Nein, nichts außergewöhnliches. Tja ja... das ist mein nächstes „Projekt“. Ich habe mir einige Arbeiten zurechtgelegt, die ich genauer unter die Lupe nehmen werde... „Jetzt hat das Schwein auch wieder was zu futtern“ (-Phrase-). Die werde ich aber nicht verraten!

TWTimes: Ist auch gar nicht von Nöten. Ich glaube, die ganze Community ist froh, dass endlich jemand das Glück hatte, die Nadel im Heuhaufen zu finden und sein Wissen mit ihnen teilt. Wir wünschen dir natürlich viel Glück bei der weiteren Suche zur finalen Lösung der Mythos-Questreihe. Danke, dass du dir so viel Zeit genommen hast, dich unseren Fragen zu stellen. Das Abschlusswort gehört dir...

KALIBER 50: Gern, ich habe zu danken. Mythen sind ja oft langatmiger als Legenden. Beim Zeus, ich hoffe ich finde die Lösung .... (P.S. Ich bitte von TG‘s, PNs ingame oder im Forum abzusehen. Alles was ich weiß, ist nachzulesen im Interview mit Micky1992.)

Das Interview führte Micky1992.

Leserzuschrift eines Betaspielers

Mein Erfahrungsbericht mit der neuen The West 2.0 Welt

Da ich in den deutschen Welten nicht ins kalte Wasser springen wollte, habe ich mich entschlossen in die Betawelt zu gehen, um zu schauen was auf einen zukommt.

Also die Karte ist ja schön anzuschauen, wobei mir persönlich etwas zu dicht. Wäre schön, wenn man raus- und reinzoomen könnte, ansonsten gelungen.

Momentan laufen noch viele Fehler, die aber, denke ich, soweit bekannt, alle behoben werden. Was mehr als gewöhnungsbedürftig ist, sind die Arbeitszeiten. Was am Anfang aber den Vorteil hat, dass man gut voran kommt. Allerdings so wie bei der Schwerstarbeiterquest (leises Lächeln) finde ich es etwas naja übertrieben, da man 120 mal 2 Minuten fischen soll, was doch etwas nervt.

Bei dem neuen Verletzungssystem ist Vorsicht geboten, da ich Berichte gesehen habe, z. B. Bäume fällen, wo es zu argen Verletzungen kam und auf einen Schlag über 800 LP verloren waren. Also sollte man drauf achten genug LP bei sich zu haben, sonst erlebt man eine Überraschung. Ob das für den Spielspaß förderlich ist, wage ich noch nicht zu beantworten. Die Zeit wird es zeigen.

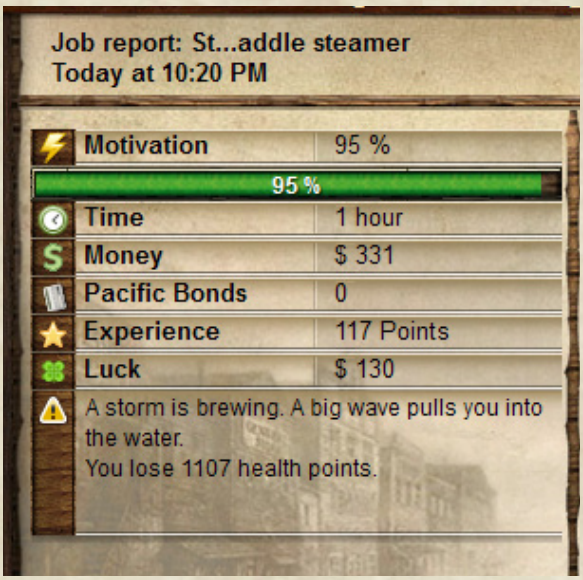
Der Chat ist soweit okey. Leider deckt er die Karte weit ab. Ich finde ihn etwas groß, könnte kleiner ausfallen und/oder wie in den alten Welten unten angeheftet.

Im Großen und Ganzen ist die Idee der Verbesserung durchaus sehenswert (und es ist zu erkennen, dass sich viel Arbeit hinter diesem Update verbirgt). Ob das auf Dauer den Spielspaß hebt, kann ich noch nicht sagen, ob sich das gut mit dem realen Leben durch Änderung der Arbeitszeiten ect. pp vereinbaren lässt, wird sich zeigen. Und wer weiß was noch kommt und was für Neuerungen InnoGames noch so für uns bereit hält.

In diesem Sinne - auf ein neues Zeitalter!

Bild der Schwerstarbeiterquest:

Nicht 120 mal klicken, nein 240 mal!



Wie auf diesem Bild zu sehen ist, hat es sunshine bei dem neuen Verletzungssystem voll erwischt.

(chaosprince77/nackte-haut)

Spieler mit Humor

Firmenangebot eines Schmiedes

Wie der Handel zwischen Spielern Spaß macht und ein Schmunzeln auf das Gesicht zaubert, zeigt nachfolgendes Telegramm auf, welches ich auf Welt 1 erhielt. Es war wohl ein Schmied am Werk, der eine Zusatzausbildung im Textschmieden genossen hat.

Sehr geehrte Cymoril,

nachdem unserer Firma „Das gab's früher nicht!" bekannt geworden ist, dass bei ihnen außerordentlich viel gegessen wird, erlauben wir uns, ihrer Nahrunsmittelverarbeitungsgenossenschaft (auch bekannt als „Küche") folgende Produktionsmittel anzubieten:

(Aufzählung einer Liste von Feldkochprodukten)

Auch wenn unsere Firma fachfremd ist, empfehlen wir doch trotzdem, nicht alle Produktionsmittel zusammen in den selben Topf zu werfen, sondern sorgfältig Dosierung und Verarbeitungsweise abzuwägen und zu variieren, sodass am Ende der Wertschöpfungskette ein gutes Kombinat steht.

Mit freundlichem Gruß

Direktor Bringinshaus
Firma „Das gab's früher nicht!"

Kurioses

Da hat einer trotz 4 Kopftreffern beim Gegner doch verloren ...

Interview zu den tw-db-Skripten

Vorher - Nachher ... ein Vergleich

In den vergangenen Ausgaben haben wir euch mehrfach die Skripte der Seite **tw-db.info** empfohlen. Nun präsentieren wir euch einen Erfahrungsbericht einer Spielerin, die sich die Skripte erst kürzlich installiert hat. Viel Spaß beim Lesen.

TWTimes: Hallo Hexestecki, vielen Dank vorab, dass du dich zu einem Interview bereit erklärt hast. Bitte stell dich unseren Lesern doch kurz vor. Wie lange spielst du schon The West? In welchen Welten bist du vertreten? Welche Handwerksberufe hast du gewählt? Was sind deine Vorlieben im Spiel, was machst du am liebsten?

Hexestecki: Hallo, ich bin die Petra, komme aus Berlin und spiele TW seit dem 15.04.2008. Angefangen habe ich mit Welt 1, später kamen noch Welt 3 und dann Arizona dazu. In Welt 1 bin ich Schmied, in Welt 3 Quaksalber und in Arizona bin ich Feldkoch. Eigentlich habe ich mir das Spiel nur mal so angeschaut und dann fand ich es gut, Quests zu erledigen.

TWTimes: Du hast dir die Skripte von TW-db erst kürzlich installiert. Wie hast du dich über deine besten Arbeitskleider, deine Rezepte und deine Quests informiert, bevor du die Skripte hattest?

Hexestecki: Eigentlich gar nicht, habe immer nur so probiert und wenn etwas geklappt hat, habe ich mich gefreut.

TWTimes: Wie hast du von den Skripten erfahren?

Hexestecki: Durch einen befreundeten Spieler aus meiner Heimatstadt FREE Winterset auf Welt 3.

TWTimes: Welche Skripte hast du dir installiert?

Hexestecki: Einmal TW-DB.info Import und TW-DB.info Cloth Calc.

TWTimes: War die Installation schwierig?

Hexestecki: Nein, ging super einfach. Hatte aber auch Hilfe ;-)

TWTimes: Wie hat sich dein Spielen verändert, seit du die Skripte hast? Machst du jetzt andere Dinge im Spiel? Welche Erleichterungen durch die Skripte gefallen dir besonders gut?

Hexestecki: Ich finde es super, dass man jetzt die Kleidung mit Hilfe von TW-DB.info Cloth Calc wechseln kann und den Charakter auch von dort gleich zur Aufgabe schicken kann. Ich habe schon Arbeiten erledigen können, wo ich nicht wusste, dass es schon geht. So konnte ich auch Quests erledigen, die ewig bei mir noch offen waren. Auch finde ich toll, dass man sich bei TW-DB.info Import über die Quests imformieren kann und auch über die gewählten Arbeiten auf den Welten.

TWTimes: Hat sich die Leistung deines Computers durch die Skripte verschlechtert?

Hexestecki: Das kann ich so noch nicht sagen, habe aber nichts bemerkt. Denn so lange habe ich die Skripte ja noch nicht.

TWTimes: Wie gefallen dir die Skripte? Würdest du die Skripte weiterempfehlen?

Hexestecki: Die Skripte sind echt gut und ich habe sie schon weiter empfohlen. Mein Mann hat sie sich nach anfänglichen Zweifeln auch installiert und ist hellauf begeistert.

TWTimes: Gibt es noch etwas, das du unseren Lesern mitteilen möchtest?

Hexestecki: Seit ich in der Stadt FREE Winterset auf Welt 3 eingetreten bin, macht mir das Spiel mehr Spass, weil ich viele nützliche Dinge erfahren habe.

TWTimes: Vielen Dank für das Interview. Wir wünschen dir auch weiterhin viel Spaß im Spiel.

Das Interview führte Tony Montana 1602

Preis: 25 Pfennig

24. Oktober 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

Die sagenhaften Legenden der Cowboys

- Fiktion vs. Realität (Teil 2) -

New York: Es gab eine Zeit, in der das bekannte Cowboy-Image von einem Helden ins Gegenteil umschlug. Sie waren auf einmal nur noch ständig betrunkene, brutale und profitgierige Halbganoven, schossen aus dem Hinterhalt und schreckten vor keiner Grausamkeit zurück. Sie wurden Revolverhelden genannt, gehörten aber einer anderen Gattung von menschlichen Spezies im Wilden Westen an. Ihre Devise war „nur ein toter Indianer ist ein guter Indianer“. Die Cowboys hatten in ihrer Glanzzeit mit solchen Revolvermännern keine Gemeinsamkeit. Die wahren Cowboys schossen nur in Notwehr und nie auf Wehrlose. Ihr Sechsschüsser war in erster Linie ein Gebrauchsgegenstand für sie, so wie die obligatorischen Sporen und Lassos als Handwerkszeug dienten.

Teil 3 wird in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

(Quelle: Zeit Online, „Wo die Welt ohne Zäune war“ gekürzt)

Die Wahrheit des Whiskey

- Alkoholgehalt gepanscht -

Chicago: Haben Sie sich je gefragt, wie ein Cowboy eine halbe Flasche Whiskey wie Wasser trinken kann und anschließend normal den Saloon verlässt? Das Geheimnis ist sehr einfach: im Wilden Westen wurde von den Barkeepern oftmals „leichter Whiskey“ mit 15% bis 25 % Alkoholgehalt ausgeschenkt. Durch das stetige verdünnen mit Wasser war das Getränk nicht stärker als ein guter Wein. Pur enthielt der Whiskey teilweise einen Alkoholgehalt von über 80%. Durch den gepanschten Whiskey konnte der Umsatz konnte gesteigert und die Gäste am Abend länger im Saloon gehalten werden. Letztendlich galt die Regel, je wilder der Saloon, desto geringer ist der Alkoholgehalt in der Whiskeyflasche.

Bevölkerungsschwund

- Nachwuchs fehlt -

Washington D.C.: Seit über einem Jahr beschäftigt sich die Regierung intensiv mit dem demographischen Wandel und den damit verbundenen Problemen. Innerhalb von drei Monaten hat sich der Bevölkerungsanteil um rund 8,5% verringert. Ein Grund ist der fehlende Nachwuchs im Wilden Westen. Die bereits in der Umsetzung befindliche Reform soll diesem Problem entgegenwirken. Durch diese Veränderungen wird ein neues Wachstum erwartet. Jedoch wird dies von den meisten Bürgern angezweifelt. Für die Bürger selbst ist die Reform tiefgreifend und wird das Leben verändern. Doch hier ist das nächste Problem: die eigene Umstellung und teils verschlechterten Gegebenheiten sehen viele Bürger als einen Grund, das Land ebenfalls zu verlassen. Gegner der Reform prognostizieren, dass der kommende Nachwuchs nicht die andauernde Auswanderung aufhalten kann.

The Mountain Men

- Das Leben der Trapper -

Fort Vancouver: Die Trapper auch Mountain Men genannt waren die Ersten im Westen, noch bevor die Siedler aus dem Osten mit ihren großen Trecks nach Kalifornien oder Oregon aufbrachen. Dabei bestritten sie ihren Lebensunterhalt als Fallensteller. Auf der Suche nach Bibern und anderen Tieren drangen sie immer weiter in den Westen vor und entdeckten neue Bergpässe und fruchtbare Täler. Sie lebten viele Monate lang allein in der Wildnis und waren dabei ständig vielen Gefahren ausgesetzt, wie von Raubtieren. Besonders hüten mussten sich die Trapper vor den Blackfeet-Indianern, welche ohne zu zögern töteten. Zu anderen Indianerstämmen unterhielten die Trapper freundschaftliche Beziehungen. Häufig überwinterten sie sogar bei ihnen. Auch äußerlich unterschieden sie sich nicht groß von den Indianern. Sie trugen Biberfellmützen und waren mit einer Weste und Hose aus Hirschleder mit langen Fransen bekleidet. An den Füßen trugen sie Mokassins. Anfangs benutzten sie als Waffe eine Büchse mit Feuersteinschloss, das Kentucky-Gewehr. Später wurde die berühmte Mountain-Rifle bevorzugt. Selbst in ihren Lebensgewohnheiten gab es wenig Unterschiede zu den Indianern. Zum größten Teil bestand ihre Nahrung aus erlegten Tieren, die sie noch am gleichen Tag verzehrten. Die Mountain Men waren genauso wild, manche sogar noch wilder als die Indianer. Sie wandten beim Kampf die gleiche Taktik an und bewiesen im Messerkampf die gleichen Fähigkeiten wie die Ureinwohner. Viele zögerten auch nicht, ihre Gegner nach einem Sieg zu skalpieren.

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

Duellszenencontest

Duellszenenwettbewerb: Lückenfüller in der Wartezeit

Gerade ist der internationale Duellszenenwettbewerb zu Ende gegangen, ein Ergebnis steht noch aus. Für einige wird es eine wertvolle Beschäftigung, für andere weniger von Bedeutung geblieben sein. Was bleibt, ist die spürbare, wenn auch unterschwellige Hoffnung, nicht mehr allzu lange auf die neue Version warten zu müssen. Trotzdem 2.0 schon länger auf der Beta ist, scheint die Version zumindest noch einige Schritte weit weg vom Release in Deutschland zu sein. Da leistet selbst ein großzügig entlohnter Wettbewerb nur bedingt Abhilfe - auch wenn Beispieleinsendungen schon jetzt schön anzusehen sind.

Da zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses weder der Einsendeschluss des Wettbewerbes überschritten noch logischerweise eine Gewinnerentscheidung getroffen wurde, bleibt uns nur die Chance, einen Blick auf Einsendungen jener zu werfen, die ihre Kreativität nicht vor der Öffentlichkeit verstecken. So sind wir auf Umwegen auf zwei Beispiele der Stadt Midworld City aus Welt 1 gestoßen:

Das erste Beispiel zeigt ein Video, das sich aber durchaus auch als Bilderfolge hätte darstellen lassen:

http://www.youtube.com/watch?v=n3RZZBjvyNo&feature=plcp

Apropos Bild:

http://file2.npage.de/012042/07/bilder/westernduell1.jpg

Welch „Meisterleistungen“ menschlicher Kreativität uns noch erwarten, werden wir dann sicher zu Beginn des nächsten Monats sehen.

(stam1994)

Offener Brief an InnoGames

The West im Jahre 2012. Von einst über 120 000 Accounts auf den deutschen Welten sind weniger als 60 000 übrig geblieben, Tendenz weiter fallend. Um diesem mittlerweile wirklich langfristigen Trend entgegenzuwirken, wurde viel Aufwand in die Entwicklung der Version 2.0 unseres Spiels gesteckt. Erste Erfahrungen mit TW 2.0 konnten auf den Beta-Welten bereits gesammelt werden und das Feedback-Thema im TW-Forum ist dementsprechend auch eines der belebtesten seit langer Zeit. Doch leider läuft die Kommunikation zwischen InnoGames und der Community nicht den Wünschen der Spieler entsprechend. Posts werden gelöscht, ganze Themen gesperrt und unerwünschte Meinungen werden unter fadenscheinigen Begründungen mit Verwarnungen geahndet. Schlimmer als das ist jedoch die Tatsache, dass die Tipps, Hinweise und Wünsche der langjährigen, erfahrenen Spieler allzu häufig von InnoGames schlichtweg ignoriert werden. Unter diesem Verhalten der Community Manager und Sheriffs leidet merklich die Stimmung. Die Anzahl der Posts im offiziellen Forum, die von Resignation und Frustration geprägt sind, nimmt zu.

Im Sinne eines wirklich kundenfreundlichen Verhaltens, das dann auch eine langfristige Bindung der Spieler an The West bewirken kann, erwarten wir eine Änderung der bisherigen Informationspolitik der InnoGames GmbH.

Wir Spieler möchten nicht nur wissen, **was** für die Zukunft geplant ist und getan wird, sondern erst recht auch, **warum** Dinge verändert werden. Dies gilt insbesondere dann, wenn Dinge verändert werden, die nie von der Community bemängelt wurden und wenn Dinge in einer Art verändert werden, die sogar weltweit von den Communities einhellig abgelehnt wird. Die bisherigen Aussagen nach dem Schema „Das ist der Stand der Dinge in modernen Spielen“ überzeugen hier nicht, da bei allzu großer Annäherung an andere Spiele der ganz eigene Charme und Western-Style von The West verloren geht.

Wir Spieler möchten wissen, **welche** tatsächlichen Verbesserungen für den Spielablauf und den Spielspaß sich die Verantwortlichen von den vorgenommenen und geplanten Veränderungen versprechen und **wie** sie zu ihrer Einschätzung der Lage kommen.

Aufgrund der schwerwiegenden und grundsätzlichen Veränderungen wünschen wir uns vom Produktmanager The West und nicht mehr von Sheriffs und Community Managern einmal ausführliche, verständliche Antworten auf die folgenden 12 einfachen Fragen.

1. Warum sollen die Spieler nicht mehr selbst die Dauer ihrer Arbeiten bestimmen können?

2. Ist es den Verantwortlichen der InnoGames GmbH bewusst, dass viele Spieler das Spiel gerade deshalb so lange gespielt haben, weil die Dauer der Spielaktivitäten so spielerfreundlich war und bisher gerade keine „Klickorgien“ (Zitat aus dem Forum) notwendig waren?

3. Warum wurden die Rohstoff-Anforderungen für das Crafting und den Fortausbau so extrem erhöht?

4. Warum wurden die Fundchancen für Rohstoffe nicht deutlich verbessert?

5. Sind sich die Verantwortlichen der InnoGames GmbH darüber im Klaren, dass die aktuelle Erschwerung bestimmter Spielinhalte (Crafting und Fortausbau) keineswegs zur „Langzeitmotivation“ der Spieler beiträgt, sondern ausschließlich den Frust der Kunden erhöht?

6. Warum wird durch die Erschwerung bedeutender Spielinhalte das hohe Risiko eingegangen, dass Spieler das Spiel bereits wieder verlassen, bevor sie überhaupt langfristig Freude am Spiel entwickeln konnten?

7. Warum wurde nicht viel mehr am Balancing des Duell- und Fortkampfsystems gearbeitet, obwohl das die am häufigsten und längsten kritisierten Punkte sind?

8. Warum wurde das Interface so radikal verändert, obwohl das nie von der Community bemängelt wurde?

9. Warum wurde der Chat verändert, obwohl auch das nie kritisiert wurde?

Offener Brief an InnoGames

10. Warum wurde, anstatt sich auf die „kosmetischen Änderungen“ an Grafik und Schaltflächen zu konzentrieren, nicht viel mehr Wert auf die kontinuierliche Einführung neuer Gegenstände und Quests, also „echter Spielinhalte“, gelegt?

11. Wann bekommen die Soldaten endlich – wie bereits vor langer Zeit unverbindlich angekündigt – einen weiteren Charakterklassenvorteil, damit sie wenigstens dieselbe Anzahl Vorteile wie die anderen Klassen haben?

Die Zusammenfassung all dieser Fragen lautet:

12. Warum wurden so viele Dinge verändert, die niemals von den aktiven und erfahrenen Spielern bemängelt wurden und warum wurde nicht in ausreichendem Maße an den seit langer Zeit kritisierten Schwachstellen des Spiels gearbeitet?

Diese Fragen wurden mit voller Absicht nicht in Form eines Interviews an den Produkt Manager gerichtet, da wir uns eine Beantwortung im offiziellen The West-Forum wünschen. Die Fragen sind von solch grundlegender Bedeutung, dass die Antworten für alle Spieler von Interesse sind und nicht nur für die Leser der TWTimes.

(Tony Montana 1602)

Blood will be spilled. Lives will be lost. Men will be ruined.
Der Serienhit aus den USA – spannende Abwechslung für alle Westernfans

Wer kennt das als aktiver Spieler nicht? Man klickt die Aufgaben für seinen Charakter an und stellt fest, dass es erst wieder nach ein paar Stunden etwas zu tun gibt. Oder vor Fortkämpfen legt man seinen Charakter zur letzten Stärkung in ein Hotel schlafen und wartet sehnlichst auf den Kampf. Genau hier beginnt der liebgewonnene Wilde Westen langweilig zu werden. Doch Westernfans aufgepasst - es gibt Abhilfe die fast schon süchtig macht:

Die US-amerikanische Western-Fernsehserie „Hell on Wheels" von Joe Gavton und Tony Gavton wird in den USA seit dem 6. November 2011 auf dem Kabelsender AMC ausgestrahlt. Die Serie wurde von rund 4,4 Millionen Zuschauern bei ihrer Premiere gesehen und ist somit bis jetzt der zweitbeste Serienstart auf dem Sender. Entwickelt wird die Serie von Endemol und produziert von Entertainment One und Nomadic Pictures. Der Drehort befindet sich in der kanadischen Provinz Alberta.

Die Serie spielt nach dem Ende des amerikanischen Bürgerkrieges 1865. Zu dieser Zeit macht sich der ehemalige Sklavenhalter und konföderierte Soldat Cullen Bohannon auf die Suche nach den Mördern seiner Frau, welche im Krieg von Soldaten der Nordstaaten getötet wurde. Seine Rache führt ihn nach Nebraska in die gesetzlose Stadt „Hell on Wheels", welche sich mit dem Bau der ersten transkontinentalen Eisenbahn immer weiter mitbewegt. Der Stamm der Chevennen ist fest entschlossen, das Projekt zu zerstören, da die Eisenbahn durch ihr Territorium gebaut wird.
Eine raffinierte, spannende und authentisch wirkende Westernstory ist geboren.

Auf Youtube.com (http://www.youtube.com/watch?v=dNtf088Oz0o) ist ein sehr guter Trailer zu der Serie zu finden. Bis jetzt wurde die Serie nur in englischer Sprache veröffentlicht und ist in Deutschland bei Amazon.de oder itunes erhältlich. Im Mai 2012 sicherte sich jedoch schon der Pay-TV-Sender TNT-Serie die Rechte an der deutschsprachigen Ausstrahlung. Ein Premierendatum in Deutschland ist bis dato noch nicht bekannt.

(the crying eye)

In eigener Sache ...

Wieder sieben Zwerge!

Nachdem wir eine zeitlang unterbesetzt in der Redaktion waren, sind wir nun wieder sieben Redakteure. the crying eye gestaltete schon ein paar Monate unsere Zeitung mit, so dass wir ihn jetzt ins Team der TWTimes als Redakteur aufgenommen haben.

TWTimes: Hallo the crying eye, nachdem du jetzt festes Mitglied der Redaktion bist, stelle dich bitte einmal kurz unseren Lesern vor. Wie lange spielst du das Spiel? Auf welchen Welten findet man dich? Wo liegen deine Schwerpunkte im Spiel?

the crying eye: Hallo Cymoril. Zuerst möchte ich dem Team der TWTimes für die Aufnahme danken. Dieses Angebot kam für mich sehr überraschend. Ich hatte nicht die Absicht mit meinen Leserzuschriften zu einem Teil des Teams zu werden. Umso größer war meine Freude als ich von euch gefragt wurde. Angefangen mit The West habe ich vor rund 4 Jahren im September 2008 auf Welt 2, welche damals neu gestartet ist. Bis zur Migration war dies meine wichtigste Welt. Den Charakter habe ich nun nach Welt 1 transferiert, da ich dort die meisten Spieler von allen Zielwelten kenne. Meine Leidenschaft ist das Sammeln, sowohl Erfolgspunkte als auch Items und Produkte um mein Inventar zu vervollständigen. Vertreten bin ich noch auf den Welten 10 bis 15 - allerdings wesentlich weniger aktiv.

TWTimes: Man kennt dich bereits seit ein paar Monaten als den Autor des „The West Guardian“, der inzwischen regelmäßig erscheint. Wie kamst du darauf, diese Beilage zur Zeitung zu schreiben?

the crying eye: Das ist eine längere Geschichte, die ich jedoch für euch kurzfassen möchte. Angefangen hat es mit der Ankündigung von InnoGames, dass die Regeln in puncto Anprangern ergänzt werden. Diese Meldung hat mich sehr aufgeregt, da ich selbst Opfer eines Betruges wurde und auch einige Spieler kenne, denen ähnliches passiert ist. Das einzige Mittel, um andere Spieler auf diese ungerechten Handlungen aufmerksam zu machen, waren das Forum und die Möglichkeiten im Spiel. Aus diesem Grund habe ich überlegt, wie man diese Regelung auf legalem Weg umgehen kann. Zusammen mit einem befreundeten Mitspieler wollte ich eine Website erstellen, auf der in Form des anfänglichen „The Guardian“ eine Informationsplattform für Betrugsfälle geschaffen werden sollte. Jedoch war Tarek2 mit seiner Website schneller, sodass wir unser Projekt einstellten. Geblieben war mein bereits fertiggestellter „The Guardian“, welchen ich stattdessen zur TWTimes geschickt habe. Nach positiven Rückmeldungen beschloss ich weitere „The Guardian“ zu verfassen. Der anfängliche Gedanke wich nun dem Bestreben eine Art Kontrast zur TWTimes zu schaffen. In meinem Beitrag greife ich aktuelle Themen aus dem Spielgeschehen auf und bette diese in eine „reale Westernwelt“ ein. Der Leser soll das Gefühl bekommen, die Geschehnisse im Artikel könnten wirklich im Wilden Westen stattgefunden haben. Dies gelingt je nach Thema mehr oder weniger gut. Zusätzlich streue ich wahre historische Berichte über den Wilden Westen in den Beitrag. Wer den „The West Guardian“ regelmäßig liest wird schnell feststellen, zu welcher Kategorie welcher Artikel gehört.

TWTimes: Was können wir zukünftig von dir erwarten? Gibt es etwas, das du für die TWTimes regelmäßig beobachten und beschreiben willst?

the crying eye: Auf jedenfall werde ich weiter den „The West Guardian“ veröffentlichen. Viele Ideen für Artikel finde ich im Forum von The West, aber auch bei meinen Streifzügen durch die verschiedenen Welten. Wichtig ist mir, dass die TWTimes abwechslungsreich, spannend und informativ bleibt - aus diesem Grund möchte ich mich nicht auf bestimmte Themengebiete festlegen. Gerne bearbeite ich auch Leserzuschriften und lasse sie, wenn gewünscht in den „The West Guardian“ einfließen.

TWTimes: Es gibt ja einiges zu beachten in der Redaktion hinsichtlich Anlage von Artikeln, Sprachgebrauch und Informationsaustausch unter den Redakteuren. Wie hast du dich in die alltäglichen Routinen und Arbeitsweisen der TWTimes eingefunden?

the crying eye: Am Anfang benötigt es für etwas Neues eigentlich immer eine Eingewöhnungsphase, so auch bei mir. Vor allem bei der Anlage von Artikeln und dem Sprachgebrauch bzw. den Richtlinien für Artikel bekomme ich noch Tipps. Die alltägliche Routine ist in der kurzen Zeit noch nicht vorhanden. In die Arbeitsweise an sich habe ich mich jedoch gut eingefunden. Sehr gut finde ich den Informationsaustausch zwischen den Redakteuren. Durch Hilfestellungen, neue Ideen und andere Meinungen entsteht so nach und nach ein gelungener Artikel.

TWTimes: Vielen Dank für das Gespräch. Wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit dir.

Das Gespäch führte Cymoril.

Spielerzuschrift

An alle Freunde des Fortkampfes

Aufgrund mangelnder Fortkämpfe auf den deutschen Servern, haben ein paar aktive Spieler eine fremde, jedoch sehr fortkampfintensive Welt besiedelt.

Polnische Fortkämpfer haben unsere Welt 10 erobert und diese mit spannenden Fortkämpfen bereichert. Nun sind wir auf ihre polnische Dakota Welt umgesiedelt.

Dort erleben wir 5-7 spannende und gut besuchte Fortkämpfe pro Tag.
Die Spieler dort sind so heiß auf Fortkämpfe, dass sie überwiegend auf Lebenspunkte skillen. Oft reichen die 55 Runden gar nicht aus!

Wir haben uns dort bereits einen Bund aufgebaut, um in dieser Welt gut mitmischen zu können.

Die Sprache selber ist mit der Zeit auch kein großes Problem mehr, da wir ein Übersetzungsforum angelegt haben. Welches Arbeiten, Produkte, Craftingerzeugnisse und alltägliches alphabetisch für uns auflistet.

Des Weiteren hat unser Bund einen eigenen Teamspeak 3 Server. Diesen nutzen wir für die gemeinsamen Fortkämpfe und Abends auch gerne zum Quatschen.

Um euch selber einen kleinen Einblick darüber zu verschaffen, besucht doch einmal unsere Homepage

http://daily-pain.jimdo.com/

Jeder Fortkampfinteressierte ist Herzlich Willkommen!

(00styler00)

Leserzuschrift aus Welt 1 von Calamity Janie

Reisebericht vom Spielertreffen in Meisenheim 2012

Da der gesamte Bericht leider vollkommen den Rahmen unserer Zeitung sprengen würde, können wir hier, in Absprache mit Calamity Janie, nur eine Leseprobe veröffentlichen. Wer am gesamten Bericht interessiert ist, meldet sich bitte per Telegramm bei Calamity Janie in Welt 1.

(Tony Montana 1602)

Weiterer Reisebericht der Spieler aus GAA Dessau, Welt 1
Meisenheim vom 12. bis 21. Juli 2012
von Calamity Janie, GAA Dessau, W1.

In diesem Jahr sollte nicht mehr das Höllenthal ... ähm Hellenthal, ein Städtchen in der Eifel, unser Urlaubsquartier sein. Nein, wir trafen uns dieses Mal in der Pfalz in Meisenheim. Das erschien uns passend, haben wir doch alle eine kleinere oder größere Meise. In diesem Jahr dauerte unser gemeinsames Treffen nicht nur 4 Tage, sondern gleich eine ganze Woche. Wir werden mutiger. Tilenga, secretary, Beth Bullock, Cobra1063, wito mit Frau aus einem europäischen Nachbarland, in dem man niederländisch spricht (Marianne ist eine Nicht-The-West-Spielerin), DocRock und ich, Calamity Janie. Neu dabei, last but not least, theoak und seine Freundin, ebenfalls eine Nicht-The-West-Spielerin, die wir beide noch nicht persönlich kennengelernt hatten, eben nur über die Chatkommunikationsmöglichkeiten, die es so gibt.

Eine interessante Mischung sollte da in Meisenheim aufeinander treffen,will ich meinen. Leider sagte Cobra1063 kurzfristig seine Teilnahme ab, weil er im Betrieb unabkömmlich war. Beth kam aber trotzdem mit, sie wollte sich das Treffen nicht entgehen lassen, denn Hellenthal hatte ihr gut gefallen und es konnte ja nur noch besser werden.

Da in Meisenheim auch wieder ein traditionelles Krimidinner stattfinden sollte, überlegten wir im Vorfeld, wie wir Marianne, die nur niederländisch spricht, in das Spiel mit einbinden könnten, denn wir wollten sie nicht außen vor lassen. Ich sagte dann leichthin: „Marianne spielt einfach eine Touristin, die plötzlich beim Krimidinner auftaucht und nichts gesehen oder gehört hat". Doc und ich kauften auch noch ein holländisches Wörterbuch für alle Fälle. ...

Der charismatische Anführer

Der „Meischda“ des Freundewerbens

Am 12. März 2012 erhielt der Spieler **meischda** aus El Paso den Erfolg „Charismatischer Anführer“. Mit 100.000 Freundschaftspunkte erreichte er die höchste Auszeichnung, welche durch das Spielerwerben erzielt werden kann. Nach Aussage von InnoGames haben diesen Erfolg weltweit bisher nur 15 Spieler erreicht, davon allein 3 Spieler in Deutschland.
Seit dem Update 1.33 gibt es für das Einladen von Freunden Freundschaftspunkte. Diese können durch das Erreichen neuer Stufen der Freunde und durch von Freunden eingesetzte Nuggets erhalten werden. Eine interne Formel verhindert, dass Multiaccounting ausgenutzt werden kann, um hohe Freundeserfolge schnell zu erhalten. Für das Erreichen von einer bestimmten Freundschaftspunktgrenze erhältst du besondere Belohnungen. (http://wiki.the-west.de/wiki/Freunde)

TWTimes: Hallo meischda, zuerst einmal herzlichen Glückwunsch zu deinem großartigen Erfolg. Wie hast du dich gefühlt, als der Bericht in deinem Postfach lag? Die Belohnung war unter anderem ein personalisierter Avatar - erzähle uns doch bitte, was dein Avatar darstellt und woher die Idee dafür stammt.

meischda: Howdy the crying eye. Zunächst mal Danke für die Glückwünsche und deine Interviewanfrage. Mit meinem Avatar ist das so eine Sache für sich. Zunächst mal hatte ich ich da eigentlich gar keine besondere Vorstellung, was ich da nehmen soll. Also was blieb mir großartig anderes übrig als Google um Hilfe zu bitten ;-) und Ausschau zu halten was mir gefällt und dafür in Frage kommen könnte. Nachdem ich eine kleine Auswahl von verschiedenen Avataren getroffen hatte gingen diese an Innogames. Dort musste ich dann erst mal erfahren, dass die Umsetzung meiner Auswahl schwer umsetzbar ist. Also wieder Google an und auf erneute Suche. So entstand letztendlich ein Kompromiss aus Umsetzbarkeit und persönlichem Gefallen. [...] Bei näherem Hinsehen erkennt man darauf Arnie als Terminator.

TWTimes: Zusätzlich gab es neben dem personalisierten Avatar noch ein eigenes Set, sowie 10 Gegenstände deiner Wahl. Für welche 10 Gegenstände hast du dich entschieden? Dein Set ist wie man unter

tw-db.info/?strana=veci&typ=new

sehen kann sehr auf Duelle ausgelegt. Gab es Einschränkungen bei der Vergabe der jeweiligen Attribut- und Fertigkeitspunkte? Hat das personalisierte Set auch einen Setbonus, wenn ja welchen?

Der charismatische Anführer - Fortsetzung

meischda: Ich habe mich für folgende 10 Gegenstände entschieden: Rudolph, Pat F. Garretts Jeans, Harmonicas Bundhose, Al Swearengens Adlergürtel, Wyatt Earps Bunline, Goldener Tomahawk, General Grants Säbel, Boones Axt, Howdahs Pistole, Innogames Gürtel. Mein personalisiertes Set war natürlich an Einschränkungen gebunden. Es musste den Fertigkeits- und Attributsboni des Gentlemen-Set entsprechen. Welche Boni aber letztendich das genau waren, konnte ich selbst wählen. Der Setboni beträgt: +20% Geschwindigkeit,+100 Arbeitspunkte,+20 Charisma,+8 Zielen,+25 Lebenspunkte,+20 Auftreten. [...] Die Auslegung des Sets enstand dadurch, weil ich selbst gerne duelliere und aufgrund meines Ranglistenplatzes ebenso gerne angegriffen werde.

TWTimes: Die Belohnung für deinen Erfolg musste extra für dich angefertigt werden. Hat die Kommunikation zwischen dir und den Verantwortlichen bei InnoGames reibungslos funktioniert? Wie lange hast du auf deine Belohnung warten müssen?

meischda: Alles in allem klappte die Kommunikation mit Innogames gut, wenn auch zwischenzeitlich etwas schleppend. Insgesamt vergingen vom Erreichen des Erfolges bis zum Erhalten meines Sets 3 Monate.

TWTimes: Eine letzte Frage noch. Wie hast du es in so kurzer Zeit (rund 5 Monate) geschafft diese große Anzahl an Freundschaftspunkten zu erreichen? Was ist dein Geheimnis?

meischda: Ich habe einen sehr großen Facebookfreundeskreis. Von dort aus reagierte der ein oder andere auf meine Einladung. Zudem noch welche aus dem Familienkreis, die aber leider alle nicht mehr so aktiv sind. Mein größter Coup allerdings war die Einladung eines alten Spielgefährten aus meiner aktiven Zeit bei „Die Stämme“. Nach zögerlichem Anfang bei The West, war er auf einmal so begeistert von dem Spiel und pushte mich fast im Alleingang zu diesem Erfolg.

TWTimes: Vielen Dank für deine Zeit und das Interview. Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß und weitere Erfolge bei The West.

Das Interview führte the crying eye.

Bilderrätsel

Als der Stadtarchivar John die alten Landkarten endlich zu den Akten legen wollte, fielen ihm einige Ungereimtheiten auf diesen auf. Zunächst fragte er seine Mitbürger um Rat, nun bittet er dich bei einem besonders kniffligen Kartenausschnitt um Hilfe. Er bietet dir 50 Nuggets, wenn du ihm eine Liste anfertigst, in der alle fünf Fehler aufgelistet werden.

Sende die richtige Lösung bis zum 20.10. an den Spieler **Bilderrätsel**. Unter allen richtigen Einsendungen wird die Belohnung ausgelost. Viel Spaß!

Leider gab es im September keine richtige Einsendung.

Auflösung des letzten Rätsels

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

Bierfass- verkauft Sachen

Dann läuft das Bier nackt herum.

als letzte Instanz lass ich auch nochmal ne rechtschreibprüfung laufen, sowohl biologisch als auch maschinell

Da fühlt man sich als Redakteur doch gleich geschätzt, wenn der Layouter einen als „biologische Rechtschreibprüfung“ ansieht. ;-)

Ich spiele seit September 2008 durchgehend und weiß, wie es „früher“ war. Da hat man aber noch gesehen, dass es weiter ging, wenn auch langsam. Auf Entenwalk fehlt mir komplett die Perspektive.

Wenn die echten Welten so werden wie die Betawelt Enewetak, dann kann man nur sagen: Alles quak! quak! quak!

Ohne deinen vorherigen Post zu zitieren, dein Verhalten ist einfach nur lächerlich Trollhaft. Props an die Sheriffs und CoMas die sich sowas den Tag lang antun dürfen ...

Ob der Poster hiermit einfach nur seine Anerkennung für die Community Manager ausdrücken wollte oder uns mit fehlerhafter Rechtschreibung mitteilen wollte, dass die im Koma liegen, entzieht sich unserer Kenntnis.

Es wäre schön wenn Fehler immer alle bei jedem und immer auf Knopfdruck auftauchen

Die Redaktion der TWTimes distanziert sich ausdrücklich von der Sichtweise dieses Sheriffs und wünscht allen Spielern auch weiterhin ein möglichst fehlerfreies Spielerlebnis.

ich bin seit tagen nicht mehr in dem spiel drin - hab mir die beta mal angeschaut - wenn das kommt prost mahlzeit - dann werde ich gehn

Leider keine Einzelmeinung zu den Veränderungen in TW 2.0

18:27 XXX: warum erinnert mich hier keiner an den FK?
18:27 XXX: ist doch Mist
18:27 YYY: XXX, heute FK :-D
18:27 XXX: zu spät
18:27 XXX: ich dumme Nuss ;-)

Der gute Wille zählt ...

Ich glaube ich spiel jetzt Lotto, denn das ist immer noch chancenreicher als das „Duellsystem“

Profileintrag aus Welt 1.

12:52 XXX → YYY: wie kommt man eigentlich an diesen Bannisters Colt?
12:53 YYY → XXX: wer hat den?
12:53 XXX → YYY: DU! LOL :-D

Manche Leute haben soviel Zeug im Inventar, dass sie den Überblick verlieren ...

(Tony Montana 1602)

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: Das wie vielte Update auf eine neue Versionsnummer wird das kommende Update sein?

A: 25
B: 21
C: 27

Frage 2: In welchem Thread im Diskussionsforum wurden die meisten Antworten geschrieben?

A: Stück eines Zettels ??
B: Schlüssel
C: The West stirbt

Frage 3: Wie viele Forts gibt es in der Spielversion 1.36?

A: 120
B: 100
C: 80

Frage 4: Welcher Westernheld scheint regelmäßig bei Buffalo Bill aufzutreten?

A: Calamity Jane
B: Pat F. Garret
C: Billy the Kid

Frage 5: Wie viele im Shop kaufbare Gegenstände enthalten weitere Items?

A: 9
B: 11
C: 13

Frage 6: Wie viele Bond bzw. Nuggets würde es kosten, jeweils eine dieser Kisten zu kaufen?

A: 3154
B: 2946
C: 2618

Frage 7: Welcher Questgeber wird mit den Worten „Diese Frau ist böse.“ beschrieben?

A: Maria Roalstad
B: Aretha die Kaltblütige
C: Anna

Frage 8: Wie viele Erfahrungspunkte erhält man insgesamt in der Questreihe „Die Hoffnung stirbt zuletzt“?

A: 15500
B: 23500
C: 19500

Frage 9: Bei wie vielen Arbeiten muss man Tiere jagen bzw. einfangen?

A: 23
B: 17
C: 12

Frage 10: Bei welcher dieser Arbeiten erhält man die meisten Erfahrungspunkte?

A: Pumas jagen
B: Grizzlybären jagen
C: Fischen

(totzy)

Der Gewinner der letzten Ausgabe **wird dieses Mal im Forum nachgereicht**
Herzlichen Glückwunsch!

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

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
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.