

Goldmond
2. Ausgabe 2011

D4O-AG
www.d4o-ag.de

2. Ausgabe 2011



1.71 Comming soon!!

Eine kleine Vorschau zum Berufesystem

Schon im Client der 1.70 schlummert es – das Berufesystem. Zumindest die Basis dafür. Mit der kommenden Version 1.71 wird es dann auch endlich zum Leben erweckt werden. Hier eine kurze Vorschau auf das, was euch erwartet:
Weiter auf Seite 2

In dieser Ausgabe

Das neue Berufesystem	Seite 2
Info's zum Sommerpatch	Seite 2
Neue Bilder und Infos zur 1.71	Seite 3
Eigene Landmassen für Spieler	Seite 3
Kurzmeldungen	Seite 5
Verchanneler	Seite 5
D4O – Die Vierte Offenbarung – Ein Lebensabschnitt	Seite 6
Mysterien bei D4O	Seite 6
Klatsch und Tratsch	Seite 7

Wünsche und Anregungen für die nächste Ausgabe sendet bitte an Redaktion-Gazette@d4o-ag.de.

D4O-AG 1.70 Content-Patch 2 – *Der "Sommerpatch"*

- Ein alter Bekannter ist wieder da – Gnarr Schwinghammer!
- Nanu? Noch mehr alte Bekannte? Und auch bisher unbekannte neue Gesichter?
- Am 19.07.2011 gab es eine kurze Downtime des Servers "Purpurschuppe", um einen ebenso kleinen Patch aufzuspielen. Es handelt sich (leider) (noch) nicht um die 1.71, sondern "nur" um einen Inhaltspatch, der eine alte und trotzdem neue Questreihe mit einigen neuen NPCs und einigen neuen Items bringt.

Die Questreihe war ursprünglich zum Release zusammen mit der Version 1.71 geplant. Da sich diese Version unerwartet länger hinzieht als geplant, haben wir uns entschlossen, die Questreihe jetzt schon in der Version 1.70 zu aktivieren.

Das Team der D4O-AG wünscht viel Spaß!

Das neue Berufesystem

Autor: Lotus GM

Es gibt sechs Berufe: Waffenschmied (der Waffen aus Metall fertigt), Rüstungsschmied (der Rüstungen aus Metall sowie Schilde fertigt), Schneider (der Rüstungen aus Leder und Stoff fertigt), Bogenbauer (der Bögen und Köcher fertigt), Juwelier (fertigt Schmuck jedweder Art) und Apotheker (stellt Tränke und andere verbrauchbare Güter her).

Jeder Charakter kann sich für einen Beruf entscheiden. Jeder Beruf hat derzeit 37 Rezepte (damit 37 Items, die hergestellt werden können), die auf 14 Fertigungsstufen verteilt sind. Zur Herstellung werden Rohstoffe benötigt: Einige kann man bequem bei einem neuen NPC kaufen, andere gibt es bei neuen Bossen/Kisten als mehr oder weniger seltenen Drop, wieder andere müssen von "Ressourcen" gesammelt werden (und sind nondrop).

Die Items, die hergestellt werden können, sind sämtliche neu – und wiederum doch nicht. Neu, weil es sie so in dieser Form noch nicht gibt. Nicht neu, weil sie nur "Lücken füllen" und das Vircom-Konzept, das auch von (A)D&D bekannt ist, weiterführen. Beispiel gefällig? Gerne. So wird es möglich sein, eine Runenhellebarde +1, ein Jafos Herz +1 oder Drachenschuppen-Handschuhe +2 herzustellen. In weiteren Patches werden dann natürlich weitere Rezepte folgen, und dann auch wirklich neue Items dazu kommen. Für den Anfang erschien aber das konsequente Weiterführung des Konzeptes besser, da auch wir erst noch Erfahrungen sammeln müssen.

Die Anzahl der sammelbaren Rohmaterialien ist beschränkt – damit auch die Geschwindigkeit, mit der man sich in seinem Beruf verbessern kann. Um einige Rohstoffe besteht Konkurrenz, andere sind exklusiv für bestimmte Berufe erreichbar. Auch klappt die Herstellung nicht immer, denn

schließlich ist niemand vor Fehlern gefeit: In seltenen Fällen "geht es mal daneben" – die Rohstoffe sind dann leider auch futsch. Genauso steigt die Fertigkeit nicht immer!

Alles in Allem haben wir versucht, die Berufe unterschiedlich zu gestalten, damit man auch einen Anreiz hat, mit verschiedenen Charakteren verschiedene Berufe auszuprobieren. Andererseits sollten die Berufe doch nicht zu unterschiedlich sein, damit keiner wirklich benachteiligt ist. Und außerdem soll man auch nicht schon nach einer Woche der Meister aller Meister sein – ohne dennoch gefrustet zu werden. Außerdem sollte für jeden etwas Interessantes dabei sein – ohne dass die Balance auf dem Server aus dem Gleichgewicht gebracht wird. Zu guter Letzt soll das Berufesystem auch einer Gold-Inflation entgegenwirken, ohne zu teuer zu sein.



Infos rund um die 1.71

- Die 1.71 wird noch immer auf Herz und Nieren geprüft und natürlich übersetzt. Parallel zu den Tests werden die neue Grafiken und Animationen gesichtet, um ihre Verwendbarkeit zu prüfen.
- Das neue Levelgebiet (im Übrigen für Steinbergen-Bewohner konzipiert) wurde intensiv getestet und hat einiges an Überarbeitung erfahren (muss nun also in dieser Hinsicht erneut getestet werden). Es ist bei der Vielzahl denkbarer Charbauten und Ausrüstungen leider aufwändig, für jeden etwas zu bieten und es für jeden spielbar zu gestalten - aber genau das soll es, und genau deswegen waren die Überarbeitungen erforderlich.
- Neben den schon erwähnten, brandneuen Grafiken und Zaubern, bietet das Levelgebiet auch erstmalig eine vollkommen neue Spielmechanik - lasst euch überraschen!
- Das neue Levelgebiet für Steinbergen ist nun auch mit den ersten NPCs bevölkert - eine neue Quest inklusive.
- Levelgebiete (mit entsprechend neuen Gebieten, neuen Monstern und neuen Items sowie auch wieder komplett neuen Spiel- und Kampfmechaniken) für Arakas und Rabenfels sind bereits in Planung und erster Grobumsetzung (darunter auch die Eishöhle, die zwischenzeitlich auf Eis gelegt wurde). Wir wollen damit nicht mehr Baustellen als nötig aufmachen, sondern die notwendige Wartezeit für die Fehlerbereinigung der 1.71 sinnvoll nutzen.
- Weitere Questen sind derzeit noch auf dem Papier in Planung - und damit sind komplett neue gemeint, die auch auf Finsterzahn nicht verfügbar waren.
- Wir arbeiten an einem Verfahren, alte NPCs (z.B. Evelyn, die den Ring der Willenskraft nicht mehr rausrückt) zu ändern und sind anhand der ersten Ergebnisse zuversichtlich, derlei Fehler in Zukunft beseitigen zu können.



Ich hasse Schlangen

Neue Monster im neuen Levelgebiet



Der neue Ballsaal



Das Schloss des Lichts für den nächsten Content



Eventinsel für die Anhänger Ogrimar's



Kleiner Ausschnitt vom neuen Sumpfgbiet

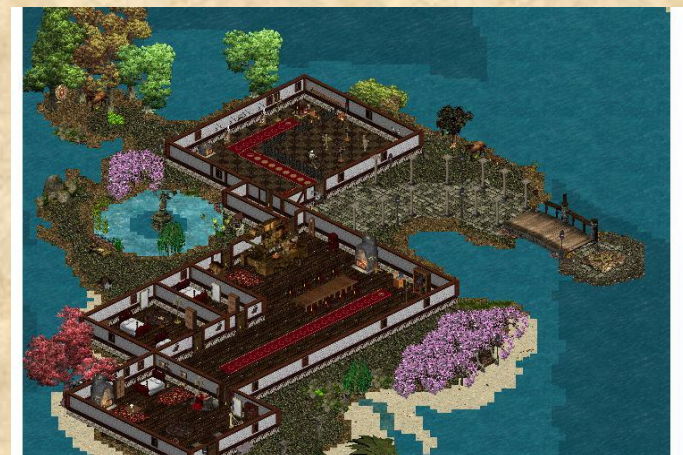


Puhh ist das Düster im neuen Dunklen Tempel
Lichthafens.

Die ersten Spielerinseln

Home, sweet home

Die ersten Spielerinseln sind fertig und warten noch auf ihre Glättung, hier könnt ihr schon mal ein paar Beispiele sehen.



Kurzmeldungen rund um die Server der D4O-AG

Verstärkung bekommen

Um schneller Questen zu erstellen und zu bearbeiten, haben wir Verstärkung bekommen, in Form von freiwilligen Questautoren. Sie haben schon angefangen fleißig Questen für euch auszuarbeiten.

Rückkehr

Zwei uns wohlbekannte Altstiffies haben Ihre Auszeit beendet, und sind schon wieder fleißig am Staffeln. Willkommen zurück Gaya EM und Endymion GM.

Forumsupdate

Unser Forum ist nun dank Ypselon auf den neusten Stand.

Entwicklungen der 1.25g

Laurenzis hat sich intensiv mit dem Server auseinandergesetzt und einen großen Schritt zur Umstellung auf Visual Studio 2010 gemacht. Dieser Schritt ist enorm wichtig, um für die Zukunft eine Basis für weitere Entwicklungen zu schaffen.

Chaotikmind musste hingegen die Umstellung des Clients berufsbedingt unterbrechen. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben.

Hoppla ... Verchanneler

Jugend forscht?

["CC] "Hell Zerox": *er tastete übere haare, wo er ihrern kopf vermutete und streichelt über sie*
["CC] "Hell Zerox": *Schiebt das mal weg*
["CC] "Shalimare Ragnar": *lach*
["CC] "Seth Ragnar": *grins*
["CC] "Shalimare Ragnar": ich sag nun nicht wo du den Kopf vermutet hast*weglach*
["CC] "Hell Zerox": Das kommt davon wenn man immer in einem CC schreibt und ihn dann mal wechselt
["CC] "Seth Ragnar": ja..und wehe sie beisst..
["CC] "Hell Zerox": Shali beißt ? xD

Wem man sich da wohl ergibt ...

["CC Basar"] "Al deMosa": *die brustwarzen spriesen hervor* oO ich glaube gleich ergebe ich mich Oo

Wer wird denn gleich in die Wachstube machen wollen?

["CC Wachstube"] "Renus Ayla": Ich will aber net in die Ecke pinkeln *fg*
["CC Wachstube"] "Renus Ayla": wuuuaahhhh
["CC Wachstube"] "Renus Ayla": *rauszerrt*

Kann D4O die Gesundheit beeinträchtigen?

["CC -----"] "Noctum vArdon": ..boar ich glaube, wenn ich mein ziel hier erreicht habe, bin ich fett wie ne kuh...fresse nurnoch junkfoot hier am rechner..allet voller krümmels..pfui..

Autor Doctore Federkiel

D4O – Die Vierte Offenbarung – Ein Lebensabschnitt

10 Jahre...

10 Jahre Freundschaft, Freude, Leid, Trauer,
Abschied nehmen, Streit und Verzweiflung, Angst
und Bangen.

10 Jahre voller Arbeit, Enthusiasmus, Ideen,
Rückschläge, Fortschritt, Freude und Verzweifeln.

10 Jahre Geschichten, Lebenserfahrungen, Witz
sowie Ernst.

10 Jahre RP, Events, verschiedene Auffassungen,
verschiedene Kulturen.

D4O ... diese drei Zeichen, sind mehr als nur ein
Kürzel für ein MMORPG, D4O ist das Leben, ein
weiteres Leben neben dem Ernst des eben wahren
Lebens.

In D4O hat sich eine Gemeinschaft von Menschen
unterschiedlichster Persönlichkeiten zusammen
gefunden, welche man seinesgleichen Heutzutage
in unserer Onlinewelt selten wiederfindet.

10 Jahre UT's, Treffen und Freundschaften...

Selbst nach Jahrelanger Pause und einem
Wiedereintritt fühlt man sich hier sofort wieder
Zuhause, verstanden und akzeptiert. Jedes neue
Mitglied wird hier nicht Prüfend begutachtet, man
führt es ein in diese eigene Welt und lässt es
Teilnehmen an dem Zauber, welches die Welt von
D4O bietet.

Für viele von Uns ist D4O... diese drei Zeichen,
mehr als nur ein Online-Game. Es ist vielmehr
Teilabschnitt unseres täglichen Tuns und Handelns,
ein Teil unseres Lebens geworden.

Selbst nach 10 Jahren, bangen und zittern wir,
wenn die Server ihrer Probleme haben. Selbst nach
10 Jahren, streiten wir uns über profane
Kleinigkeiten und fassen uns deswegen am Kopf.

Aber... ist das nicht eben auch das, was ein gutes...
ein sehr gutes MMORPG ausmacht? Wäre es nicht
schade, wenn uns alles egal wäre und wir nur
nüchtern hinnehmen was noch kommt? Ich denke
nicht.

... 10 Jahre D4O , wie man es hasst und liebt!

Mysterien bei D4O

Feixel EM

1. Es gibt immer und überall Mysterien hier 3
Beispiele weitere durch Leserbriefe gesucht...

A. Es wird behauptet wenn man der Obristin
freundlich gegenübertritt und fragt: "Könnte ich
bitte einen Auftrag bekommen“, das sie dann eher
dazu bereit wäre.

Andere behaupten wenn man sie anschreit geht es
schneller ...

B. Der Doppelgänger ...

es heißt wenn man ihm nackig gegenübertritt, ihm
eine Ohrfeige versetzt und dann wegläuft bis man
das erste Mal rausfällt, sich danach anzieht
aufspellt und wieder zu ihm hinget sei man viel
schneller fertig weil er sich auf einen Schwächling
eingestellt hätte ...

C. Selbiges kursiert auch über die finale
Begegnung mit Olin Haad und seinem Boss
Olin nackig hauen dann schnell anziehen ... sehr
schnell (!) danach dann Gluri bekämpfen ...

Manchmal versetzt der Glaube Berge ;-)

Klatsch und Tratsch

Eilmeldung!!!!

Wie unser Reporter eben erfahren hat,
wurde Ballas mit seinen neuen Flügeln gesichtet
aber ist das wirklich Ballas ?



Wir finden eine sehr passende Farbe für seine
pinkfarbene Rüstung.