

Happy Birthday - TheWest wird ein Jahr alt

The-West - das erste Jahr ging schnell vorüber!

Wie einige sicherlich schon wissen, wird **TheWest** am 15.04.2009 ein Jahr alt. Ein Jubiläum über das man sich durchaus freuen kann. **TheWest** hat es in diesem Jahr zu einem etablierten Rollenspiel entwickelt und räumte sogar den Preis "Browsergame des Jahres 2008" ab. Ähnlich wie bei "Die Stämme" schlägt **TheWest** einen erfolgreichen Weg ein. Auch wenn Entwickler und Community schwere Zeiten durchspielt haben, kann man dieses Jahr als durchaus positiv bezeichnen.

TheWest hat sich in allen Bereichen stark verbessert - wenn man mal die Version vom 15.04.2008 betrachtet - und hat sich zu einem sehr beliebten Browsergame gemacht. Es wurden viele wichtige neue Features eingeführt (Charakter, Charakterklassenquests, neue Arbeiten und Quests und jetzt eventuell auch noch die Forts) und es hat sich eine wirklich sympathische Community gebildet.

Auch wenn es einige Probleme gab, wie zum Beispiel der große Serverausfall, wurde die Community größtenteils zufrieden gestellt.

Vor allem neue Spieler sind sehr begeistert vom Konzept und Aufbau des Spiels.

Es wurden viele neue Spieler und wichtige Persönlichkeiten im Spiel gewonnen und auch das Team um **TheWest** hat sich um einiges vergrößert. Probleme, die entstanden sind, wurden schnell aus der Welt geschafft und die Community wurde mit Entschädigungen für das Verständnis belohnt.

Insgesamt hat sich ein tolles Spiel entwickelt und es ist eine eingeschweißte Community entstanden. Die Moderatoren hatten zu jeder Zeit das Forum im Griff und kümmerten sich stets um Probleme. Es wurden viele Spielerprojekte gestartet, zum Beispiel das Tw-Tool, TW-Wiki oder zuletzt auch die TW-Times.

Es haben sich Spielergruppen gebildet und im Moment wird sogar über ein allgemeines Treffen "nachgedacht".

Die Entwicklung - vor allem von Innogames - ist mehr oder weniger phänomenal. 2003 wurde mehr oder weniger ein Hobbyprojekt gestartet - mit der Programmierung von Die-Stämme. Da die Spieleranzahl kontinuierlich weiter wuchs und 2005 schon 50.000 Spieler Die-Stämme spielten, wurde 2005 das Hobbyprojekt zum Job.

Es wurde eine verbesserte Version herausgebracht.



Der nächste Schritt war die Veröffentlichung von Die-Stämme in anderen Ländern. Als 2007 die Innogames GmbH gegründet wurde, stieg die Spielerzahl rasant und heute (Stand 2008) ist Innogames mit über drei Millionen Spielern weltweit einer der größten Betreiber von browserbasierenden Onlinespielen.

Alleine **TheWest** hat in einem Jahr 200.000 Spieler den Weg finden lassen und ist mittlerweile schon in 18 Ländern vertreten. Sogar auf Kontinenten wie Asien und Südamerika konnte man sich etablieren.

Ein dickes Lob und Herzlichen Glückwunsch zum einjährigen Jubiläum wünschen das gesamte Team von der TheWestTimes.

Im Rahmen dessen haben wir einen neuen Partner gefunden: Radio Balu (www.balus-crew-radio.de) Diese machen Werbung für **TheWest** in Form von Sendungen, die ab und an ausgestrahlt werden.

(Stam1994)

TheWest im Radio

Zum Geburtstag von **TheWest** wird in Balus Internetradio BCR (www.balus-crew-radio.de) eine **TheWest** - Sendung ausgestrahlt. Beginn der Sendung am 15.4.09 ist 20:00 Uhr und wird zwei Stunden dauern. Neben vielen Berichten über **TheWest** werden viele Country-Songs, sowie Wusel's **TheWest** - Songs gespielt.

Also Termin vormerken!!

Duellanten gesucht

Vergangenen Woche wurde der bekannte Errichter Charles A. Hamilton angegriffen.

Laut Augenzeugen wurde er von drei Duellanten vom Dach der Stadthalle geschossen, als er diese gerade ausbaute.

Er fiel in Ohnmacht und liegt immer noch im Hotel.

Ein Kopfgeld in Höhe von 5000\$ pro Person wurde auf die Angreifer angesetzt.

(Daddl)

Böser Scherz

Ein Trapper erlebte gestern ein blaues Wunder. Nachdem er überall Biberfallen ausgelegt hatte und sie am nächsten morgen einsammeln wollte, waren sie alle verschwunden.

Er ging zurück in sein Lager und trat dort prompt in die Fallen, die gut unter Gras versteckt worden waren. Er verlor dabei 300 Lebenspunkte.

Der Sheriff fahndet nun nach den Tätern. Vor solchen bösen Scherzen wird ausdrücklich gewarnt.

(Daddl)

Inhalt

Inhalt.....	Seite 2	Seite 10
	Seite 3	Seite 10
	Seite 4	Seite 12
	Seite 4	Seite 11
	Seite 5	Impressum..... Seite 12
	Seite 6	
	Seite 6	
	Seite 7	
	Seite 8	
	Seite 8	
	Seite 9	

Vorwort

Hallo liebe Leserinnen und Leser,

wir freuen uns, auch diese Zeitung mit vielen spannenden Themen füllen zu können und hoffen, dass sie euch mindestens genauso gut gefällt, wie die erste Ausgabe.

Ein chaotischer Monat mit relativ viel Arbeit und auch viel Unterstützung der Community (sei es durch spannende Diskussionen oder Interviews) geht zu Ende.

Wir möchten uns dafür ganz herzlich bedanken und freuen uns, dass die Zeitung mit so viel Freude unterstützt wird. Desweiteren möchten wir uns natürlich auch wieder bei dem gesamten Team von The-West bedanken, dass immer für Informationen bereit stand und nie zu einer Aussage verlegen war.

Ich möchte darauf hinweisen, dass diese Zeitung weder dazu dient Innogames oder sonstige betreffende Menschen oder Gruppen unter Druck zu setzen. Dazu sind wir in keinster Weise bereit! Auch wenn es einige Kollegen gibt, die wohl gerne etwas Aufmerksamkeit haben wollen. Ich bitte euch daher alle mit diesem Müll aufzuhören, da ich mich persönlich sonst gezwungen sehe, "den Versuch der Bestechung" (wie man es schon fast nennen kann) in der Zeitung zu veröffentlichen und somit denjenigen an den Pranger zu stellen! Mit solchen Dingen ist nicht zu Spaß und es sollte in keinem Sinn sein, durch irgendwelche Artikel jemanden unter Druck zu setzen!

Das dazu....

Ebenfalls möchte ich ankündigen, dass wir eifrig an weiteren Projekten mit dem selben Team arbeiten. Freut euch auf weitere Projekte, auch wenn es bis dahin noch ein bisschen dauern wird.

Zu guter Letzt möchte ich euch alle auf die extra für Innogames und das The-West ausgestrahlte Sendung im Radio Balu ([www. balus-crew-radio.de](http://www.balus-crew-radio.de)) aufmerksam machen! Diese findet am Geburtstag, den 15.04.2009, um 20:00 statt und geht etwa 2 Stunden.

Mit freundlichem Gruß im Namen des gesamten Teams
Mats Brandt

(Stam1994)

Das TopInterview – Eiswiesel

Hallo Eiswiesel,

schön, dass du bereit bist, dich den Fragen "zu stellen". Wir freuen uns, vielleicht ein bisschen mehr über dich und Innogames zu erfahren. Im Moment wirst du sicherlich viel zu tun haben, denn ihr arbeitet ja dann der Perfektionisierung der Forts!?! Geht es voran?

Seid ihr froh uns "endlich" ein so großes Feature vorstellen zu können?

Wie lange habt ihr im Endeffekt daran gearbeitet und getüftelt?

Positiv zu bemerken ist sicherlich der Informationsfluss bei diesem Thema. Die Community wurde früh über die Forts informiert und Städte können sich eventuell jetzt schon darauf vorbereiten - Hut ab! Kam das als Reaktion für die Beschwerden hinsichtlich des fehlenden Informationsflusses oder war das sowieso angedacht?

Bekommen wir eine kleine Einschätzung wie lange wir uns noch gedulden müssen, WENN nichts schief gehen sollte? Also wenn keine Probleme oder sonstiges entstehen!?

Was ist generell mit den Ankündigungen, die du für das Jahr 2009 gegeben hast!?! Sieht es so aus, als wenn ihr euren Plan einhalten könnt!?! Oder schafft ihr es nicht?

Was zuletzt ja auch mehrfach diskutiert wurde, ist der angedachte Testserver. Was genau hat es damit auf sich? Gibt es schon genauere Infos und oder einen Termin, WANN der Testserver erscheint? Wie läuft die Auswahl der Spieler ab, die den Testserver nutzen dürfen? Nach dem Motto "Wer zuerst kommt, malt zuerst" oder werden diese nach Wissen, ordentlicher Bewertungshaltung und Erfahrung ausgewählt oder so was!?

Um vielleicht auf TW überhaupt zu kommen und es nicht zu spezialisieren. Wie seid ihr auf diese Spielidee gekommen UND warum ausgerechnet Western?

Bist du, als eine der obersten Personen mit der Entwicklung des jetzigen **TheWest** zufrieden? Hattest du dir vor der Veröffentlichung des Spiels gedacht, dass du jetzt schon ein fertiges Spiel vor dir hast oder wenigstens schon weiter bist? Oder hättest du vermutet, dass sich das ganze noch mehr in die Länge zieht?

Was ist für dich im vergangenen Jahr 2008 schief gegangen, was ist besonders gut gelaufen?

Werden Spielideen der Spieler weiterhin so zahlreich aufgenommen werden oder geht ihr euren eigenen Weg?

Was viele Spieler mit Sicherheit interessiert ist, gibt es einen genauen Plan, wann **TheWest** ungefähr fertig gestellt werden soll!?!

Es hat im letzten Jahre doch schon öfters heftige Kritik der Community gehagelt... Wie nimmst du und auch die Firma so etwas auf? Motiviert das? Denkt man, die kleinen Scheisser haben sowieso keine Ahnung oder was geht im eigenen Kopf vor, wenn man solche Sachen liest!?!

Die Frage darf natürlich nicht fehlen, alle Spieler warten sehnsüchtig auf dieses Feature... Seid ihr bereits dabei, euch an das Entwickeln des Warenhandels zu machen?

TheWest hat nach noch nicht einmal einem Jahr schon 6 Welten, wie soll das Ganze dieses Jahr weiter gehen, wieder so ein Weltenfluss? Weniger Welten, vielleicht sogar mehr?

Premium war in den letzten Wochen und Monaten ein heißes Thema! Ist irgendeine Kurve von Negativ Zahlen zu erkennen? Schließlich hatte sich das doch schon angedeutet... Oder kommen doch immer mehr Premiumuser hinzu?

Wie stark verfolgst du das Forum selbst? Liest du Diskussionen, Kritik oder sonst etwas? Gehen Kritik an das Team und die Firma Innogames vielleicht schnell unter, weil du einfach nicht alles liest und vieles überliest!?

Den Mods ist sicherlich ein großes Lob auszusprechen, ich glaube ohne sie, wären Diskussionen manchmal echt ausgeartet und das hätte auch durchaus Folgen für das Spiel haben können... Was sagst du, zu den Mods im Forum? Was sagst du zur Community allgemein? Vielleicht ein abschließendes Wort von dir, bevor ich gleich zur Firma Innogames komme!?!

Das TopInterview – Eiswiesel (Fortsetzung)

Nun gut, Innogames sitzt mittlerweile in Hamburg ist ja vor kurzem umgezogen. Was für eine Rolle übernimmst du im Team? Welche Aufgaben hast du und wie viel Arbeit hast du jeden Tag vor dir? Kannst du dir alles selbst einteilen oder hast du bestimmte Aufgaben die täglich erledigt werden müssen?

Wie arbeitet ihr? Also, wie habt ihr Mitarbeiter und Techniker und so etwas verteilt? Wer übernimmt welche Aufgaben? Alles interessante Fragen, die ich mir bei einem eventuellen Besuch einmal genauer angucken würde!?! Wäre so etwas möglich? Innogames als Zeitung für die Zeitung zu besuchen und einen etwas ausgedehnten Bericht über die Firma zu schreiben? Einblicke zu bekommen und sonstige Dinge?

Zu guter Letzt vielleicht: Wie hat Innogames auf den Gewinn des Titels "Browsergame des Jahres 2008" reagiert? Freude? Motivation? Unwohlsein?

Und: Was ist das genaue Konzept von Innogames zum Spiel **TheWest**? Was wollt ihr erreichen? Was ist euer Ziel?

Danke, dass du dir die Zeit genommen hast, wirklich so viele Fragen zu beantworten;

(Stam1994)

Spielerstimmen zum Titelthema: TW-Geburtstag

BadTasteBear:

interessante Sache.

Also, an sich bin ich total begeistert von diesem Spiel. Ich spiele es nun schon fast ein Jahr und mir wird es persönlich nicht langweilig, da ich mir gewisse Ziele gesetzt habe, auf unterschiedlichen Welten. Und auch schon ein neues Ziel habe für eine kommende Welt.

Eigentlich habe ich auch nur positives zu sagen. Ich finde die Grafik super, ich finde es toll das regelmäßig neue Sachen dazu kommen und ich finde es toll, dass man sich an den Ideen der Spieler orientiert.

Natürlich gab es auch Momente wo man sich schon etwas ärgern konnte, z.B. die langen Serverausfälle oder die beiden Backups. Aber ich bin immer der Meinung hinter Innogames stecken auch nur Menschen und die Maschinen machen nicht immer das was man will, das kennen wir schließlich alle aus dem Reallife, ich sage nur die Supermodernen Handys die nichts mehr ab können und sehr schnell sehr fehlerhaft sind. Aber ich bin auch der Ansicht das sich Innogames immer sehr viel Mühe gibt uns alle Zufrieden zustellen und immer das möglichste versucht. Also dafür schon mal ein großes Lob an Innogames.

Aber lobenswert zu erwähnen ist auch brillante TW-Tool, ohne das wäre es doch manchmal sehr mühsam. Natürlich ist das ein eigenes Projekt, aber es gehört schon irgendwie dazu.

Auf was ich etwas wehmütig vorausblicke ist Level 99. Sollte da wirklich Schluss sein? Vielleicht auch nicht. Aber wenn ja dann weiß ich das ich mich dann vermutlich von der jeweiligen Welt verabschieden werde, da es ja dann kein Ziel mehr gibt. Schade finde ich auch, dass es ab einem bestimmten Level keine Quests mehr gibt. Das macht es ja doch noch etwas abwechslungsreicher.

Tja was gibt es noch zu sagen? Ach ja. DS habe ich 1 1/2 Jahre gespielt und dann war es langweilig und gleichzeitig auch zu stressig. Da man ja, wenn man Glück hatte, schon über 100 Dörfer hatte. Aber diese zu verwalten war dann echt sehr stressig und dieses ständige Angegreife und Geadel. Aber bei The West ist das anders, da kann ich mir aussuchen ob ich Frieden will oder nicht.

Also alles in allem Super!!!

Big Luli:

Erstmal herzlichen Glückwunsch natürlich

TW hat einen echt genialen Aufstieg gemacht. Von quasi null zu so einem geilen Game, und es entwickelt sich ständig weiter! Man sieht auch, dass die Entwickler alles tun, um hieraus was zu machen. Vor allem die Forts sind eine großartige Neuerung, und ich hoffe inständig, dass das Update schnell und ohne Backup kommt. Mal ehrlich: Bei welchem Spiel sind die Entwickler offen, dass sie mit uns über Neuerungen reden und unsere Ideen umsetzen? Okay, bei Die-Stämme auch. 1 Jahr, und schon so viel geschehen.... Immerhin sind wir bei Update 1.19 Also: Weiter so eisi, Mods, und alles andere was bei TW mitgeholfen hat. Dann gewinnen wir nächstes Jahr wieder den Titel Browsergame des Jahres

Clifford:

Eigentlich ist es ein gutes Spiel, Die Stämme ist aber viel besser.

Für die Zukunft wünsche ich mir die Forts und den Warenhandel, auf die wir schon ewig warten.

Es wäre wünschenswert, wenn es mehr Quest und mehr Rätsel, wie den Zettel gäbe. In seiner jetzigen Version ist TW schon etwas anspruchslos.

Es hat sich jedoch im Vergleich zum Anfang (war net dabei) stark verbessert, zum Beispiel gibt es nicht annähernd so viele Bugs.

Man sollte bei den Arbeiten auch selbst was machen müssen, nicht einfach nur anklicken und dann wars das, also wie Flashgames, die auch noch implementiert werden soll.

Vielleicht schaffen wir in zwei Jahren sogar die Unabhängigkeit von Innogames, dann werde ich König.

Neue Banditen Bande versetzt Oregon in Angst und Schrecken.

Schon wieder wurde eine Bank im Staate Oregon von der neuen Banditen Bande "The bloody Colts", überfallen.

Diesmal war es die "Carcer City National Bank" einer der angeblich, sichersten Banken in ganz Nordamerika.

Der Bankdirektor "Ted Goldhammer", setzte sich gegen die

Banditen zur Wehr und wurde durch eine Kugel in der Schulter verletzt und verlor 120 Lebenspunkte. Der Bürgermeister von Carcer City, "Mik Rubberbear", wollte keine Stellungnahme zu diesem Vorfall abgeben.

Der Sheriff "John Duneman"

Meinte, dass er die gesamte Bande, bis spätestens Ende der Woche in die Zellen von Carcer City sperrt. Doch die Bürger von Carcer City sind beunruhigt, die meisten wollen ihre Häuser nicht mehr verlassen und einige denken sogar daran die Stadt zu verlassen. Wir halten sie auf dem laufenden.

(KentPaul)

Freie Wohnungen in Dodge County

Dodge City, eine der ersten Städte im Wilden Westen und eine der geschichtsträchtigsten, auch wenn sie im Osten des Landes liegt, braucht Verstärkung.

Wenn Du Lust hast, in Dodge City Mitbürger zu werden, schreib eine ausführliche Bewerbung an den Stadtgründer quis, in der Bewerbung sollte etwas über Dich, Deinen Charakter, Deine Spielweise und Deine Aktivität stehen.

Natürlich hast Du als Mitbewohner der Stadt die Möglichkeit, in einer der drei Städte des Stadtverbundes (Dodge City, Boot Hill aka KDB und Fort Dodge) einkaufen zu gehen, Dir stehen zwei komplett ausgebaute und eine fast komplett ausgebaute Stadt zur Verfügung. Wenn Dir das Warenangebot nicht reichen sollte, sind noch weitere Städte vorhanden, mit denen der Dodge County eine Handelsbeziehung hat.

Des Weiteren liegen in der Nähe der Stadt sehr gute Arbeiten wie Postkutsche überfallen, Leichen plündern, Schmuggeln, Ponyexpress, Gewehre an Indianer Verkaufen und Schatzsuche, um nur einige zu nennen. Auch für die Spieler niedrigerer Stufen finden sich ertragreiche Arbeiten, die nur darauf warten, erledigt zu werden. Sei es für einen charismatischen, starken, gewandten oder geschickten Arbeiter, den Fallensteller oder Errichter, jeder findet das, mit dem er glücklich werden kann.

Sollte jetzt Dein Interesse geweckt worden sein und Du bist auf Stufe 20 oder höher, dann keine Scheu, melde Dich bei quis per Telegramm. Auch wenn Du niedriger als Stufe 20 bist, ist das noch lange kein Hinderungsgrund, schreib einfach, warum genau Du der/die Richtige für die Stadt bist.

Aber wir wollen Dir natürlich auch nicht verschweigen, dass die Luft im Wilden Westen/Osten recht bleihaltig ist. Macht Dir das nichts aus, oder Du führst sogar ein Outlaw-Leben, wirst Du garantiert Deinen Spaß am Leben in Dodge City haben.

Wenn es dann später um Fortkämpfe geht, kannst Du Dich sicherlich tatkräftig einbringen und bei der Eroberung, Ausbau und Verteidigung des Forts mithelfen. Die Stadt besteht aus einem fröhlichen Haufen kommunikativer Einwohner, die täglich ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen, stehen untereinander und zwischen den Städten in gutem Kontakt und helfen beim Weiterkommen der Stadt nach bestem Wissen und Gewissen mit.

Ob Soldat, Abenteurer, Duellant, Arbeiter oder Greenhorn, jeder ist in der Stadt willkommen. Komm in die Stadt von Wyatt Earp, Fremder!

★ Witze ★ Witze ★ Witze ★ Witze ★

Ein Wanderprediger will sich im Wilden Westen ein Pferd kaufen, um die Wilden zu missionieren. So geht er zu einem Pferdehändler und schildert ihm seine Absicht.

Der Verkäufer: "Wir haben da ein Pferd, ideal, es ist wie für Sie gemacht. Auf das Kommando "Gott sei Dank" läuft es los, bei "Amen" bleibt es stehen." Der Prediger ist ganz begeistert und macht augenblicklich einen Proberitt: "Gott sei Dank." Das Pferd läuft los.

Alles klappt vorzüglich, er verlässt die Stadt, es geht über die Prärie und genau hier galoppiert das Pferd geradewegs auf eine Schlucht zu. Unglücklicherweise hat der Priester das Kommando zum Anhalten vergessen, er zerrt am Zügel, probiert alles Mögliche, aber nichts hilft. In seiner letzter Verzweiflung fängt er an zu beten: "Vater unser im Himmel,... Dein Wille geschehe - Amen." Das Pferd hält beim "Amen" an, exakt einen Meter vor der Schlucht.

Der Priester wischt sich erleichtert den Angstschweiß von der Stirn und haucht: "Gott sei Dank."

Der Besucher zur Bäuerin: "Wo ist der Bauer?" "Im Schweinestall man erkennt ihn an der dunklen Mütze."

★

Zwei Jäger, ein alter und ein junger auf der Hirschjagd. Nach stundenlangem Warten erscheint ein prächtiger Hirsch auf der Lichtung. Der junge Jäger reißt das Gewehr hoch, aber der alte drückt es ihm wieder nach unten: "Nein, nicht auf den, der ist noch zu jung!" Weiterwarten, ein anderer Hirsch kommt, wieder will der unerfahrene Jäger anlegen, wieder verhindert der Alte den Schuss: "Nein, der ist zu alt!" Einige Zeit später kommt ein gar fürchterlich zugerichteter Hirsch aus dem Wald gehumpelt. Er hinkt, ist einäugig, ein Ohr fehlt ganz, das andere ist zerfleddert, löchriges Fell und nur noch ein paar Stummel anstelle des Geweihs. Da sagt der erfahrene Jäger: "So, jetzt schieß! Auf den schießen wir auch immer..."

★

Was ist der Unterschied zwischen Joghurt und einem Mann? Joghurt hat Kultur!

Ein Senator reitet mit einem anderen Cowboy durch die Prärie.

Fragt der Senator:

"Sind die Indianer hier wirklich so gefährlich?"

Der Cowboy entgegnet:

"Letztes Jahr ging ein Senator zu ihnen. Er wollte den Frieden wieder herstellen..."

"Und? Haben die Indianer das Kriegsbeil begraben?"

"Nein! Den Senator!"

★

Klassenwahl - „Soldat“



Der Soldat ist im Gegensatz zum Duellanten mehr oder weniger genau das Gegenstück der beiden duellfähigen Charakteren. Der Soldat ist wohl eher die defensive Variante des Duellanten, da er mit seinem Taktikbonus (Charakterbonus) viele, viele Vorteile in Duellen hat.

Richtig gute Soldaten sind im weiteren Spielverlauf so gut wie unschlagbar und sind auch noch in der Offensive gut, wenn sie nicht ausschließlich auf Taktik skillen.

Der Bonus der Lebenspunkte (Für jeden verskillten Lebenspunkt bekommt man 5 (!!!) dazu) ist natürlich ein weiterer Vorteil, da mit ein bisschen Skillung auf Lebenspunkte es kaum mehr machbar ist, einen Soldaten im Kampf schlafen zu legen!

Allerdings ist auch hier der Start des Soldaten mehr als holprig, gute Arbeiten sind am Anfang wenige vorhanden, wenn man nicht duelliert, dann versaut man sich mit Arbeiten wie Tomaten pflücken oder Damm einreißen die Statistik. Daher hier auch der Tipp: Früh Reiten auf 30 skillen, sodass Arbeiten wie Kühe treiben, Rinder branden und Pferde einreiten früh machbar sind.

Im weiteren Spielverlauf sind aber vor allem mit Taktik und Schießen (sofern Schusswaffen-Soldat) gute Arbeiten möglich:

Auf Erkundung gehen, Kojoten jagen, Ponyexpress, Gefängniswächter, Holz flößen, Wald roden, Siedlertreck beschützen, usw...

Stam1994 stellt die Charakterklasse „Soldat“ vor

Weiterer großer Vorteil ist der Waffenbonus, der Soldat darf Waffen schon drei Stufen früher tragen - mit Charakter-Premium-account sogar 6 Stufen. Das ermöglicht natürlich viel bessere Waffen im Kampf gegen Duellanten und auch Arbeiter und Abenteurer.

Um es kurz zu fassen, ist der Soldat allen anderen Charakterklassen immer noch meilenweit überlegen und genau das führte in der Vergangenheit auch schon zu vielen Diskussionen zwischen den Mitgliedern der Community im Forum.

Viele Spieler regten sich darüber auf, dass sie im Grunde keine Chance gegen Soldaten hätten.

Wenn man sich beispielsweise die Duellrangliste in Welt 1 anguckt, sieht man das unter den Top10 7 Spieler Soldaten sind! Das sind sagenhafte 70% Prozent.

In Welt 2 sind es ebenfalls 7 Spieler in den Top10 und auch in Welt 3 sind 70% der Top10 Soldaten, ein vielsagendes Bild!

Auch hier ist es zu empfehlen, den Charakter nur zu spielen, wenn einiges an Erfahrung vorhanden ist! Gründe: (Gleich wie beim Duellanten)

-Die Spielweise ist sehr aufwendig und anspruchsvoll, man muss dauerhaft on sein, um sich duellieren zu können.

-Bei falscher Skillung kann man mit dem Account nur noch wenig anfängen

-Man muss sich wirklich reinhängen und das Spiel verstehen, denn als guter Soldat wirst du irgendwann zu den Besten gehören.

(Stam1994)

Auch wenn der Soldat in der normalen Charakterrangliste abstriche machen muss, ist er in der Duellrangliste ganz klar der Herr im Hause!

Skillung (Meinungsverschiedenheiten vorhanden):

Schlagwaffen-Soldat:

Attribute auf Stärke und vielleicht auch auf Taktik. Fertigkeiten hauptsächlich auf Zielen, Schlagkraft und Taktik. Nebenbei sollten Ausweichen und Reflex geskillt werden. (bei Bedarf natürlich auch Auftreten)

Schusswaffen-Soldat:

Attribute auf Geschicklichkeit und vielleicht auch auf Taktik. Fertigkeiten hauptsächlich auf Zielen, Schießen und Taktik. Nebenbei sollten Ausweichen und Reflex geskillt werden. (bei Bedarf natürlich auch Auftreten)



Der Sprung ins kalte Wasser

Ein Fischer wurde gestern am Rio Grande buchstäblich ins Wasser gezogen.

Ein riesiger Fisch, der nach Augenzeugenberichten etwa 3 bis 6 Meter lang war, packte seine Angel und zerrte den Mann ins eiskalte Wasser.

Er erlitt eine Erkältung und verlor 50 Lebenspunkte.

(Daddl)

Fehler-Haft – Geisterstadt nicht Namenlos

Diesen Fehler gibt es jetzt seit gut fünf Monaten. Er wurde nur manchmal angesprochen da er nicht störend ist, aber getan wurde daran noch nichts.

Es geht um die falsche Anzeige von Geisterstadt Namen.

Wenn die Städte verlassen werden, verschwindet der alte Name der Stadt entweder sofort von der Minimap oder bleibt dort anscheinend auf ewig stehen (siehe Bild).

Die Namen werden auch nicht nach einiger Zeit gelöscht, da in diesem Beispiel die beiden Städte vor etwa 4 Monaten nahezu zeitgleich verlassen wurden.

Ob wir auch in der Zukunft noch die Namen von längst verlassenen Städten bestaunen dürfen steht in den Sternen, aber da es im Moment wichtigere Angelegenheiten gibt ist das wohl sehr wahrscheinlich ;)

Selbständige Lösung des Fehlers:

1. Seite aktualisieren (F5 drücken)
2. Neu einloggen
3. Cache leeren
4. Wenn immer noch vorhanden, mit der Forensuche im Forum suchen.
5. Falls noch kein Thema vorhanden, einen neuen Thread im Bereich "Fehler" eröffnen

(Daddl)



Heiße Themen

Errichter duellieren

Immer wieder flammt die Diskussion auf über das duellieren von Arbeitern. Ist der Duellant feige wenn er einen Arbeiter angreift? Sollte es sogar Verboten werden? Tatsache ist jedenfalls das die meisten Arbeiter keine Chance haben gegen Duellanten, also leichte Ziele sind. Wenn ein Duellant einen Errichter angreift der viele Stufen über ihm ist gibt es auch leicht massig EP. Wir haben uns umgehört und einige Meinungen zusammengetragen.

Joony: Meine Meinung zum Duellieren von Errichtern ist zwigespalten. Zum einen finde ich, dass es zu den Aufgaben einer Stadt gehört, alle Einwohner zu schützen, zu verteidigen und sich für alle Spieler zu rächen. Sollte also ein Errichter duelliert werden, müssen die eigenen Duellanten benachrichtigt und alarmiert werden, um gegen den Gegner vorzugehen. Eine Stadt sollte damit klarkommen, dass ab und zu auch die Errichter ausfallen, so ganz ohne Zwischenfälle wäre der Stadtausbau auch langweilig. Andererseits sollte es nicht zur Gewohnheit werden, Errichter zu duellieren. Diese bringen gerade im späteren Verlauf des Spiels kaum Erfahrung und stellen auch sonst keine Herausforderung dar.

Echte Westernhelden sollten sich damit rühmen, Duellanten in ihrer Klasse oder sogar bessere Duellanten zu besiegen, denn das sind Taten, mit denen sich ein Duellant rühmen kann.

Mik: Duelle gehören nun mal zu diesem Spielsystem. Ich persönlich befürworte gerne, wenn das von der jeweiligen Stadt gewünscht wird in der ich bin, auch einen so genannten "Ehrenkodex". Sprich, wird von meiner Stadt gesagt, es werden keine Errichter duelliert, dann halte ich mich entsprechend zurück.

Mijoboy: Jeder hat das Recht die Charklasse/die Skillung zu nehmen die er will. Das bedeutet, dass Errichter nichts Besonderes sind und somit keine Rechte haben Duellanten anzuheulen mit. "Errichter angreifen ist unehrenhaft" und so Zeugs. Duellanten wollen Duellanten sein! --

Ivy: Grundsätzlich kann sich keiner dem Thema "Duelle" entziehen und Errichter können hier auch keinen Sonderstatus erwarten. Ich würde an deren Stelle lieber auf ein paar Errichterpunkte zu verzichten und diese stattdessen in Duellfertigkeiten investieren. Die Welt braucht Allrounder und keine Fachidioten.

tobesch: Also grundsätzlich greife ich keine Errichter an, sollte einer aber eine Duellstufe haben die 10 Level höher ist als sein Level dann schon.

Und ich finde jeder der Errichter ist sollte dies auch vorzeigen indem er halt einen Werkzeugkasten etc. im Inventar hat.

Die Errichter sollen aber auch sich nicht aufregen, wenn sie angegriffen werden. In THE WEST gehts nun mal ums Duellieren

mansch: Also ich finde es ist feige und es zeigt von einer großen Schwäche des Angreifers Errichter zu duellieren. Manche Leute sagen ja als Arbeiter ist man selbst schuld wenn man immer Duelliert wird, da bin ich ganz anderer Meinung weil ohne uns Errichter gäbe es keine Städte und keine Waren in TW. Aber Kommentare von Errichter wie: "Ich bin Errichter und brauch keine Waffe" hasse ich auch, weil so macht man sich ja zum Kanonenfutter für Duellanten.

Tipps für Errichter:

- Sucht euch eine Stadt die euch auch beschützen kann
- Schreibt keinesfalls Nachrichten mit Beleidigungen zurück, solche so genannten heul Mails dienen ihnen nur zur Belustigung.

(Killerloli)

Update 1.18 - schon wieder ein Schuss ins Leere?

Update 1.18 enthält folgende Features:

- [*]-Level 99 Problem gelöst
- [*]- Spieler starten näher an einem Tabakfeld
- [*]- Auftraggeber sind nun weiß gekennzeichnet
- [*]- Verbrannte Uniform ist nicht verkaufbar
- [*]- Der alte Quest-Whiskey ist nun verkaufbar
- [*]- Neue Quest: Voraussetzung Monat März
- [*]- Neue Quest: Voraussetzung Level 75
- [*]- Gesperrte Spieler werden im Spiel gekennzeichnet
- [*]- Performanceverbesserungen
- [*]- Tutorial

Da auf Welt 1 schon bald einige Spieler an der Level 99 Grenze kratzen werden, mussten sich die Macher natürlich etwas einfallen lassen. Wie in der Community gemunkelt wurde, wird es wohl so eine Art Ruhmes halle geben. Wie diese aussieht, wissen aber wohl auch nur die Entwickler.

Neben kleineren Verbesserungen, wie "Auftraggeber sind nun weiß gekennzeichnet", "Verbrannte Uniform ist nicht verkaufbar", "Der alte Quest-Whiskey ist nun verkaufbar", "gesperrte Spieler werden nun im Spiel gekennzeichnet" und ein Performance-Verbesserungen, werden auch zwei neue Questreihen und ein Tutorial eingespielt. Die Questreihe "Voraussetzung März" wird wahrscheinlich zu einer Questreihe "Voraussetzung April" werden. Das Tutorial soll vor allem neuen Spielern helfen, den Weg ins Spiel schnell zu finden und keine Probleme zu haben, was eventuell vom weiterspielen ablenken könnte.

Wie eigentlich geplant war, sollte das Update ja am 17.03.2009 bzw. am 18.03.2009 eingespielt werden. Durch plötzliche Fehler im Spiel musste allerdings noch am selben Tag ein Back-Up eingespielt werden. Das Ganze traf in der Community auf harte Kritik und sofort wurde auch angefangen, dass dieses Update als kleines, unwichtiges "Scheiß-Update" einzustufen ist. Mehrere User forderten Innogames dazu auf, eine Entschädigung für die „Premium-Account Nutzer“ zu bringen. Weiteres Thema war, dass dieses Back-Up das Spiel um fast einen Tag zurück geworfen hat, man hätte ja schließlich den Spielstand auch direkt vor dem Update speichern können, so dass einigen Spielern "nicht wichtige Gegenstände oder EP's geklaut werden". Das allerdings alle Spieler den gleichen Nachteile haben, wollten einige wohl definitiv nicht verstehen, so dass es erstmal wieder zu einigen Auseinandersetzungen kam.



Die Forum-Moderatoren und Entwickler rechtfertigten diesen Back-Up mit der verständlichen Aussage, " dass Welt 1 eine Beta Welt sei und solche Fehler immer wieder auftreten können", aber das scheinen wohl viele Spieler zu vergessen und denken sich immer wieder das Ihnen unrecht getan wird.. Auch diese Aussage stieß bei vielen Spielern auf Unverständnis, da es nicht von Anfang an (seit der Open-Beta) darauf hingewiesen wurde, dass Welt 1 (oder am Anfang sogar alle Welten) Beta sind.

Erst seit wenigen Wochen wird bei der Anmeldung darauf hingewiesen. Ein Einwand, den die Spieler wohl gerechtfertigt hervorbringen. Denn, wer soll als Anfänger und vielleicht nicht so fleißiger Forums Leser, wie die meisten erfahrenden Spieler, wissen, dass Welt 1 Beta ist, wenn nicht von Anfang darauf hingewiesen wurde!?! Ob dieser (halbe) Tag, den Premium-Account User verloren haben, Ersetzbarkeit wird wohl offen bleiben. Denn ein schwerer Verlust ist es wohl kaum und es wird vor allem in letzter Zeit wirklich oft genug auf den Beta-Status hingewiesen. Um die Entwickler und somit Innogames ein bisschen unter Druck zu setzen, begaben sich einige Spieler dann auf Höhe des Deutschen-Gesetzbuch und diskutierten, ob sie vor Gericht gegen Innogames Recht bekämen.

Nachdem auch am 23.03.2009 der zweite Versuch fehl schlug, das Update einzuspielen, blieb die Kritik unerwartet klein. Nur wenige Spieler beschwerten sich über das erneute Back-up. Diesmal hing das Ganze mit der Zeitumstellung am kommenden Samstag (28.03.2009) zusammen. Die Zeiten hingen zurück und waren völlig verändert. Das Back-up stammt von ca 17 Uhr und wirft somit keinen weit zurück.

Am Mittwoch, den 25.03.2009, konnte das Update endlich erfolgreich eingespielt werden und traf auf positive Kritik in der Community.

Unserer Meinung nach ist dieses Update durchaus gelungen, da wichtige Probleme (Level 99) gelöst worden sind und das Spiel mit neuen Quest geschmückt wird. Unglücklich ist allerdings, dass es zwischen Level 50 und 74 keine Quests gibt. Diese Zeit ist auf jeden Fall zu lang, und das sollte am besten im nächsten Update geändert werden. Ansonsten Hut ab an die Entwickler und auch die Mods, die mal wieder ein heikles Thema im Forum bewältigt haben.

(Stam1994)

Spielerstimmen zum Update 1.18

GeneralMertok:

Ich denke das Update hat schon seine Berechtigung, umsonst arbeiten die Programmierer nicht an Zierleisten oder ähnlichem.

Die Backups haben mich jetzt nicht gestört weil ich nicht mehr auf W1 spiele, da steht nur ein Minichar der die Welt beobachtet.

Also grundsätzlich braucht keiner entschädigt werden, vielleicht sollten alle die dabei waren einen witzigen Gegenstand bekommen (Narrenkappe oder sowas ^^)

Wenn aber PA-Zeit bei gekauften Nuggets verlorengegangen ist, dann sollten die Verantwortlichen für die PA Nutzer schon 2 Tage Premium springen lassen weils ja 2 Störungen waren.

KentPaul:

Ich finde das update ganz gut. Das Tutourial ist nun Idioten Sicher, die Ruhmeshalle ist auch eine nette Idee, so werden die Leute geehrt, die vl später schon lang nicht mehr mitspielen, kur: sie werden nicht vergessen! Und natürlich weil wir so schneller an Update 1.20 kommen auf das ich mich persönlich sehr freue!

Die 2 Back-Up's waren eigentlich schon heftig, für den Anfang aber besser ein paar Stunden rückschalten, als mit Bugs zu spielen also ist es ok wenn es Beta Server sehr nützlich sein!

Eine PA Entschädigung muss nicht sein, wenn es nicht zur Gewohnheit wird dann ist es schon ganz ok, jeder macht mal Fehler und der neue Server später wird da wie gesagt sehr helfen!

Auf die April Quest freue ich mich auch schon, also insgesamt ist das Update ganz gut!
Positiv!

Joony:

Die Neuerungen durch Version 1.18 sind auf jeden Fall nützliche und teilweise sogar dringend benötigte Features. Gerade die Einführung der Ruhmeshalle und damit verbunden die Lösung des Problems der Lv199-Spieler war höchste Eisenbahn, da Welt 1 ohne diese Funktion komplett zusammengebrochen wäre, sobald ein Spieler Level 99 erreicht hätte. Aber auch die neuen Quests, der Schutz vor dem Verkauf der verbrannten Uniform und die Möglichkeit nun auch den "alten" Whiskey verkaufen zu können sind für einige Spieler und auch in meinen Augen interessante Neuerungen.

Es war natürlich sehr ärgerlich, dass Version 1.18 durch zwei schwerwiegende Fehler erst einige Tage später als geplant später eingespielt werden konnte und dass zwischendrin zwei Backups notwendig waren, um die Spielwelt wieder zum Laufen zu bringen, aber dafür, dass es das erste Mal war, dass auf unserer Beta-Welt ein Backup nötig wurde, war der Ausfall durchaus verschmerzbar.

Eine Entschädigung wegen den Ausfällen und Rückschlägen durch die Backups für alle Spieler halte ich nicht zwingend für nötig. Es wäre aber angebracht, die Premium-Spieler durch eine kleine Anerkennung für die Unannehmlichkeiten zu entschädigen.

Letztendlich bin ich froh, dass es nun gelungen ist, Version 1.18 auf Welt 1 stabil zum Laufen zu bringen und freue mich auf die ersten Spieler, deren Bilder die Ruhmeshalle schmücken und auf die folgenden Updates.

Katerchen:

Da du eine Einschätzung von mir haben willst, werd ich dir auch eine geben. Bin ja nett. =)

Update gelungen fragst du? Naja nach zwei Fehlversuchen hat's dann doch endlich hingehauen mit 1.18. Aber gibt es große Veränderungen? Ich denke nicht. 1.18 ist doch eher wie auch das bald folgende Update 1.19 eins für Nebensächlichkeiten. Wieder etwas wo Innogames stolz zeigen kann wie man sich mit unnützem Zeug aufhalten kann, anstatt sich um die wirklich wichtigen Dinge zu kümmern. Oder kann mir einer den Sinn hinter den tollen Inventarbildchen nennen? Ich sehe da keinen wirklichen. Die neuen Quests sind auch nicht so der Bringer, schon alleine weil das eine denke ich wieder eins für die Niedriglevel sein wird (Aprilquest), während das andere unmöglich für den Normalspieler zu lösen sein wird. Wer kann schon Raddampfer steuern mit einer vernünftigen Skillung? Da kostet das Umskillen nachher mehr als das Quest wert ist. Und zu der Ruhmeshalle verliere ich besser nicht all zu viel Worte. Außer "Schwanzverlängerung ohne tieferen Sinn" fiele mir da auch nicht viel ein. Find ich ehrlich gesagt sehr schade, denn so nimmt man den Spielern irgendwie den Spaß daran auf Level 99 zu kommen. Danach passiert ja nichts mehr groß so wie's scheint.

Was die Backups angeht so waren sie wohl nötig. Muss man eben auf einer Beta Welt mit rechnen. Hat mich persönlich jetzt nicht so wirklich gestört. Auch auf eine Entschädigung kann man gut und gerne verzichten. Es waren ja alle betroffen und die Welt ist auch nicht davon untergegangen, dass man mal nen halben Tag verloren hat. Von daher fände ich Nuggets dafür zu erstatten überzogen. =)

Katerchen

Revolverheld schießt sich ins Bein

Der berühmte Revolverheld aus Cold Dead City im Staate Montana, Joe Diaz, musste sich gestern bei einem Duell gegen einen Neuling aus West Virginia, peinlicher Weiße geschlagen geben. Das Duell fand gestern um Punkt 12 Uhr Mittags am Rathaus platz von Cold Dead City statt. Nachdem der Neuling von 3 rückwärts gezählt hatte, zog Joe blitzschnell seinen Schofield, doch als dieser in seinem Gürtel stecken blieb, drückte Joe unbeabsichtigt, den Abzug seiner Waffe und Schoss sich somit ins Bein. Er verlor vierzig Lebenspunkte. Schmerzeng ging er zu Boden und wurde blutrot im Gesicht. Der Neuling und alle Beobachter des kurzen Duells, lachten Joe aus, welcher dann im schnellsten Wege in das Hotel kroch und nicht mehr raus kam. Ein schwarzer Tag für Joe Diaz.

(KentPaul)

Südstaaten Spione in North Dakota

Der Nordstaatenfort, "West Point", in North Dakota wurde gestern von einem kleinen Trupp der Konföderierte Staaten ausspioniert. Der General und Oberbefehlshaber des Forts "West Point", "Henry Goldberg", welcher gerade für 2 Stunden das Fort bewachte, entdeckte wie einige Meter entfernt ein paar Büsche waren welche sich merkwürdig bewegten. Er ging mit ein paar anderen Soldaten mit geladenen Musketen zu den besagten Büschen und fand vier unbewaffnete Soldaten der Konföderierte Staaten dahinter versteckt. Sie waren mit einem Fernglas, einer Karte und einer Feldflasche ausgestattet. Sie werden jetzt in das Staatsgefängnis von North Dakota gebracht. Ein paar Hochrangige Soldaten des Nordens sind besorgt, das dadurch ein Krieg entstehen könnte, wir halten sie auf dem Laufenden.

(KentPaul)

Agavenernte eingestellt

Die Plantagenbesitzer rund um Ingertown stellten diese Woche die Ernte ein.

Die Zahl der Betrunkenen und Verletzten Erntehelfer sei einfach zu groß gewesen.

Mehreren Tausend Erntehelfern seien allein schon vom Geruch der Agaven, die übrigens den höchsten Alkoholanteil in Amerika haben, alkoholisiert gewesen.

Danach behauptete fast jeder, dass Kakteen mit ihm gesprochen hätten.

Der Rekordverlust eines Erntehelfers aus Mika City soll rund 200 Lebenspunkte betragen haben.

(Daddl)

Spaßhoroskop



Abenteurer

Du bist voller Lebensfreude und dir gelingt alles doppelt so gut. Pass aber auf deine Arbeitskollegen auf es könnte sein das sie sich einen Spaß erlauben und dir eine Falle stellen.

Duellant

Soldaten haben im Moment allerhand zu tun. Überfälle auf Banken u. Forts lohnen sich eher. Lass aber die Finger von den Indianern und deren Eigentum. Es kann sein das ansonsten der ganze Stamm vor deinem Haus steht.



Arbeiter

Die Arbeiten sind schwieriger als du gedacht hast deshalb, lieber 1-2 Arbeiten auslassen und nicht vollends zur Erschöpfung arbeiten. Es besteht die erhöhte Gefahr, dass dein Arbeitgeber mit deiner Arbeit nicht zufrieden ist und dich nach 2h harter Arbeit fristlos entlässt.

Soldat

Mache Dich auf einen längeren Aufenthalt im Fort bereit, die Banditen und Indianer haben das Fort belagert und warten darauf, dass du dich ergibst. Die Gefahr bei einer Schießerei tödlich verwundet zu werden liegt im "dangerous" Bereich. Also lieber einmal einen Rückzieher machen und am Leben bleiben.



(Terrakotta)

Gewinnspiel / Rätsel

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

gewinnspiel@tw-redaktion.sprinax.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält 20 Goldnuggets!!!

Einsendeschluss ist der 20.04.2009

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Seit wie vielen Monaten gibt es TheWest schon?

- A: 11
- B: 12
- C: 13

Frage3:

Wie viele Beiträge wurden durchschnittlich in jedem Forums Bereich geschrieben?

- A: ca. 1.000
- B: ca. 2.500
- C: ca. 4.000

Frage 5:

Bei welchem Ladenlevel bekommt der Büchsenmacher den Stoßdolch?

- A: 3
- B: 4
- C: 5

Frage 7:

Wieviele Zeilen hat das Profil von LASTScout in Welt 1?

- A: 55
- B: 56
- C: 57

Frage 9:

Wie viele verschiedene Lumpen gibt es?

- A: 9
- B: 10
- C: 11

Frage2:

Seit wann ist 4L3X im The-West Team?

- A: ca. 4 Monate
- B: ca. 5 Monate
- C: 6 Monate

Frage 4:

Wie viele Quests hat man bei Waupee gehabt, wenn man alle abgeschlossen hat?

- A: 20
- B: 21
- C: 22

Frage 6:

In wie vielen Sprachen gibt es The-West Stats, wenn man die Sprache Deutsch und Englisch nicht mitzählt?

- A: 16
- B: 17
- C: 18

Frage 8:

AB wann bekommt man die Premiumquestreihe "Höheres Einkommen"?

- A: Level 8
- B: Level 9
- C: Level 10

Frage 10:

In wie vielen Sprachen gib es The-West schon?

- A: 17
- B: 18
- C: 19

Die Gerüchteküche

Hernandos Schwert - wird das zerstören für Schusswaffen-Skiller belohnt?

Das wohl größte Thema für die Community im Moment: Die Zettel und Hernandos Schwert!

Und wieder wirft das Thema ein neues Gerücht hervor:

Werden Schusswafenn-Skiller belohnt, wenn sie das Schwert zerstören!? Bekommen sie eine bestimmte, starke Waffe? Was ist dran an dem Gerücht!? Gibt es vielleicht eine Voraussetzung dafür, dass man nach dem Zerstören die Waffe bekommt!? Einen bestimmten Skillwert auf Schießen zum Beispiel!?

(Stam1994)



Einige Spielerstimmen...

memyself:

Ich glaube schon, dass es eine Belohnung gibt für das Zerstören des Schwertes, da die ganze Quest ja bis jetzt auf suboptimalen Entscheidungen aufbaut.

Und die Entscheidung das Schwert für die paar XP Punkte zu zerstören macht nicht wirklich Sinn, daher vermute ich, dass es wohl eine "Belohnung" geben wird.

Ich glaube aber nicht, dass es skillbezogen ist, evtl. kann man ja eine Belohnung wählen Gibt es ja bei anderen Quests auch häufiger.

Ich brauch noch Teil 1 auf Welt 4 und auf 3 ebenso. Werde wenn ich auf beiden Welten das Schwert habe, wohl in Welt 4 mein Schwert zerstören. SirPrice hat es ja angeblich schon zerstört, gibt aber diesbezüglich zumindest mir keine genaueren Infos.

Christian

KnightofHonor:

Also ich halte das für Schwachsinn und finde es sehr unwahrscheinlich..

Außerdem wäre es ja auch unfair, weil sie ja vorher noch 500 Erfahrung fürs zerstören bekommen.

Aber die These ist meiner Meinung nach Schwachsinn

Mijoboy:

Ein nettes Gerücht... Ich denke da könnte schon etwas drann sein... Denn auf irgendeine weise sind die Schusswaffenskiller benachteiligt da sie keine solche Edle Waffe haben... Also könnten die schon so etwas verdienen. Einerseits glaube ich auch nicht daran, da ich denke Inno wollte den Spielern ein schweres Rätsel bieten und für mehr Schlagwaffen Duellanten werben...

Mijo L. aka Mijoboy

Mickey1992:

Das Gerücht ist ein nettes, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass nach dem Zerstören des Schwerts nichts mehr kommt. (wurde mir aus relativ sicherer Quelle berichtet -> behalt diese Info aber für dich, also dass ich es aus sicherer Quelle weiß).

Aber nicht verzagen, Micky fragen... Ich sitze momentan an einem heißen Projekt, wodurch Schusswaffenskiller ggf. wieder "aufholen" können

mempel:

Ja ich glaube an das Gerücht. Eine belohnung von 500EP find ich ist zu wenig als Belohnung wenn man das Schwert zerstört deshalb glaube ich das es dann einen weitem Quest gibt indem man dann eine starke Schusswaffe bekommt.

Hätte ich das Schwert würde ich es schon aus neugier, ob noch etwas kommt zerstören.

Aber bestimmt ist das Schwert zerstören nicht die einzigste Voraussetzung.

LG: Mempel

Vorschau auf das Update 1.20

Das Leben in einem Fort

Angeregt durch die Community, haben sich die Entwickler etwas ausgedacht, um das Spielerlebnis bei **TheWest** erfreulicher und aufregender zu machen.

In den Ankündigungen teilte uns „Mulla“ folgendes für das Update 1.20 mit:

Im Update 1.20 kann man nun Städte basierende Forts bauen.

Mit der Einrichtung des Forts, kann man nun mit den Stadtschießereien anfangen. Geplant ist, dass jede Stadt auch mehrere Forts haben kann.



Das Fort wird die Eigenschaft haben, dass unbefugte „die nicht zur der dazu gehörigen Stadt gehören“ auch nicht hinein gelassen werden. Des Weiteren wird das Fort mit Einrichtungelementen versehen.

Wachtürme:

Durch die Wachtürmen wird das Forts regelrecht gut bewacht und es ist kaum ein Eindringen möglich. An jeder Ecke der Forts werden je ein oder zwei Wachmänner stehen um Ausschau auf Eindringlinge zu halten.

Kaserne:

In der Kaserne kann man die Angriffe planen und es dient als Aufenthaltsort der Fortmitglieder.



Schmiede:

In der Schmiede kann man neue Waffen erstellen um auch das Fort zusätzlich mit Waffen auszustatten. Damit wird das Eindringen ins Fort noch zusätzlich erschwert.

Der Ausbau wird nach dem Prinzip des Städteausbaus durchgeführt. Die Mitglieder der Stadt, können wie gehabt dann auch so das Fort ausbauen. Leider ist es noch nicht bekannt wie hoch die Stufen der Elemente des Forts sein werden.

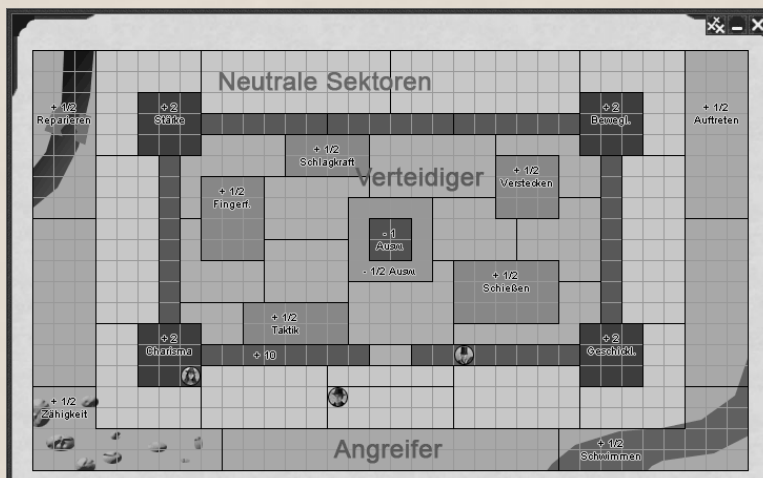
Wird einmal eine Kampfansage erteilt, so müssen sich die Mitglieder der Forts innerhalb von 24 Stunden dort einfinden, damit sie bei den Kampfhandlungen teilnehmen können.

Es können auch Spieler von außerhalb am Kampf teilnehmen.

Man entscheidet sich für den Angriff, oder für die Verteidigung und schon kann es los gehen.

Die Strukturierung des Forts ist wie folgt auf gebaut:

- Neutrale Sektoren
- Reparieren
- Auftreten
- Schwimmen
- Zähigkeit
- Charisma
- Geschicklichkeit
- Beweglichkeit
- Stärke
- Taktik
- Schießen
- Verstecken
- Schlagkraft
- Fingerfertigkeit
- Angreifer
- Verteidiger



Die Angriffe finden – wie bei einem normalen Duell – Rundenbasiert statt. Wie vielen Runden es da geben wird, ist auch hier leider noch nicht bekannt.

Die Entwickler tüfteln noch an dem Konzept, um eine bessere Strukturierungen und einen flüssigen Ablauf gewährleisten zu können.

Wir freuen uns schon auf dieses Update und sind sicher, dass dies die Spielmotivation und den Spielspaß um ein vielfaches erhöhen wird.

(LDG)

ToolTipp – Warenangebot System V2

Herausgeber: Ziller19, Dragon Haerd, Grunt Mesar, Tonda

Link: <http://twwarenangebot.kilu.de/>

Warenangebots-Tool V.2.1.2 - Ein Tool auf das viele sehnsüchtig gewartet haben!

Und dann ist es auch noch so außerordentlich gut gelungen! Ein einfaches Handling und übersichtlicher Aufbau machen das Erstellen eines Warenangebots für die eigene Stadt zu einem großen Spaß.

Nach leichten anfänglichen Schwierigkeiten mit der Verständlichkeit des Tools, habe ich wirklich Spaß daran gefunden.

Es fehlt nichts, alles wichtige ist vorhanden, sogar eine Suche nach Artikel ist bereitgestellt.

Das einzige, was zu kritisieren ist, ist, dass es keine kleine Einführung oder ähnliches gibt. Ich wäre am Anfang, wie gesagt, fast gescheitert, bis ich das Ganze dann verstanden habe. Also ein kleines Tutorial wäre empfehlenswert.

Ansonsten ist das Tool von vorne bis hinten zu loben. Ein übersichtliches Tool mit keiner unwichtigen Fähigkeit, das sich nur auf die wichtigsten Dinge besinnt.

Im Teil der Navigation (die man sieht, wenn man nicht eingeloggt ist) sind die Startseite, die Suchmaschine und die verschiedenen Läden mit den Waren (falls dieses schon eingestellt sind). Im Admin-Bereich (nur mit Log-in erreichbar) werden die Waren dann in ihre bestimmten Läden eingegeben. Eine einfache Wahl von Welt und Laden sollte da keine Schwierigkeiten aufbringen. Die Waren sind einfach per "Copy - Paste" einfügbar, sodass man nicht viel selber machen muss. In der Stadtkonfiguration kannst du Namen und Infos zu deiner Stadt angeben.

Nur ein Klick auf Support und man wird auf die Website des Anbieters weitergeleitet.

Diese wirkt noch ein bisschen lau und nicht sehr einladend, aber das kann ja noch werden.

Wichtig ist: Das Tool ist ein wichtiger Teil für Städtebesitzer in allen Welten und hilft ungemein, gerade auch, weil das Handling so leicht und wunderbar zu verstehen ist. Im Allgemeinen ist dem Team also ein großes Lob auszusprechen. Kleine Kritikpunkte sind das nicht vorhandene Tutorial und eine etwas unanschauliche Website.

Sogar HTML-Codes sind in der Infobox möglich, die dann im Schneider, Büchsenmacher oder Gemischtwaren angezeigt werden.

(stam1994)

★ ★ ★ ★ ★ Impressum ★ ★ ★ ★ ★

TheWest Times

TheWest Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Herausgeber (info@tw-redaktion.sprinax.de)
SirWusel (sirwusel@tw-redaktion.sprinax.de)

Redaktionsleitung (Redaktionsleitung@tw-redaktion.sprinax.de)

Chefredakteur (chefredakteur@tw-redaktion.sprinax.de)
stam1994 (stam1994@tw-redaktion.sprinax.de)

Redaktion (redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Terrakotta (Terrakotta@tw-redaktion.sprinax.de)
spudder (spudder@tw-redaktion.sprinax.de)
Killerloli (Killerloli@tw-redaktion.sprinax.de)
DerOlde (DerOlde@tw-redaktion.sprinax.de)
Daddl (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)
Spiritman (Spiritman@tw-redaktion.sprinax.de)
KentPaul (KentPaul@tw-redaktion.sprinax.de)

Technische Umsetzung (support@tw-redaktion.sprinax.de)
LDG - LDG (LDG@tw-redaktion.sprinax.de)
Wusel - Wusel (wusel@tw-redaktion.sprinax.de)

Weitere Email-Kontakte
Leserbrief - stam1994 (Leserbrief@tw-redaktion.sprinax.de)
Fragen - stam1994 (Fragen@tw-redaktion.sprinax.de)
Presseanfragen - stam1994 (Presseanfragen@tw-redaktion.sprinax.de)
Kritik - stam1994 (Kritik@tw-redaktion.sprinax.de)

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.