

Update 1.21

Hauptaugenmerk: Forts perfektionieren

Nachdem Version 1.20 implementiert wurde und die Forts stabil laufen, steht in nächster Zeit das Update auf Version 1.21 an. Überwiegend werden dort Verbesserungen an den Forts vorgenommen.

Ab Version 1.21 soll es Erfahrungspunkte für Fortkämpfe geben. Diese werden anhand vom eigenen Kampfergebnis, sprich verteilter Schaden, Treffer, KO-Schüsse usw. berechnet werden.

Des Weiteren wurde schon angekündigt, dass Gegenstände bei den Fortkämpfen gefunden werden können. Vielleicht wird es dann möglich sein, in begrenztem Maße höherwertige Gegenstände zu finden als bisher.



Ein weiterer wichtiger Punkt ist die KO-Regel bei den Fortkämpfen. Geht ein Spieler bei einem Fortkampf KO, so ist er derzeit 48 Stunden außer Gefecht gesetzt.

Dies soll mit dem Update 1.21 geändert werden, denn Duellanten und Soldaten gehen momentan Duellmöglichkeiten verloren und sie können nicht mehr die nötigen Erfahrungspunkte am Tag sammeln.

Die Ranglistenverbesserung ist eigentlich erst bei Version 1.22 geplant, allerdings ist es möglich, dass diese Veränderung auch schon mit 1.21 implementiert wird. Hierbei sollen die Fortpunkte mit den Punkten der Stadt verrechnet werden, so dass die Forts eine wichtige Rolle in der Rangliste spielen!
Im nächsten Update erwarten uns also jede Menge tolle neue Features und Verbesserungen.

<http://devblog.the-west.net/?p=134>
(Stam1994)

Vogel erschlägt Arbeiter

Bei einem tragischen Unfall ist letzten Donnerstag ein Arbeiter in tiefe Ohnmacht gefallen. Er verlegte gerade Ziegel auf dem Dach des gewaltigen Herrenhauses für Marco Wayne, der sich im Ruhestand einiger wohlverdienter Annehmlichkeiten erfreuen will. Mr. Wayne jagte gerade in einem nahen Wald und schoss einen Vogel an. Dieser wurde aber nicht getötet sondern segelte weiter und traf den Arbeiter. Er stürzte 10 Meter in die Tiefe und blieb dort bewusstlos liegen. Er wurde sofort in das Privatkrankenhaus Wayns in Sinfull City gebracht, wo er immer noch in tiefer Ohnmacht liegt. Experten fragen sich wie das geschehen konnte, da der Arbeiter sehr stark war und jede Menge Lebenskraft hatte.

Mr. Wayne entschuldigte sich mit seinem bekannten Humor: "Tja, der Vogel wollte halt weiterfliegen was? Da kann ich ja nichts für...".

(Daddl)



Kampf um die Forts

In mehreren Countys ist ein unbarmherziger Kampf um die Forts entbrannt. Hunderte ziehen von Fort zu Fort und versuchen, sie einzunehmen oder zu verteidigen. Eine besonders erfolgreiche Gruppe gruppierte sich um den bekannten Trapper Joony Ynooj und den Colonel Alex Redford. Sie verbreiten Angst und Schrecken unter den Besitzern oder Angreifer, je nachdem auf welcher Seite sie kämpfen. Von überall her kommen Bittsteller, die diese Gruppe um ihre Hilfe bitten. Inzwischen wurde ein Kopfgeld auf diese blutrünstigen Schlächter ausgesetzt, doch da alle Söldner mehr oder weniger zu ihnen gehören und sich der Rest nicht an sie herantraut hat das wenig Bedeutung.

(Daddl)

Inhalt

Update 1.21	Seite 1	Witze	Seite 9
Vogel erschlägt Arbeiter	Seite 1	Ideenreich – Die Spieleridee ...	Seite 10
Kampf um die Forts	Seite 1	Spaßhoroskop	Seite 11
Inhalt	Seite 2	ToolTipp – TW-Hilfeteam	Seite 11
Vorwort	Seite 2	TheWestSide-Story	Seite 12
Das Top-Interview – mit devzet	Seite 3	Gewinnspiel / Rätsel	Seite 14
Die „besten“ Forttaktiken	Seite 5	Impressum.....	Seite 15
Kurz notiert	Seite 7		
Skill Bill – Skillvorschläge	Seite 7		
Die Forts - Massenflut an Schlachten	Seite 8		
Fehler-Haft	Seite 8		

Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler,

dies ist nun die 6. Ausgabe der TW-Times und somit haben wir die Halbjahresgrenze erreicht.

Auch deswegen bieten wir euch ab dieser Ausgabe mehrere neue Bereiche (Wie zum Beispiel die Forttaktiken).

Am 24.07.2009 haben wir von der TW-Times InnoGames besucht. Es war ein sehr informativer Besuch und wir werden den ersten Teil des Berichts vermutlich in der September Ausgabe veröffentlichen. Den Film zum Interview haben wir fertig gestellt, doch leider ist uns da ein Missgeschick unterlaufen, das erst behoben werden muss. Termine für spätere Veröffentlichungen werden in der TW-Times oder im Forum bekannt gegeben.

Des Weiteren sollten einige bei den Gewinnspielen etwas genauer lesen und nachforschen. Lediglich vier Spieler haben die 2. Frage richtig beantwortet!

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen und auf eine weitere erstklassige Ausgabe!

Mit freundlichem Gruß im Namen der TW-Times
Mats Brandt
(Chefredakteur der TW-Times)

Das Top-Interview – mit devzet

*Hallo devzet, schön, dass du bereit bist, uns ein paar Fragen zu beantworten.
Wie bist du zu InnoGames gekommen?*

Ich bin 2007 nach Hamburg gezogen und habe im November 2008 meine Diplomarbeit abgeschlossen. Ich hatte in der Zeit davor auch Die Stämme gespielt und hatte daher auch schon vorher gesehen, dass InnoGames Mitarbeiter im Raum Hamburg sucht. Als ich dann mit meinem Diplom fertig war, habe ich mich bei InnoGames beworben und die Stelle im Januar 2009 angetreten.

Das Fort war dein erstes Projekt und gleich das größte Feature, das InnoGames in Angriff genommen hat. Bist du deswegen zu InnoGames gegangen bzw. wurdest du deswegen geholt?

Ich würde eher sagen dass es das erste große Projekt war, an dem ich gearbeitet habe. Ich habe davor die Politische Karte in Die Stämme entwickelt und auch das Tutorialsystem in West habe ich umgesetzt. An den Konzepten für die Kämpfe wurde aber schon gearbeitet als ich angefangen habe daran mitzuarbeiten und diese umzusetzen.

Wie hast du dich bei InnoGames eingelebt, wie ist die Arbeitsatmosphäre?

Die Arbeitsatmosphäre ist gut, die Kollegen sind nett und ich komme, denke ich, auch gut mit den anderen Mitarbeitern klar.

Wie schnell hast du dich im Team eingelebt?

Da InnoGames der erste Arbeitgeber ist, bei dem ich fest angestellt bin, fehlt mir natürlich der Vergleich - aber ich denke dass ich mich recht schnell eingelebt habe.

Was für eine Rolle spielst du im Team?

Ich denke ich kommuniziere viel von dem was ich tue, plane und denke. Das hilft dabei, Probleme zu erkennen und auch abzuschätzen, wieviel Zeit eine Arbeit in Anspruch nimmt. Aber eigentlich bin ich Softwareentwickler mit einem Schwerpunkt im Grafikbereich.

Was war dein Aufgabenbereich genau?

Ich war im Bereich der Forts für die Umsetzung der Kämpfe zuständig. Das heißt, dass ich sowohl den Server als auch den Flashclient entworfen und in großen Teilen auch selbst umgesetzt habe. Die Grafiken kamen dabei natürlich aus unserer Grafikabteilung. Darüber hinaus musste auch das Konzept der Kämpfe während der Entwicklung verfeinert werden. Solche Probleme wurden dann meist in Rücksprache ausdiskutiert, abgewogen und letztendlich dann von mir umgesetzt.

Vielleicht kannst du ja auch für die Spieler, die kein Englisch können, noch mal in einer Kurzfassung erzählen, was so passiert ist? Wie die Programmierung abgelaufen ist? Was falsch gelaufen ist? Was besonders gut gelaufen ist?

Mitte März habe ich mit der Planung rund um die Fortkämpfe angefangen. Zunächst habe ich dafür einen Prototypen entwickelt, der nur mit Javascript, HTML und einem einfachen selbstgeschriebenen Server arbeitete und der die ersten Konzepte umsetzte. Danach habe ich den Flash Client entwickelt und auch die Grafische Darstellung dafür umgesetzt, so dass Flash mit dem Prototyp Server zusammenarbeitete und die Karte anzeigt. Dabei wurde auch schon auf die Zukunft hin geplant, dass die gespielten Karten flexibel angepasst werden können - so werden in den nächsten Updates auch die aktuellen Gebäudestufen des Forts in die Karte einfließen, so dass jeder Fortkampf ein individuelles Kartenlayout aufweist. Sofern der Server die Karte generiert, ist der Flash Client und auch das HTML Frontend bereits in der Lage, diese Karten entsprechend darzustellen, so dass dann die Entwicklung in dem Bereich zügig voran gehen sollte.

Im Anschluss daran wurde die Arbeit an dem finalen Server gearbeitet, der in Java umgesetzt wurde. Der wurde dann in The West integriert, so dass zum Beispiel die Deklaration eines Angriffs im Browser dazu führt, dass der Javaserer darüber bescheid weiß. Sobald der Kampf losgeht, ruft Java ein PHP Script auf, das zurückgibt, welche Spieler mit welchen Attributen teilnehmen werden. Gleichzeitig liefert PHP an die Clients die Seiten aus, die mit dem Flashclient die Verbindung mit dem Java Server aufnehmen.

Diese Stellen erwiesen sich in der Endgültigen Version leider als Schwachpunkt, der zu den Bekannten Fehlern auf den Welten 2 bis 6 geführt hat: Dadurch dass die Konfiguration der PHP Umgebung von der des Beta und auch des Welt 1 Servers abweichend war, konnten Fehler auftreten, die bis dahin nicht erkannt wurden. Das war natürlich extrem ärgerlich da die eigentliche Software im Prinzip recht fehlerfrei war und nur durch die falsche Konfiguration abgeschossen wurde. Was auch noch ärgerlich war und ist, ist die Art und weise wie Flash mit Verbindungsproblemen umgeht. Letzen Endes zeigte sich, dass ein Fehler, der mittlerweile geradezu legendäre "Security Error" eigentlich immer geworfen wird, egal was schiefliegt. Ursprünglich hatte ich mir eine Präzisere Auskunft dadurch erhofft, dass wir die Flasheigene Fehlermeldung ausgeben.

Das Top-Interview – mit devzet - Fortsetzung

Allerdings ist das relativ sinnlos, da das ohnehin immer die gleiche Nachricht ist. Daher werden wir das in Zukunft anpassen. Außerdem werden wir dann noch konkretere Meldungen einbauen, die dem User mitteilen, warum die Verbindung beendet wurde. Im Fall von zu vielen Beobachtern bei einem Kampf wird dann mitgeteilt, dass alle Beobachterplätze belegt sind. Im Übrigen wurde das Limit für die Anzahl der Beobachter beim letzten Update stark angehoben - von zunächst 64 Zuschauern auf nun 500.

Jetzt widmest du dich ja mehr und mehr der Community, du schreibst im Dev-Blog, bist viel im Forum online, ist das dein Aufgabenbereich geworden?

Das ergibt sich allein daraus, dass ich interessiert daran bin, wie das was ich entwickle bei den Spielern ankommt und ob es funktioniert. Dabei möchte ich auch den Benutzern Feedback geben warum manchmal etwas schiefgeht und wieso gewisse Entscheidungen getroffen wurden. Einen großen Teil dieser Aktivität leiste ich freiwillig in meiner Freizeit.

Wie viel Zeit investierst du am Tag?

Mein Arbeitstag sieht normalerweise so aus, dass ich so zwischen 9 und 11 Uhr im Büro aufschlage. Davor habe ich meist noch etwas im Forum geblättert um eventuelle Fragen und Probleme auszumachen, die ich dann später klären möchte. Im Verlauf des Tages arbeite ich dann an unterschiedlichsten Dingen und das hängt dann oft auch davon ab in welcher Entwicklungsphase wir gerade stecken. Dadurch dass in den vergangenen 3 Wochen 1.20 aufgespielt, getestet und gefixt werden musste, war ich eigentlich den Tag über meist damit beschäftigt entweder Fehler zu beseitigen oder das Forum im Auge zu behalten ob neue Probleme auftauchen. Leider traten bisher die Probleme mit Fortkämpfen selbst immer außerhalb der Arbeitszeit auf. So zwischen 18 und 19 Uhr fahre ich dann wieder nach Hause, wo ich dann auch wieder über die Foren gehe und nachsehe, ob irgendwas schwerwiegende Probleme macht, die es nötig machen dass ich mich doch noch auf einem Server einlogge.

Um vielleicht auf deine Meinung in Hinsicht auf das Spiel zu kommen. Wie gefällt dir The West bis jetzt?

Lass es mich so sagen: Ich räume The West noch großes Potential ein. Ich schätze mich als einen relativ anspruchsvollen Spieler ein, der außerdem nicht so gerne seine Spielzeit mit der Kommunikation mit anderen Spielern verbringt. Bei Stämmen habe ich irgendwann aufgehört weil mir das zuviel Kommunikation im Stamm wurde. Leider bietet West in der Richtung noch nicht soviel Abwechslung. Was mir Spaß macht ist über das Inventar zu gehen und sich an eine bestimmte Skillung anzupassen. Was mir weniger Spaß macht ist dass West sehr kurzweilig ist - man loggt sich alle 3-4 Stunden ein, klickt ein paar Mal auf Arbeiten und ist nach 4-6 Minuten damit fertig. Natürlich liegt das auch daran, dass West genau darauf getrimmt wurde, allerdings ist es schade, dass man noch nicht so sehr die Möglichkeit hat auch in der Zwischenzeit etwas anderes noch in The West zu machen. Ich fände es daher gut, wenn in Zukunft Spiele wie Poker ihren Weg zu West finden würden.

Spielst du es selber?

Aus den genannten Gründen: Kaum. Ich spiele einen Charakter auf der Beta den ich gemächlich hochlevel. Allerdings fehlt mir die Zeit, großartig mit anderen Spielern zu interagieren.

Was würdest du persönlich gerne noch verbessern und was gefällt dir besonders gut?

Chat. Das würde mich sowohl technisch als auch spieltechnisch sehr reizen. Danach würde ich auch gerne Poker, Blackjack oder andere typische Wilder-Westen-Spiele integrieren.

Programmierst du an dem neuen Spiel von InnoGames auch mit? Oder hast du nur Aufgaben bei The West?

Nein. Ich bin zurzeit nur im The West Team und arbeite dort. Derzeit mehr darum die noch fehlenden Features der Fortkämpfe zu integrieren. Danach werden wir mal sehen was wir so umsetzen werden.

Was für ein Ziel verfolgst du im Team von InnoGames?

Spaß bei der Arbeit haben, neues lernen und etwas leisten, was den Spielern gefällt.

Zum Abschluss vielleicht noch: Welches Projekt strebst du als nächstes an?

Puh, da gibt's viel, du hast ja die Tafel bei deinem InnoGames-Besuch gesehen. Wie gesagt, Chat und Minispiele stehen da ganz oben. Außerdem bin ich auch ein Programmierer mit Talent im Grafikbereich - und es gibt durchaus eine Reihe von Interfaces im Spiel, die ich gerne überarbeiten würde. Im Vergleich zu den Fortkämpfen sind das aber eher kleine Sachen - bis auf den Chat.

Danke, dass du dich für ein Interview zur Verfügung gestellt hast

Kein Problem.

Die „besten“ Forttaktiken

Teil 2: Die Baum-Taktik

Weit konnte man von dieser Erhöhung aus über die Ebene sehen. Etwa in der Mitte steht das Fort, von rechts kommen die Angreifer und links stehen heldenhaft und fast allein, die beiden Brüder. Sie werden dort mutig stehen bleiben. Bis zum Tod, dass haben sie sich geschworen, kämpfen sie zusammen.

„Mein Bruder, so viele Kämpfen haben wir nun schon zusammen gewonnen. Heute soll es ein weiterer werden. Unsere Freunde stehen auf der anderen Seite. Wir müssen also die Verteidiger ablenken und rauslocken, sodass sie von der anderen Seite über den Wall stürmen können.“ – „Ja, ich bin bereit. Lass uns zu diesem Anlass die Baum-Taktik nutzen“

Begriffserklärung Baum-Taktik von und mit FieseRatte und Bloodhunter99:

Die Baum-Taktik wurde erst in unserem letzten Fortkampf, von dem wir berichten haben, erfunden. Den Namen verdient diese Taktik dem Spieler Klinkitsv.

Diese Taktik ist sehr einfach und sollte wirklich für jeden umsetzbar sein. Man muss sich nur an einer Stelle der Karten platzieren und sich anschließend als „Baum“ tarnen. Also bewegt man sich kein Stück vor oder zurück, sondern macht auf inaktiv. Dies soll die Gegner verwirren, sodass die Mitstreiter den Kampf gewinnen können.

Es wurde uns auch empfohlen, sich noch mit alten Ästen und Zweigen auszustatten.

Ob dies etwas bringt, können wir aber noch nicht bestätigen. Es sei aber schon mal gesagt, dass der Spieler Zweig hierfür nicht geeignet ist. Wenn die Taktik aufgeht, sollte diese Taktik auch im Angriff sinnvoll sein, deshalb haben wir uns wieder bereitgestellt und nahmen an einen Fortkampf teil. Hier möchten wir nun darüber berichten.



Die ersten Schüsse fallen, doch sie stehen weiterhin. Sie weichen nicht ein Schritt. Seite an Seite stehen sie dort und schauen dem Gegner unerschrocken ins Gesicht. Nebenher bemerken sie, dass ihre Taktik aufgeht. Sie konnten einen Teil der Gegner herauslocken und damit ihren Mitstreiter den Angriff erleichtern. Sie stürmten schon an den Wall, während die Brüder weiterhin unter Beschuss standen.

Auch in der dritten Runde blieben wir, wie es die Taktik vorgibt an unserem Platz stehen. Es ist also nicht schwer, diese Taktik einzuhalten. Bisher läuft es ganz gut, da die Gegner durch uns abgelenkt werden und viel auf uns schießen. Dadurch bin ich (FieseRatte) auch schon in dieser Runde gestorben. Dies lässt darauf schließen, dass diese Taktik die Überlebenschancen nicht erhöhen. Allerdings lebte Bloodhunter noch und somit war noch nichts verloren. Wir setzten auf 8 Runden, die wir überleben würden..



Die „besten“ Forttaktiken - Fortsetzung

Seinem Bruder war schon gefallen und auch er wurde schon öfters getroffen, trotzdem wusste er, dass er nicht von der Stelle weichen durfte. Da traf ihn die nächste Kugel und streckte ihn nieder. Das letzte was er sehen konnte, dass seine Freunde bereits den Wall überstiegen haben. Damit wusste er, dass ihr Auftrag erfüllt wurde. Nur dank ihnen konnte dieser Kampf erfolgreich ausgehen. Er konnte beruhigt sterben, denn sein Tod hat vielen Freunden das Leben gerettet.



So war für uns beide schon nach 4 Runden Schluss. Es lässt sich also sagen, dass diese Taktik zur Erhöhung der Überlebenschance im Angriff völlig versagt hat. Allerdings konnten die Angreifer natürlich nur wegen uns so leicht ins Fort einfallen. Also ist die Taktik in diesem Bereich völlig aufgeblüht. Wer weiß, wie der Kampf in der fünften Runde stehen würde, wenn wir uns nicht so heldenhaft allein vor die Gegner gestellt hätten.

Ein letzter Blick auf die Ebene, die beiden Heldenhaften Brüder sind längst gefallen. Trotzdem kann man sehen, dass ihr Opfer nicht umsonst war. Durch ihr Opfer konnten die Verteidiger in die Flucht geschlagen werden und das Fort übernommen werden.



Wir hoffen, dass unser Bericht ihnen für die weitem Fortkämpfe hilft und sie vielleicht noch mal daran denken, bei der nächsten Kampfplanung. Für sie unterwegs: FieseRatte und Bloodhunter

Freuen sie sich nächsten Monat auf einen weiteren Bericht über neue und spannende Forttaktiken von ihren treuen Kundschaftern.

(FieseRatte/ Bloodhunter)

Skill Bill - Skillvorschläge

„Die Reiten-Verstecken“ - Skillung - Gute Arbeiten vom Anfang bis zum Ende!

Die Reiten-Verstecken - Skillung ist eine sehr variable Skillung, mit der man sich gut durch das gesamte Spiel kämpfen kann! Dadurch, dass man mit dieser Skillung sowohl EP und Geld als auch Glücksarbeiten bestreiten kann, ist es nicht mal mehr nötig, die Quests zu erledigen. Das würde sich mit dieser Skillung auch als eine große Herausforderung zeigen.

Vom Beginn des Spiels an zeigen sich einem schon gute Arbeiten wie Zeitung verkaufen (am Anfang für das Geld sammeln hilfreich), Getreide mahlen (Mit Level 7), Kühe treiben (Level 6, erste sehr gute EP-Arbeit), Rinder branden (Level 11, eine weitere gute EP-Arbeit), Pferde einreiten (Mit Level 8, auch später eine hilfreiche EP-Arbeit), Pferde beschlagen (Mit Level 12) und Pferde fangen (Mit level 18) sind weitere starke Arbeiten. Ab circa Level 20 sollte man dann den Weg des Verstecken-Skillers einschlagen. Von nun an kommen Arbeiten wie Biberjagd (Level 33), Wölfe jagen (Level 44), Siedlertreck beschützen (Level 45), Schatzsuche (Level 55), Pferde stehlen (Level 60 -> Starke Geldarbeit), Überfall (Level 70), Leichen Plündern (Level 80), Grizzlybären jagen und Einbruch (Level 82) und weitere Arbeiten.

Diese Levelangaben wurden alle ohne Bonus berechnet. Wenn man noch die beste Kleidung dazu rechnet ändert sich natürlich einiges.

Empfehlenswerte Kleidung wäre:



- Indianer-Set (beinhaltet Indianer Federhut, Indianer Kleidung, Mokassins, Goldene Indianerkette und Mustang -> +12 Beweglichkeit, +8 Verstecken, Schwimmen, Fallen stellen und Mit Tieren umgehen, +30 auf Kojoten jagen, +40 auf Büffel jagen, +50 auf Wölfe jagen, +60 auf Grizzlybären jagen, +60% Geschwindigkeit)

Das würde bedeuten:

Wölfe jagen schon ab Level 30!
Siedlertreck beschützen schon ab Level 39!
Schatzsuche schon ab Level 40!
Pferde stehlen schon ab Level 52!
Überfall schon ab Level 64!
Leichen plündern schon ab Level 76!
Grizzlybären jagen schon ab Level 56!
Einbruch schon ab Level 77!

So ist diese Skillung sehr gut spielbar und bringt einen durchaus in der Rangliste in das Top-Feld!

(Stam1994)

Kurz notiert

TW Tool - Zufriedenheitsumfrage

Das größte Spielerprojekt von The West hat vor kurzem eine Umfrage gestartet. Jeder Spieler, ob angemeldet oder nicht, kann an dieser Umfrage teilnehmen. Die Betreiber des The West Tools rufen lautstark dazu auf, an dieser Umfrage teil zu nehmen.

Das mehrsprachig betriebene Tool soll vor allem neuen Spielern eine Hilfe sein. Es beinhaltet Kleidungs-, Arbeits-, Questübersichten und vieles mehr. In Zusammenarbeit mit TW Pro (einem weiteren Hilfsmittel im Spiel) und der TW-Times bildet es den größten Teil der Spielerprojekte.

(Stam1994)

Beten

Und wieder einmal entbrennt aufs Neue eine Diskussion über den Sinn und Unsinn von Beten.

In einem großen Selbsttest will die Community herausfinden, ob Beten wirklich Sinn macht, oder nicht.

Nur zwei Menschen wissen darauf wahrscheinlich die

richtige Antwort:
Eiswiesel und
der Papst!

(SirWusel)



The West - Wikipedia

The West ist nun, dank unseres Community-Mitgliedes Alando, auch im Wissenverzeichnis Wikipedia zu finden.

Unter der Adresse http://de.wikipedia.org/wiki/The_West kann nun jeder den Eintrag dort ergänzen und mitgestalten.

(SirWusel)



WIKIPEDIA
Die freie Enzyklopädie

Fehler-Haft

Die Forts kamen diesen Monat auf die deutschen Welten, und bereits eine Minute nach dem Update gab es den ersten Fehler. Die Forts hatte noch Betaeinstellungen, das heißt, die Gründung dauerte nur 30 Sekunden anstatt 8 Stunden. Sofort brandeten Fragen und Proteste durch das Forum, einige forderten, das die Forts wieder aufgelöst und dann wie jedes andere auch in 8 Stunden gegründet werden müssten, doch die Entwickler lehnten dies ab. So gab es schon morgens um 9:30 die ersten 11 Forts. Es ging damit weiter, das IE Benutzer kein Fort gründen konnten weil das Feld zur Namenseingabe fehlte. Außerdem gab es in einer County 4 anstatt 3 Forts. Dann fanden Spieler auch noch eine merkwürdige Position eines Forts (siehe Bild). Die nächsten Fehler trudelten langsam ins Fehler-Forum ein. Von Städten, die Einladungen in ein Fort nicht annehmen konnten, weiter dazu, das der Fortausbau keine Punkte einbrachte, über den fehlerhaften Fortlog bis zu den falschen Werten von Waffen.

48 Stunden später gab es dann schließlich die ersten Kämpfe um 9:30 morgens, die von vielen so sehnsüchtig herbeigewünscht worden waren. Doch daraus wurde erstmal nichts.



Sogar die Entwickler selbst konnten nicht zum Flash Server connecten. Schließlich bemerkten sie, das nicht alle benötigten Ports zum Server offen waren...nachdem diese geöffnet worden waren, liefen die meisten Fortkämpfe endlich an. Es gab immer noch kleinere Fehler, aber die warne nicht so gravierend.

2 Wochen später, als das Update auch auf den anderen Welten anlief, kam es dann zum Komplettausfall.

Jede Menge Spieler beschwerten sich über den "Security Error: Error #2048", der keinen einzigen am Fortkampf teilnehmen ließ.

Das hieß, das hunderte Spieler bis zu 6 Stunden am Fort festsaßen und aufgrund des Kampfes keine Aktion ausführen konnten.

Wie zet, der Verantwortliche für die Fortkämpfe später mitteilte, lag das alles an 3 fehlenden Zeilen...ein ärgerlicher Fehler.

Dann gab es auch noch weitere Fehler beim Fortausbau. Errichter bauten das Fort aus, brachten allerdings keine Ausbaupunkte ein. Eine zwischenzeitliche Meldung, das der Fehler gefixt sei, erwies sich als falsch, der Fehler konnte erst 3 Tage später wieder bereinigt werden.

Inzwischen laufen die Forts weitgehend fehlerfrei und endlich können wir uns auf das konzentrieren, wofür die Forts gekommen sind: Kämpfen und Spaß haben.

Einen Bericht von zet zum "Thursday Chaos" findet ihr im Blog des Entwicklers (auf Englisch) <http://devblog.the-west.net/>

(Daddl)

Die Forts - Massenflut an Schlachten

Nachdem Die Forts auf den Welten 1-7 implementiert wurden, ging das große Gerangel um die wenigen Forts in jedem County los. Auch Schlachten ließen von nun an nicht lange auf sich warten.

In Welt 1 bildeten sich schnell nach eigenen Angaben unbesiegbare Verbündungen. So schlossen sich SinCity und der Racoon Bund zusammen und hauten so manches Fort in Grund und Boden. Doch gegen Dawson (das von dem Dawson und Bonanza Bund verteidigt wurde) war der Siegeszug beendet. Hier verlor der Racoon's Sin Bund schmeichelhaft. Doch schon 6 Tage nach der Implementierung der Forts der nächste Triumph von Racoon's Sin - Ihr Fort wurde als erstes in Rekordzeit vollständig ausgebaut. Mit gestärktem Selbstbewusstsein gruben sie gegen Dawson das

Kriegsbeil aus. Seitdem wird um die Macht in Welt 1 gekämpft. Der längste Fortkampf ging über 100 Runden (Was mit dem nächsten Update nicht mehr möglich sein wird -> Begrenzung 50 Runden!)

Auch in Welt 2 ging das Gerangel um die Forts sofort nach der Implementierung der Forts los. Für den Bonanza Verbund rund um Bonanza Creek, Chicago, Sequoia und andere Städte) ging der Start in die Forts so schlecht los, wie es nur hätte sein können. Der Bund der Stadt Anima ist ihnen zuvor gekommen und hat sich das Große Fort geschnappt. So musste Bonanza sich das Fort erkämpfen.

Beim 2. Versuch gelang die Eroberung und seit dem gibt es einen County namens "Bonanza County". In einer glorreichen Schlacht, die noch Tage später ge-

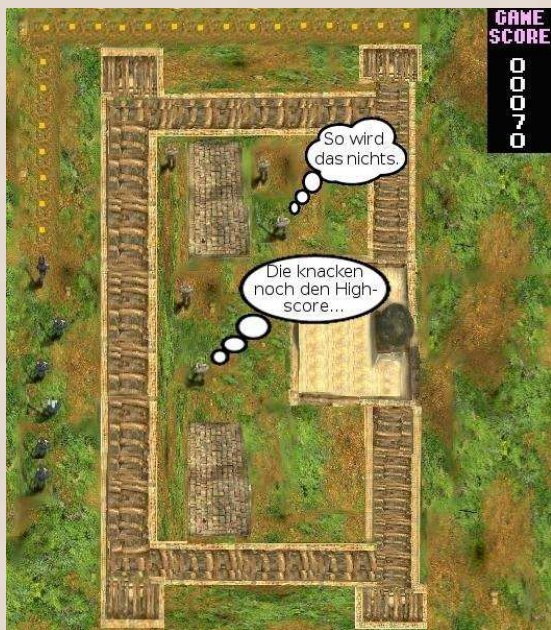
feiert wurde, konnte die Bonanza Gruppe sich in einem harten Kampf durchsetzen und Anima besiegen. Nach dem Verlust des Forts versuchte Anima sich ein anderes Fort zu erobern. Der Versuch den größten und längsten Fortkampf auf die Beine zu stellen, schlug schon nach wenigen Runden fehl.

Auch in den anderen Welten (3-7) wurden Eroberungen errungen und große Schlachten gekämpft. Dennoch kamen Schlachten und Propa's nicht an die Klasse der Welten 1 und 2 heran.

Alles in allem kommen die Forts gut an und wir haben bisher tolle Schlachten und Wortgefechte gesehen. Einzige Kritikpunkte waren der Flashfehler (der häufig bei Überlastungen auftrat) und noch fehlende kleine Features und Erweiterungen wie Erfahrung bei Fortkämpfen und so weiter.

(Stam1994)

★ Witze ★ Witze ★ Witze ★ Witze ★



(KentPaul & Micky1992)

★

Vor dem Saloon passiert ein Unfall. Der Redakteur Killerloli will unbedingt wissen wer verletzt ist, doch um die Stelle haben sich zuviele Leute angesammelt. Da schreit Killerloli: "Lasst mich durch es ist mein Vater!!!!!" Die Leute treten erschrocken zu Seite.... Ein Esel!?!?!?

(Killerloli)

★

Anno 1944. Ein Indianer tauscht per Rauchzeichen mit seinem Nebenbuhler Kraftausdrücke aus. Da explodiert die Atombombe von Los Alamos.

Der Indianer betrachtet den riesigen Rauchpilz fasziniert und sagt dann: "Ich wollte, dass wäre mir eingefallen!"

★

Das indianische Wort für Windows?

"Weisser-Mann-starrend-wartend-auf-Sanduhr"

★

Erster Schultag in der Prärie. Die Lehrerin fragt den Sohn des großen Indianerhäuptlings: "Na, und wie heißt Du?"

"Ich heiße Schneller-Reiter-der-in-die-Prärie-galoppiert-auf-seinem-Pferd-wie-der-Blitz."

"Das ist aber ein langer Name. Wie sagen denn Deine Eltern zu dir?"

"Brr!"

Ideenreich – Die Spieleridee

In der letzten Ausgabe der TW-Times ist diese Rubrik zum Leben erweckt worden und natürlich wollen wir sie auch weiterführen. Die zweite Idee, über die wir berichten wollen, stammt erneut vom Spieler --CHICKEN--. Es ist die von vielen schon bekannte Idee der "Arbeitsstufen", welche schon seit geraumer Zeit im Forum diskutiert wird.

Die Idee ist es, dass einige Arbeiten verschiedene Stufen bekommen. Diese Stufen drücken sich dadurch aus, dass sie die Schwierigkeit der jeweiligen Arbeit bestimmen. So kann zum Beispiel die Arbeit Pferde Fangen drei Stufen erhalten:

1. Fohlen fangen -> Schwierigkeit: 44
2. Stute fangen -> Schwierigkeit: 88
3. Hengst fangen -> Schwierigkeit: 134

Zu dem Beispiel gibt es natürlich auch ein Bild:

Arbeit

Pferde fangen

Die Staubwolke am Horizont kommt näher. Es ist Zeit, dass du dein Können auf dem Pferd und mit dem Lasso unter Beweis stellst.

22%

Fohlen fangen 44
Stute fangen 88
Hengst fangen 134

Eingebrachte Fertigkeitpunkte: 1, 57, 57, 11, 11, 137
Schwierigkeit: 134
Arbeitspunkte: 3

Aktuelle Aufträge: 00:09:02, 01:00:00

Mit dem Premiumbonus Automatisierung kannst du bis zu 4 Aufträge tätigen, die nacheinander abgearbeitet werden.

Arbeit beginnen
Hinweg: 00:00:00
Dauer: 10 Minuten OK

Mit steigender Stufe steigt die Gefahr, die Schwierigkeit, der Lohn, die Erfahrung und das Glück. Die benötigten Fertigkeiten und die Chance darauf, ein Produkt zu finden, bleiben immer gleich.

Sinn und Zweck dieser Idee ist es, dass es mehr Arbeiten gibt. Diese ermöglichen neue Skillungen, denn bisher sind viele Skillungen trotz großem Potenzial mit einem Handicap versehen, welches das Wachstum zwischen einer bestimmten Leveltappe nahezu unmöglich macht. Durch niedrigere Schwierigkeiten für kleinere Arbeitsstufen würden diese Leveltappen ausgemerzt werden. Des Weiteren würde durch diese Idee die Arbeitsvielfalt um einiges höher gesetzt.

Ein weiterer Vorteil dieser Idee gegenüber der Idee, dass man völlig neue Arbeiten einfügt ist, dass die Programmierer viel weniger Aufwand haben. Man braucht die Arbeiten nicht neu zu verteilen auf der Karte, man muss keine extra Bildchen für die Arbeiten erstellen und man muss sich keine neuen Produkte ausdenken. Nicht jede Arbeit braucht übrigens neue Stufen. Einige Arbeiten wie Zugüberfall sollten exklusiv bleiben.

Den passenden Thread zu dieser Idee findet ihr hier: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=18758>

Das war es für dieses mal im Bereich der Spielerideen. In der kommenden Ausgabe werden wir sicherlich eine Idee aus dem Sammelfthread für Forterweiterungen präsentieren. Gebt euch Mühe mit euren Ideen, so dass eure Idee in der nächsten TW-Times erscheint.

(Micky 1992)

ToolTipp – TW-Hilfeteam

Herausgeber: Alex, stam1994, B4n5it, Klinki, Puma, Totzy, Daddl, fcbjojo, b1ohazard, Gigaro
Link: <http://www.mibbit.com/chat>

Das TW-Hilfeteam - Professionelle Antworten auf Fragen im IRC

Im letzten Monat entstand das TW-Hilfeteam. Das Team besteht aus Alex, stam1994, B4n5it, Klinki, Puma, Totzy, Daddl, fcbjojo, b1ohazard und Gigaro. Es wurde ein eigener Channel im IRC eingerichtet (zu erreichen unter #tw-hilfe). Wenn möglich, ist zu jeder Uhrzeit mindestens ein Teammitglied im Channel online, um eventuelle Fragen möglichst ausführlich und schnell beantworten zu können. Der Channel ist allerdings noch nicht ausgereift. Derzeit wird daran gearbeitet, ein automatisches Antwortsystem zu programmieren, das bedeutet als Fragender gibt man einen Befehl ein und erhält dann Infos zu dem jeweiligen Begriff. (Beispielsweise "!Tonkrug" Durch Flood erscheinen nun Infos zum Tonkrug, zum Beispiel wie viel der Tonkrug kostet, was für einen Schaden er macht und ab welchem Level er ist.) Es wird Tag und Nacht daran gearbeitet, den Channel zu perfektionieren. Spätestens in einem Monat sollten alle Arbeiten, Kleidungen, Skillungen und so weiter abrufbar sein.

Ziel dieses Spielerprojektes ist es, das Forum möglichst stark zu entlasten und sogenannte "Noobfragen" vom Forum fern zu halten.

Wie komme ich in den IRC?

Die einfachste Möglichkeit den IRC zu erreichen, ist der Client Mibbit IRC (<http://www.mibbit.com/chat/>). Einfach in die Felder den gewünschten Nick und den Channel (#tw-hilfe) eingeben.

Alles in allem, ist das TW-Hilfeteam ein gut durchdachtes Projekt, was sich nach eigenen Aussagen immer über fragende Spieler freut. Sollte der Channel perfektioniert werden, so kann es eine sehr gute Hilfe für die unerfahrenen Spieler sein.

Spaßhoroskop

Abenteurer



Harte Tage kommen auf dich zu, alle verlangen von dir irgendetwas; seien es Felle oder Silber. Ein Kühler Kopf ist wichtig, ansonst schwebst du in Gefahr, dass du deinen Fuß in einer Falle einklemmst und von Truthähnen, Kojoten, Wölfe oder Grizzlys zerfleischt wirst. Wenn du die Aufgaben meisterst, wirst du mit viel Lob und Anerkennung überhäuft.

Duellant

Wenn es nach dir ginge würde es ein sehr glücklicher Monat werden. Jedoch hast du nicht mit dem Richter und seinem Sheriff gerechnet. Sie durchkreuzen deine Pläne immer wieder aufs Neue, da du jedoch einen guten Monat hast wirst du ihnen entkommen, aber leider wird es nicht gerade einen heißen Monat geben.



Arbeiter



Die neuen Aufträge die dir gestellt werden meisterst du exzellent. Allmählich kommst du aus dem Knick, deine Pfähle werden immer spitzer und die Fahne immer höher. Jedoch brauchst du dringend Schutz vor deinen Freunden, denn Neider lauern dir überall auf und wenn du nicht aufpasst, steckst du statt des Pfahles im Boden.

Soldat

Neue, anspruchsvolle Herausforderungen kommen auf dich zu. Mit einem guten Team kannst du die Herausforderungen bestehen und die Frauen liegen ihrem Helden nur so zu Füßen. Ein reicher und guter Monat erwartet dich. Aber aufpassen, die Duellanten könnten schlechte Laune haben!



(Killerloli)

The WestSide-Story – Die gelben Krieger

Prolog

Jahr 1778:

Endlich wieder zuhause, dies war der erste Gedanke von Cody McCan, als er die Gebäude von Black River City sah. Neben ihm seine Freunde Jack und Jason, auch die Jay Brüder genannt. Alle drei waren sie den Tränen nah, weil sie es geschafft haben und wussten, dass ihre Frauen und Kinder auf sie warten. Nur noch wenige Schritte und sie würden bei ihren Häusern ankommen.

Jahr 1753:

Es war einer der letzten Sommertage des Jahres. Die meisten Bürger von Black River City lagen noch in ihren Betten und schliefen. Black River City war eine kleine Stadt, die direkt am Atlantik lag und deshalb jedes Jahr Zuwachs von neuen Siedlern bekam. Es war eine friedliche Gegend, da die Indianer von hier schon längst vertrieben wurden und auch bisher nicht zurückkehrten. Die meisten Bewohner waren Bauern, Bergarbeiter oder Fischer, aber es gab natürlich auch einen Sheriff, einen Arzt und einen Pfarrer. Im Allgemeinen ging es Black River City zu dieser Zeit besser als je zuvor und die meisten Bürger waren glücklich mit ihrem Neuanfang im gelobten Land. Auch der Handel mit anderen Städten lief sehr gut, da der Kohleabbau immer wichtiger wurde.

An diesem Morgen wurde Cody McCan geboren. Doch seine Geburt war ein freudiges und trauriges Ereignis zugleich, denn seiner Mutter Marilyn sollte es nicht gegönnt sein, diesen Tag zu überleben. Sie starb bei der Geburt. Sein Vater James, einer der reicheren Kaufleute von Black River City, konnte damit nicht leben und hing sich schon am nächsten Tag am Baum auf. So kam es, dass Cody McCan zwei Tage nach seiner Geburt seine Eltern verlor und zu der Schwester von James kam. Lisa sah dies als einen großen Glücksfall, denn neben dem Kind bekam sie auch all die Reichtümer von ihrem Bruder. So lies sie eine angemessene Trauerzeit verstreichen und zog dann in sein Anwesen ein. Da sie nicht nur schön, sondern auch herausragend intelligent war, konnte sie es schnell zu noch mehr Reichtum als ihr Bruder bringen und lies Cody von einem Hausmädchen großziehen. So dauerte es nicht lange, da zog sie nach New York und besuchte Cody vielleicht noch einmal im Monat.

Also wurde das Kindermädchen Elisabeth die eigentliche Mutter für Cody - sie kümmerte sich auch mit der Liebe einer Mutter um ihn. So hatte Cody trotz all dieser Umstände eine schöne Kindheit. Trotzdem spürte er immer eine gewisse Unruhe, einen Drang, den er nicht erklären konnte. Er hat sich öfters mit seinen beiden besten Freunden Jack und Jason McMiller unterhalten. Aber sie kennen so etwas nicht und haben immer aus Scherz gesagt, dass er zu etwas Größerem bestimmt ist. Nur der alte Sam Longgreen, der wie ein Vater für Cody war, konnte ihn verstehen. Er pflegte es zu sagen, dass er eines Tages sehen wird, warum er diese Unruhe verspürt. So vergingen viele glückliche Jahre, in denen Black River City immer weiter wuchs.

Jahr 1778:

Mehr waren sie gewesen, als sie vor so vielen Jahren, wie es schien, losgezogen sind. Da war Ronald Buchholz, der damals gerade erst aus Deutschland ausgewandert war. Aber auch Sam Longgreen, der Alte wie alle ihn nannten, den Cody schon seit Kindestagen kannte. Schließlich noch Friedrich Brown, Georg O'Grady, Joe Smith und noch einige andere, dessen Namen Cody längst vergessen hat.

Sie alle, werden nicht mehr zu ihren Familie zurückkehren und es wird ihre Aufgabe sein, es ihnen zu sagen, dass wusste Cody. Aber dazu wird er erst später kommen, jetzt wollte er erstmal seine Frau und Kinder sehen.

Jahr 1769:

Heute war sein großer Tag, Cody freute sich schon lange auf diesen Tag. Denn an diesem 24. September wurde er 16 Jahre und würde endlich seine eigene Waffe bekommen, es ist nicht so, dass er noch nie eine in der Hand hatte. Aber es waren immer die seiner Freunde, weil er erst eine mit 16 Jahren haben durfte. Dies hatte er seiner tollen Mutter zu verdanken, die eh nie da war. Doch das war ihm heute alles egal. Er wollte so schnell wie möglich zum Sheriff Joe Smith, der ihm schon vor langer Zeit versprochen hat eine Waffe zu schenken. Natürlich erst wenn er alt genug ist, wie er immer zu sagen pflegte.

Also raus aus dem Bett, schnell gefrühstückt und dann direkt los. Aber natürlich auch noch bei Sam vorbeischauen. Manchmal fragte sich Cody wie alt er eigentlich schon ist, aber darüber redete Sam nie. Man müsse jeden Tag genießen, dann kann man sehr alt werden, antwortete er immer nur. So war er schon wenige Minuten später auf den Straßen von Black River City, dass mittlerweile schon eine richtige Stadt geworden war. Sofort kamen die Jay Brüder, diesen Spitznamen hat er schon vor Jahren Jack und Jason gegeben, auf ihn zu. Sie gratulierten ihm und wollten natürlich direkt mitkommen, als er erzählte was er vorhatte.

Sam wohnte nicht weit von Cody entfernt, deswegen war er in ein paar Minuten bei ihm. Sam gratulierte ihn und ermahnte ihn, wie es ein Vater zu pflegen tut, dass er bloß vorsichtig mit seinem Revolver sein soll. Natürlich sagte Cody, dass er gut aufpassen wird und ging weiter.

Als sie zum Stadtplatz kamen, sahen sie eine große Menschenmenge. Hier gesellte sich nun auch Ray Müller, ein Nachbarsjunge von Cody der immer mit ihnen spielen wollte, zu ihnen. Sie waren natürlich direkt interessiert. Wurde wieder einer beim Verbrechen erwischt? Wurde geheiratet? Oder doch etwas anderes? Obwohl Black River City eine recht große Stadt war, war es ihnen immer noch wichtig viele Sachen öffentlich zu verkünden.

Die gelben Krieger - Fortsetzung

Darunter viel auch die Verkündung, dass ein neuer Siedler angekommen ist. So sollte Cody heute gleich zwei Dingen kennen lernen, die sein Leben für immer verändert haben. Denn auf dem Podest da stand sie, das schönste Mädchen was er je gesehen hat. Er hörte gar nicht zu wie der Bürgermeister erzählte, dass dies Ronald Buchholz mit seiner Tochter Marie aus Deutschland ist, der hier ein neues Leben anfangen möchte und Handwerker ist.

Erst als seine Freunde fragten, was er denn hat und das es hier doch total langweilig ist, wurde ihm wieder bewusst, wo er war. Ebenso wusste er, dass er mit dem Mädchen reden muss. Aber erstmal musste er zu Joe, also gingen sie weiter.

Jahr 1778:

Er verabschiedete sich von den Jay Brüdern und war schon nach wenigen Minuten vor dem Haus, in dem er aufgewachsen war und die besten Jahre seines Lebens verbracht hat.

Er sah Marie durch das Fenster, wie sie am Kochen war und sofort wurde ihm warm ums Herz. Sie war genauso hübsch wie er sie in Erinnerung hatte.

Nachdem er sie ein paar Minuten beobachtet hatte, ging er ins Haus. Er fragte sich, ob sie ihn überhaupt erkennen würde.

Jahr 1771:

Seit zwei Jahren hat Cody nun schon seinen Revolver. Er ist immer mit den Jay Brüdern sehr leichtfertig mit dem Revolver umgegangen. Dies sollte sich diesen Sommer ändern. Außerdem hat er das Angebot bekommen als Hilfssheriff bei Joe zu arbeiten. Allerdings nahmen sie es alle drei noch nicht so ernst. Bis zu dem Tag als auch Ray, der schüchterne Ray aus der Nachbarschaft, seinen ersten Revolver bekam. Er war überglücklich, wie auch damals Cody. Allerdings sollte ihn dieses Glück nicht lange gegönnt sein. Er erschoss sich wenige Tage später durch ein Missgeschick selbst.

Ab diesem Tag schlossen Cody und die Jay Brüder einen Pakt, dass sie die Waffen nur noch sinnvoll nutzen und alle eine Lehre beginnen. So ging Cody schon am nächsten Tag nach Joe um die Lehre anzunehmen. Auch die Jay Brüder suchten sich eine Stelle und so kamen sie zu Ronald Buchholz, der sie zu Handwerker ausbildete. Durch diesen glücklichen Zufall traf Cody nach langer Zeit wieder auf Marie. Da sie sich mit den Jay Brüdern anfreundete und sie seit dem immer zu viert unterwegs waren. Es war aber nicht mehr so oft war wie früher, da sie alle ihre Ausbildung hatten. Schon nach kurzer Zeit offenbarte Cody, dass er Marie liebt und sie kamen wenige Tage später zusammen. Die darauf folgenden zwei Jahre war die schönste Zeit für Cody. Denn schon nach einem Jahr heirateten Cody und Marie, sowohl aus lieber, aber auch weil Marie ein Kind erwartete. Cody war überglücklich Vater zu werden und sie hatten sogar soviel Glück, dass am 12.

November 1772 die Zwillinge Bill und Ryan geboren wurden.

Dies alles hat Cody bis zu seinem 20. Lebensjahr erlebt und er dachte in den nächsten Jahren gerne an diese glückliche Zeit, denn sie sollte danach wohl nie wiederkehren.

Jahr 1778:

Cody geht in die Küche, da steht Marie - das Herz bleibt ihm stehen. Doch plötzlich befällt ihn ein unangenehmes Gefühl. Er ist doch eigentlich zuhause, in Sicherheit.

Marie dreht sich zu ihm um und sagt: „Ooh mein Gott, Cody, du hättest nicht zurückkehren dürfen“.

- Fortsetzung folgt -

(FieseRatte)

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 **20.08.2009**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Geplant ist eine Funktion des Urlaubsmodus. Wie sieht der dafür vorgesehene Menü Button aus?

- A: Palme
- B: Eis
- C: Strand

Frage3:

Nach Herausforderung zu einem Fortkampf - Wie lange haben die Städte Zeit ihre Armee zu stellen?

- A: 6 Stunden
- B: 12 Stunden
- C: 24 Stunden

Frage 5:

Was passiert, wenn man in der Städteübersicht der Forts auf den Stadtnamen klickt?

- A: Nichts
- B: Es erscheint eine Mitgliederübersicht der jeweiligen Stadt
- C: Man tritt der Stadt bei

Frage 7:

Wie viele Slots stehen einem zur Verfügung, wenn man das Rohstofflager auf Stufe 4 gebaut hat?

- A: 24
- B: 16
- C: 12

Frage 9:

Wie viele Forts gibt es auf jedem County?

- A: 1
- B: 2
- C: 3

Frage2:

Welche Farbe hat die Kopfbedeckung des schlafenden Cowboys in der Kaserne?

- A: Schwarz
- B: Braun
- C: Grau

Frage 4:

Bei welcher Arbeit kann man eine Schiffsglocke finden?

- A: Raddampfer steuern
- B: Einbruch
- C: Schmuggeln

Frage 6:

Nach was sind die Türme der Forts benannt?

- A: Nach berühmten Westernhelden
- B: Sind selbst umbenennbar
- C: Nach den Charakterklassen

Frage 8:

Welche Stufenvoraussetzung hat die präzise Buntline?

- A: 75
- B: 78
- C: 72

Frage 10:

In welcher Farbe ist das eigene Fort gekennzeichnet?

- A: Blau
- B: Rot
- C: Grau

Wir wünschen euch viel Glück beim Gewinnspiel! Diesmal ist es ein schweres Gewinnspiel, vor allem, wenn man nicht Mitglied eines Forts ist;) Trotzdem kann man mit ein bisschen Ehrgeiz und Recherchen oder auch einfachem Nachfragen bei erfahrenden Spielern die Lösung heraus finden!

★ Gewinner der letzten Ausgabe ist: **Der wahre Saiko-San** – Herzlichen Glückwunsch. ★

★ ★ ★ ★ ★ ★ Impressum ★ ★ ★ ★ ★ ★

TheWest Times

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

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

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

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

Redaktion
spudder (redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Daddl (spudder@tw-redaktion.sprinax.de)
BigLuli (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)
(bigluli@tw-redaktion.sprinax.de)

Freie Redakteure
KentPaul (KentPaul@tw-redaktion.sprinax.de)
Terrakotta (Terrakotta@tw-redaktion.sprinax.de)
Spiritman (Spiritman@tw-redaktion.sprinax.de)
Killerloli (Killerloli@tw-redaktion.sprinax.de)
Micky1992 (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
FieseRatte (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
4L3X (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Elcajon (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

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

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

Partner:
TWTool (twtool.ath.cx)
TWShops (twshops.ath.cx)

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.

TW-NewsLetter
URL: <http://tw.wusel.info>