

Grepolis ist erschienen

Die Freude ist groß und wurde gleich wieder gebremst!

Am 22.09.2009 war es endlich soweit - Grepolis ging online. Viele Spieler hatten seit Wochen darauf gewartet. Schnell wurde über freie Beta Keys verhandelt, einige wurden noch verteilt und es wurden noch zusätzliche Gewinnspiele eröffnet, um auch den anderen eine Chance zu lassen.

Die Beta startete am frühen morgen, was viele Spieler, vor allem Schüler erzürnte, weil die Chance viel kleiner für sie wurde, noch nach der Schule einen Platz zu ergattern.

Schnell meldeten sich alle Spieler im Forum an, um Meinungen über das Spiel auszutauschen. Fragen wurden gestellt, Fehler gemeldet, die Standardthreads, die wie immer sinnlos sind, wurden eröffnet - also alles wie immer. Doch eines war anders:

Gleich in den ersten Minuten entbrannte eine Diskussion über das neue Premiumsystem, welche von Atomhund eröffnet wurde.

Für die unwissenden Spieler: Bei Grepolis gibt es gleich fünf verschiedene Premiumfunktionen.

Den Verwalter, welcher dir mehr Aufträge in der Warteschleife ermöglicht; der Händler, der deine Rohstoffproduktion um 30% steigert; die Hohepriesterin, die deine Gunstproduktion um 50% steigert und deine Truppen 30% stärker kämpfen lässt; der Befehlshaber, welcher die Motivation der Landeinheiten steigert und sie um 30% stärker kämpfen lässt und den Kapitän, welcher deine Seeflotten um 30% stärker macht.

Wer die Premiumfunktionen sieht, stellt fest, dass aktiv ins Spiel eingegriffen wird. Eine gewollte Taktik von InnoGames, wie sie selbst sagen. Einfach einen Gegensatz von Die Stämme produzieren war das gesetzte Ziel.

Wohl gelungen, doch kommt es an? Eine klare Meinung macht sich schnell breit: Hier muss protestiert werden!

Viele Spieler forderten eine Veränderung des Premiumsystems, drohten sogar mit dem Abschied... Und die Diskussion hat noch lange kein Ende gefunden.



Aber wenigstens eins ist positiv. Premiumgold gibt es zurzeit zum halben Preis - Kaufe und bekomme dieselbe Menge geschenkt!

Aber was sich sagen lässt ist, dass InnoGames mit Grepolis ein Spiel geschaffen hat, was durchaus Langzeitmotivation bieten kann, gerade weil Bauzeiten ziemlich hochgeschraubt sind.

Wir hoffen, dass am Ende den Meisten alles recht gemacht werden kann und freuen uns auf viele neue Updates - auch bei Grepolis!

(Stam1994)

Waffenhändler ausgeraubt

Vor einer Woche wurde das Hauptlager der großen Waffenhändlerkette Lex Industries ausgeraubt. Wie uns der Inhaber Lex Lexington mitteilte, wurden vor allem großkalibrige Gewehre gestohlen, darunter 20 Winchester und der Prototyp einer geheimen Waffe. "Es ist von großer Wichtigkeit, das gerade der Prototyp zu uns zurück kommt, äußerst wichtig...". Das Militär, das aus nicht bekannten Gründen größtes Interesse daran hat die gestohlenen Waffen zurückzubringen, hat schon einige Trupps auf der Suche nach den Dieben losgeschickt sowie für die Ergreifung 5000\$ ausgesetzt. Diese Summe wurde von Mr. Lexington auf 30000\$ erhöht, somit ist es das höchste Kopfgeld dieses Monats.

(Daddl)



Henry Walker Homepage

Die geheime Überraschung ist gelüftet:

Henry Walkers Homepage!

Unter der Adresse <http://henrywalker.wusel.info> kann man ab dem 01.10.09 den virtuellen Saloon von Henry im Netz besuchen und sich bei einem recht kniffligen Rätsel sogar einige Goldnuggets verdienen.

(SirWusel)

Heimwanderungswelle

Verlassene Städte, frei herumlaufende Pferde... so was sieht man in letzter Zeit seit langem im Westen wieder. Nachdem in den letzten Jahren Hunderttausende hergekommen sind, hat jetzt eine kleine, stille und heimliche Wanderungswelle zurück nach Europa eingesetzt.

Über die genauen Gründe kann man auch nur munkeln, denn die Auswanderer verweigern jegliches Statement.

Es wird jedoch behauptet das es irgendwas mit Griechenland zu tun, wo wohl jüngst aufregende Dinge geschehen sind, die allerdings der breiten Weltöffentlichkeit vorenthalten werden und nur einem kleinen Kreis von Auserwählten zugänglich sind.

(Daddl)

Inhalt

Grepolis ist erschienen	Seite 1	Atomhund - Vorstellung	Seite 9
Waffenhändler ausgeraubt	Seite 1	Skill-Bill – Skillvorschläge - Duellskill	Seite 9
Henry Walker Homepage	Seite 1	Kurz notiert – TW Bündnis	Seite 10
Heimwanderungswelle	Seite 1	Kurz notiert - TW-Quests	Seite 10
Inhalt	Seite 2	Das (böse) Spaßhoroskop	Seite 10
Update 1.22	Seite 3	Fortkampf – Änderung nach Update	Seite 11
Special zum Duellsystem	Seite 4	ToolTipp - Kontaktmarkt	Seite 11
Witze	Seite 4	Gewinnspiel / Rätsel	Seite 12
Der Urlaubsmodus	Seite 5	Impressum	Seite 13
Die Gerüchteküche	Seite 5		
Special InnoGames - Teil 1	Seite 6		

Vorwort

Howdy ihr da draußen,

wie jeden Monat hoffen wir euch eine tolle Zeitung präsentieren zu können.

Wegen eines Internet Problems von Ratte können weder die Forttaktiken noch die Westerngeschichte veröffentlicht werden.

Viel Spaß mit der Ausgabe

Im Namen des Teams

Euer Chefredakteur

Mats

(Stam1994)

Update 1.22

Ein ganzer Monat ist vergangen... und dennoch ist das Versionsupdate 1.22 immer noch nicht auf den öffentlichen Welten eingegangen. Die Entwickler waren aber nicht faul! Die public Beta läuft im Moment auf der Version 1.22 und natürlich haben wir sie für euch getestet. Am 28.09. in den Abendstunden kam dann endlich die erlösende Botschaft: Das Update 1.22 steht in den Startlöchern! Pünktlich zum Erscheinen dieser TW-Times-Ausgabe soll das Update auch auf W1 eingespielt werden. Die restlichen Welten folgen dann vermutlich am 05.10.

Wir haben für euch schon mal alle kommenden Features von 1.22 für euch zusammengefasst:

- Das Layout der Benutzeroberfläche ändert sich. Dies ist eine Anpassung für den kommenden Chat.
- Der Chat ist noch deaktiviert, wird gegebenenfalls also erst in 1.23 nachgereicht.
- Die meisten Chatfunktionen funktionieren laut Entwickler aber schon.
- Ein neues Itemset wird verfügbar sein.
- Duellerfahrungspunkte werden nun auch noch mit Level 99 in die Duellrangliste einberechnet.
- Die Sektorenboni werden eines Fortkampfes angezeigt durch Mouseover über ein beliebiges Feld.
- Der Wallbonus wird um 100% angehoben.
- Das Abzeichensystem (genannt: "Belohnungen") wird eingeführt. Dies ist ein umfangreiches Feature, das einigen Questern viel Spaß bereiten wird. Vermutlich wird in der nächsten Ausgabe das System genauer beleuchtet.
- Die Widerstände können ab 1.22 den Schaden nur noch um 75% senken. Vorher waren 100% möglich.
- Der Urlaubsmodus (näheres hierzu könnt ihr dem dazugehörigen Artikel in dieser Zeitschrift entnehmen).
- Durch einen kleinen Button in der Stadtübersicht kann man bereit geschlossene Stadtprofile wieder öffnen.
- Die Fertigkeiten haben im Fertigkeitenmenü ein erklärendes Popup.



Charakter



Stufe	58
Erfahrungspunkte	3031 / 3491
Lebenspunkte	680 / 680
Erholung	150 / 150
Geschwindigkeit	4 mph (100%)
Duellstufe	58
Duelle gewonnen	1
Duelle verloren	0

Abenteurer



Storyline befolger!

Errungen am 04/09/2009



bei Arbeiten sinkt um 10%.

(Micky1992)



Special zum Duellsystem

Wie schon erwähnt wird das Duellsystem mit Update 1.22 abgeändert. Durch Widerstände kann der Schaden nun nicht mehr auf nahezu null gesenkt werden, sondern "nur" noch auf 25% .

Aufgrund der dadurch ausgelösten Diskussion haben wir mal bei ein paar Duellanten nachgefragt:

Fume: Es gibt kein neues Duellsystem. Und alles, was ich zur Widerstandsänderung zu sagen hatte, kann man im Forum nachlesen. Eiswiesel wird übrigens zeitnah ein Statement abgeben, was die Inhalte unseres Meetings betrifft. Es könnte sein, dass es dann auch neue Infos zur Widerstandsänderung gibt. Wenn die Roadmap für eine komplette Erneuerung des Systems steht, bin ich gerne bereit, meinen Senf beizutragen.

zweig: Ich vertrete eigentlich die gleiche Meinung wie wiki, fume und co. Mindestens 30% der Duellanten verlieren dadurch ihre nicht (wie von vielen Kiddies angenommen) unbesiegbare Duellskillung und können den Account in die Tonne treten. Ich unter anderem auch. So

eine weitläufige Änderung im laufenden Spiel ohne es zu testen kann man einfach nicht machen.

Sebi: Ich schätze die Änderung des Duellsystems auf nun mehr 75% maximale Schadensreduzierung als durchweg gut ein. Klar kann man jetzt auch Widerstandskiller besiegen, von einer Unverwundbarkeit oder gar einer "perfekten Duellskillung" kann also nicht die Rede sein. Dennoch: Es war zu schwierig eine solche Skillung zu besiegen und gleichzeitig nicht vollkommen wehrlos gegenüber anderen Spielweisen zu sein. Mit diesen 25% Waffenschaden minimal hält man eine Skillung weiterhin im System, lässt einen Widerständler immer noch effektiv spielen und feilt trotzdem an der Balance, die momentan im Duellsystem fehlt. Ich freue mich auf das Update, die 50% wären natürlich zu viel des Guten sein aber mit 25% kann jeder leben denke ich. Auch im IRC-Meeting mit Eiswiesel kam unser Entwickler zu vielen neuen Erkenntnissen und ließ verlauten, dass schon überlegt wird, wie man

Das Duellsystem spannender und doch fairer zu gestalten. Man darf also gespannt sein, doch eines ist klar: In naher Zukunft wird duellieren wieder fairer!

JayBe: Ich denke mit der Änderung im jetzigen Duellsystem wird zugleich ein neues Duellsystem geschaffen. Nachteile davon sind, dass mit Sicherheit Skillungen verloren gehen und die Arbeit derer, inklusive mir, die sich eine Widerstandskillung zurechtgebastelt haben, wird mehr oder weniger zerstört. Allerdings kommen mit Version 1.22 dann auch wieder neue mögliche Skillungen zum tragen, eine Mischskillung könnte zum Beispiel attraktiv werden oder eine kombinierte Schlagkraft-Fort-Trefferskillung. Dadurch wird sicher auch der Soldat einen zweiten oder dritten Frühling erleben.

Insgesamt kann man sagen ist dieses Update nur ein kleiner Schritt hin zu einem gut ausbalancierten Duellsystem. Und ich hoffe, dass Spieler und vor allem Entwickler weiterhin offen für neue Ideen sind, denn von diesen lebt das Spiel. (Stam1994)

★ Witze ★ Witze ★ Witze ★ Witze ★

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!"

★

"Stell dir vor, Karl-Otto war in Amerika und hat dort Häuptling 'Fließendes Wasser' und seine beiden Jungs kennengelernt." "Toll! Und wie heißen die Söhne?" "Heiß' und 'Kalt'."

★

Zwei Indianer sehen zum ersten Mal Wasserski. "Warum fährt das Boot so schnell?" fragt der eine. Darauf der andere: "Der Mann am Strick verfolgt es."

★

Indianer bei der Behörde: "Ich möchte meinen Namen ändern lassen." *Wie heißen Sie?" "Wilder Adler, der vom Himmel fällt!" "Und wie möchten Sie heißen?" "Plumps!"

Die Tür des Wildwestsaloons fliegt auf. Mit einem mächtigen Sprung landet ein Cowboy kopfüber im Straßenstaub. "Damned", knurrt er, "wenn ich den Kerl erwische, der mein Pferd auf einen anderen Platz gestellt hat."

★

Die Tür des Saloons fliegt plötzlich auf, ein riesiger Kerl stapft herein, sieht sich drohend um und röhr: "Ist hier einer, der Eiswiesel heißt?" Totenstille.

Da erhebt sich ein mickriges Männchen vom Barhocker und piepst: "Hier, ich!" Der Große geht wortlos auf ihn zu, schlägt ihn nach allen Regeln der Kunst zusammen und verlässt ebenso wortlos den Saloon.

Nach einer Weile rührt sich der Kleine wieder, der als ein Häufchen Elend in der Ecke gelegen hat, und kichert leise: "Mann, den hab' ich vielleicht angeschmiert. Ich bin doch gar nicht Eiswiesel!"

Warum haben Duellanten ein Gen mehr als Schweine? Damit sich der Schwanz nicht kräuselt!

★

Zwei alten Abenteurer unterhalten sich. "Wie oft kannst du noch?" - "Zweimal." "Welches ist die bessere Nummer?" - "Die im Sommer."

★

Durch eine behördliche Verordnung eines neuen Updates musste sämtliches Vieh in der Gemeinde einen Stempel erhalten.

Einige Zeit später wurde der Bürgermeister von einem Händler gefragt: "Das muss ein schönes Stück Arbeit gewesen sein wie?"

"Das will ich meinen!" erwiderte der Bürgermeister. "Das Stempeln der Kühe, Pferde und Schweine war noch verhältnismäßig einfach, aber was die Bienen betrifft...!"

Der Urlaubsmodus

Der Urlaubsmodus kommt! Auf der public Beta ist der Urlaubsmodus bereits testbar und auch die restlichen öffentlichen Welten sollen bald um diesen Modus ergänzt werden.

Dies wird mit dem heutigen Versionsupdate 1.22 schon auf W1 geschehen.

Trotzdem wollen wir euch nicht dieses heiß diskutierte Feature vorenthalten und stellen es euch mal vor:

Anders als die Urlaubsvertretung von Die Stämme ist der Urlaubsmodus von The West kein Eingriff fremder Spieler in einen Account.

Während des Urlaubsmodus wird der Account nämlich sozusagen "eingefroren". Das heißt genauer betrachtet, dass man während des Urlaubsmodus nicht mehr duelliert werden kann. Des Weiteren werden Premiumvorteile nicht weiter automatisch verlängert sofern man es aktiviert hat und auch Stadteinladungen können dir nicht mehr geschickt werden.

Als Zeichen, dass du im Urlaubsmodus bist, wird deinen Stadtbewohnern in der Mitgliederliste der Stadthalle ein blauer Punkt vor deinem Accountnamen angezeigt. Fremde Spieler können im Saloon anstatt des Duellschritzugs nur noch "Urlaubsmodus" lesen.



Nach zwei Monaten Dauer endet der Urlaubsmodus automatisch. Man kann ihn allerdings vorzeitig durch einen normalen Login beenden. Eine Beschränkung in der Benutzung gibt es bisher nicht.

Das war es zunächst einmal zum momentanen Stand des Urlaubsmodus. Sollte sich hierzu etwas ändern, werden wir sicherlich wieder darüber berichten.

(Micky1992)

Die Gerüchteküche

Vor kurzer Zeit wurde von einigen Leuten ein Grafiklink zu einer bisher völlig unbekanntem Waffe herumgegeben. Diese Waffe wird mit dem Synonym "1890er Remington" von bezeichnet.

Mittlerweile ist sogar bekannt, dass diese Waffe schon sehr lange Zeit in der Datenbank vorhanden ist. Um genau zu sein: So ziemlich von Anfang an!

Die TW-Times hat einige Mitspieler zu dieser Waffe befragt, was sie von ihr halten. Weitere Leitfragen waren:

- Ist sie schon zu erhalten?
- Warum wurde diese Waffe erst jetzt entdeckt, obwohl sie schon so lange existiert?
- Wurde die Waffe jetzt vielleicht mit der Schlüsselquest eingeführt?

Hier die Spielermeinungen:

-=Chicken=-:

Ich bin gar nicht mal überrascht, dass es eine Waffe gibt, die zwar schon seit Anfang an in der Datenbank vorhanden ist, aber noch nicht im Spiel integriert wurde. Es passiert recht oft das Features oder Items von Spielen erst mal zurück gehalten werden, und in späteren Updates dann als „neue“ Features präsentiert werden. Ich würde mich auch nicht wundern, wenn es bei den anderen Kleidungsstücken auch noch ein paar Unbekannte gibt.

Das die Waffe jetzt extra für ein weiters geheimes Quest (z.B. den

Schlüsseln) integriert wird, glaube ich eher weniger, denn alle Waffen liegen ja in 4 verschiedenen Versionen vor: rostig, „normal“, präzise und edel. Wenn die Remington eingeführt wird, dann wohl auch in diesen 4 Klassen.

Es mag sein das die edle Remington dann in einem geheimen Quest zu finden ist, aber genau so gut könnten es auch alle anderen edlen Waffen sein.(die man bisher noch nicht gefunden hat). Die Remington wird wohl eher ein „Lückenfüller“ oder vielleicht auch eine High-Level-Waffe werden, damit die Level78+ Spieler noch ein weiteres kleines Ziel zum anstreben haben. z.B. die präzise Remington ab Level 85.



orangz:

Wenn man die Waffe schon bekommen könnte, wäre sie vermutlich schon gefunden worden! Darum glaube ich, dass man die Waffe eben durch die Schlüssel bekommen könnte, oder etwas Anderes, das noch nicht im Spiel ist. Auf jeden Fall nervt die "Geheimniskrämerei" um neue Waffen, neue Quests und neue Items! Ohne jegliche Hilfe von Innogames wird man auch über diese neue Waffe nichts rausbekommen!

Joony:

Wenn ich die Grafik dieser Waffe mit den Grafiken der Waffen vergleiche, die bisher durch das Spiel zu erlangen sind, dann sehe ich einen deutlichen Unterschied. Der mysteriöse Remington sieht eher so aus als wäre er aus einem anderen Stadium des Spiels, denn die Art und die Ausarbeitung dieses Bildchens passen nicht zu den derzeitigen Waffen.

Ich vermute also, dass diese Grafik zu Anfangszeiten von The-West, lange vor der Beta-Phase, erstellt wurde und dann aber verworfen wurde, a man sich für ein anderes Design, bzw. eine Überarbeitung der Waffen entschieden hat. Nun liegt die Waffe zwar noch auf dem Server, da man als Grafiker sicher keines der eigenen Werke einfach von der Festplatte löscht. Oder sie ist noch auf Welt 1 verfügbar, da sie in einer der frühen Gamma-Phasen noch in das Spiel integriert war.

Kurz und knapp: Nach meiner Theorie stammt die Grafik aus dem frühen Anfangsstadium von The-West und hatte für das "fertige" Spiel keine Bedeutung und wird auch keine haben.

Lowus:

Wenn sie im Spiel ist, dann wahrscheinlich mal wieder extrem gut versteckt und nur durch Zufall auffindbar. Wie immer halt. Mir ist die Waffe eigentlich recht egal, solange es keine klaren Hinweise zu ihr gibt.

(Micky1992)

Special InnoGames - Teil 1

Das exklusiv Interview mit Eike Klindworth – wichtige Fragen und viele Antworten !

Bei unserem Besuch bei der InnoGames GmbH durfte natürlich ein exklusives Interview nicht fehlen. Teile davon konnte ihr ja auch schon in unserem Video sehen. Doch hier möchten wir euch das komplette Interview noch einmal präsentieren. Einen großen Dank nochmal an Eike, der unsere Fragen mit viel Geduld beantwortet hat.

Das Interview ist in drei Teile aufgeteilt:

1. InnoGames
2. The-West
3. Grepolis und Dunwich

In dieser Ausgabe möchten wir euch die Fragen zu InnoGames und einen Teil der Fragen zu The-West präsentieren. Da das Interview vor gut 3 Monaten geführt worden ist, kann es sein, dass einige der Antworten für einen Teil der Leser keine Neuigkeiten mehr sind. Aber wir möchten auch die unwissenden informieren.

Doch nun wollen wir euch nicht weiter auf die Folter spannen:

Hallo Eike, vielen Dank, dass du mit uns dieses ausführliche Interview führst. Wir würden gerne mit Fragen zu eurer Firma InnoGames beginnen.

Wie kamt ihr beide, also Hendrik und du, auf die Idee ein Browsergame (damals Die-Stämme) zu programmieren?

Wir haben damals mit unserem Freund Michael, mit dem wir ja gemeinsam die Firma leiten, den Wunsch gehabt, ein Browsergame zu programmieren, was uns selber Spaß macht. Damals war es natürlich nicht unser Ziel eine große Firma aufzubauen. Es war ein reines Hobby Projekt.

2003 seid ihr doch beide noch zur Schule gegangen? Wie habt ihr da die Zeit gefunden, so ein Spiel zu erfinden und sich eingehend damit zu beschäftigen?

Wie du richtig sagtest, haben wir dort alle noch studiert oder sind zur Schule gegangen. Als wir merkten, dass sich Die Stämme zu einem beliebten Spiel entwickelt, und immer mehr Spieler das Spiel spielen, mussten wir uns entscheiden, ob wir weiter studieren oder aus dem Hobby Projekt eine Firma machen. Wir haben uns dann für die Gründung von InnoGames entschieden.

Andere Browsergames haben erstaunlich schnell Gefallen an eure Spielen gefunden. Hättet ihr jemals mit so einem Erfolg gerechnet?

Nein, Anfangs natürlich nicht! Aber mit der Zeit waren wir uns unserer Verantwortung bewusst und versuche nun, es möglichst vielen Leuten Recht zu machen!

Was ist euer Ziel für die Zukunft? Als erstes deutsches Browsergameunternehmen dürft ihr eine Version in Korea starten. Ihr erwähnt selbst, dass es ein großer Wachstumsmarkt wird. Ist es dadurch realistisch gesehen in den kommenden Jahren möglich dem Game „World of Warcraft“ Konkurrenz zu machen und die Weltspitze zu erobern? Oder macht man sich darüber gar keine Gedanken?

* lach * Nein, leider nein. World of Warcraft ist noch eine ganz andere Schiene. Wir haben ungefähr 6 Millionen Nutzer, Warcraft hat 12 Millionen. Außerdem haben die Spieler, die monatlich 12€ zahlen.

Als nächstes ein paar Fragen zum Geschäftsmodell. Euer System läuft nur durch Premium und Werbung. Wenn man sich die Spiele mal so anguckt, hält sich die Werbung eigentlich in Grenzen. Kann man ungefähr prozentual sagen, wie viele Spieler den Premium nutzen?

Ich denke mal, ihr werdet Verständnis dafür aufbringen, dass dies ein Firmengeheimnis ist ;-)

Das wäre ja schon interessant zu wissen, da einige den Premium vor allem bei Spiel The-West für völlig überteuert halten! Trotzdem haltet ihr an eurem System fest. Bringt einen so etwas dann schon zum nachdenken?

Wir haben mit dem System gute Erfahrungen gemacht, da gibt es keinen Grund das zu ändern

Einer der Spieler in der Community möchte gerne wissen, ob auch eine Werbung im TV / Printmedien denkbar oder in Planung ist?

Wir hatten für kurze Zeit einen Werbeversuch in Griechenland gestartet, der ist aber, wie erwartet, gescheiter.

Als nächstes hätten wir ein paar Fragen zum Aufbau und der Strukturierung der Firma.

Wie ist die Firma aufgebaut? Wie eine richtige Firma, ordentlich oder eher etwas lockerer? Ihr arbeitet ja auch überwiegend mit jungen Leuten!?

Der Altersdurchschnitt unserer Firma liegt bei gut 25 Jahren. Zum Aufbau werde ich später noch etwas sagen.

Special InnoGames - Teil 1 - Fortsetzung

Wie ist die Team Atmosphäre bei InnoGames?

Die Atmosphäre hier im Team ist sehr gut. Das sieht man auch schon daran, dass wir uns nicht streiten und alle gut miteinander klar kommen.

Gibt es auch mal interne Krisen (Streits etc.)?

Streits gibt es hier eigentlich keine, ich kann mich zumindest an keine erinnern. Diskussionen hingegen werden öfters mal geführt.

Wie verständigt ihr euch untereinander mit euren (ehrenamtlichen) Mitarbeitern? Skype? ICQ? MSN? IRC?

Das geht hauptsächlich über Skype oder IRC. Mit den deutschen Community Managern haben wir einen eigenen Channel.

Würdet ihr einem Spieler der Community seine Frage beantworten? Und zwar, wie viel Miete ihr für euer Bürogebäude zahlt?

Damit habe ich keine Probleme, dies zu beantworten. Doch wer sich das Video anguckt, kann auch selbst ungefähr abschätzen, wie hoch die Miete ist!

Sind noch weitere Standorte von InnoGames geplant? Zum Beispiel Berlin oder München?

* schmunzel * Nein, soweit sind wir dann doch noch nicht, dass wir weitere Standorte benötigen. So sind wir derzeit sehr zufrieden.

Einen Spieler interessiert es, ob ihr schonmal über einen Betriebsausflug in den Westen (Arizona, Colorado...) nachgedacht habt!?(eventuell um neue Anregungen für TW zu holen)

Nein, sowas ist definitiv nicht geplant. Anregungen holen wir uns eher wo anders.

Wir haben hier noch viele Spielerfragen, die wir euch natürlich auch nicht vorenthalten sollte. Hier sind einige davon
Was macht ihr Entwickler gerne in eurer Freizeit? Fußball? Gamen?

Das ist natürlich ganz unterschiedlich, denn jeder hat andere Vorlieben. Wir als Firma spielen alle 2 Wochen Fußball zusammen und kicken ein wenig rum. Das macht natürlich immer sehr viel Spaß. Ansonsten machen wir wie jeder andere auch Sport und spielen am Computer oder an Konsolen.

Habt ihr spezielle Kontakte mit bestimmten Leuten aus der Community?

Wir haben keine speziellen Kontakte mit Leuten aus der Community. Natürlich stehen wir mit den Moderatoren und Community Manager in Kontakt, aber sonst irgendwelche besonderen Kontakte sind nicht vorhanden.

Wieso seid ihr, eurer Meinung nach, besser als andere Game - Entwickler? Was hebt euch über den Rest?

Ich denke The West zeichnet vor allem der Community Aspekt aus und die Reichhaltigkeit des Spiels. Spieler können zusammen eine Stadt gründen. Die Städte sind sehr stark erweitert und enthalten viele Spielmöglichkeiten. Spieler sind gemeinsam im Kampf ums Fort gefordert.

Vor allem auch die vielen verschiedenen Quests machen das Spiel sehr interessant. Man kann so viel erleben, entdecken und kennenlernen. Das liegt natürlich auch an der Vielzahl von Arbeiten.

Habt ihr eine Lieblings Fußballmannschaft?

Es gibt hier einige, die sich für Fußball interessieren. Bei mir hier (Im West Programmier Bereich) bin nur ich Fußballfan – von Karlsruhe. Läuft ja leider gerade nicht so gut. Wir haben eine eigene Comunio (ein anderes Browsergame), wo wir gegeneinander spielen.

Wie sind eure Arbeitszeiten?

Wir haben bei uns ganz normale 40 Stunden Woche. Jeder kann sich aussuchen, wann er zwischen 11 und 16 Uhr kommt, muss dann aber 8 Stunden arbeiten. Am Wochenende haben wir einen Bereitschaftsdienst, der guckt, ob alle Server laufen und keine Probleme entstehen. Ansonsten wird am Wochenende von einigen mal ins Forum geguckt, um immer auf dem neuesten Stand zu bleiben.

Special InnoGames - Teil 1 - Fortsetzung

Wie viele Fremdsprachler arbeiten bei euch und können alle deutsch? Falls nein, sind die meetings auf Deutsch?

Natürlich haben wir auch Fremdsprachler in unseren Reihen. Die sprechen aber jedenfalls ein wenig Deutsch. Wir schreiben und reden aber auch viel auf Englisch hier. Mit den anderen Community Manager kommunizieren wir nur auf Englisch, da einige nur Englisch sprechen.

Wie oft spielt ihr Tischfußball am Tag?

Das ist ganz unterschiedlich. Allerdings ist der Kickertisch sehr häufig besetzt.

Gibt es so etwas wie einen besten Spieler beim Tischfußball?

Das ist definitiv Levente. Der hat die besten Reflexe – er ist ehemaliger Counter Strike Pro Gamer * lach *

Spielt ihr auch Wii Sports, damit ihr euch nicht nur am Kickertisch sportlich betätigt?

Ab und an wird auch mal gemeinsam Wii gespielt. Aber der Kickertisch wird häufiger benutzt.

Spielen alle Mitarbeiter auch DS/TW? Wenn nicht, warum?

Das weiß ich gar nicht genau. Ich spiele seit ein paar Wochen wieder DS. TW spiele ich seit Beginn des Spiels unter einem geheimen Nick und liege irgendwo auf Platz 200. Leider habe ich nicht so gut geskillt. Aber in Fortkämpfen bin ich sehr gut, liegt aber auch daran, dass ich vorher testen konnte.

Nervt das Geräusch des Balls vom Kicker? Oder gibt es eingetragene Kicker-Zeiten?

Das Geräusch ist nur minimal zu hören – das stört gar nicht.

Wie steht ihr zu dem "Test" in der Computerbild Spiele, der zwar TW Rang 2 verliehen hat, aber teils seltsame Bewertungen abgegeben hat (z.B. dass es keine Hilfe gäbe)?

Naja, auf diesen Test würde ich nicht schwören, da gibt es wirklich wesentlich bessere. So wie und was da getestet wurde, interessiert uns das echt wenig. Aber wir wurden ja nicht schlecht dargestellt. (Kleine Nebeninfo am Rande: Computerbild Spiele gehört zu Axel Springer und Axel Springer gehört zu Germigo, die ebenfalls Browsergames herstellen → diese haben erstaunlicherweise ziemlich gut im Test abgeschnitten)

Ich erinnere mich an die Situation, als der Streit über die Informationspolitik sehr heftig war. Moderatoren wurden beleidigt und Spieler haben sich dann auf die Seite der Moderatoren gestellt, damit das Ganze nicht eskaliert. Wieso kam da keine „Schutzaktion“ von InnoGames?

... Das war im Dezember rum so oder? Ja, das sind ja nur einzelne Spieler, die dann irgendetwas zu kritisieren haben. Als „Heftigen Stress“, wie du es genannt hast, würde ich das nicht bezeichnen.

Zu guter Letzt noch ein paar ganz aktuelle Fragen. Was ist mit den Gewinnerquestreihen des Questwettbewerbs? Kannst du uns dazu etwas sagen?

Die Questreihen werden keinesfalls 1:1 umgesetzt. Die eine der Reihen wird die angekündigte Arbeiterquestreihe. Ich glaube, die war aber gar nicht unter den ersten 3 Plätzen. Ein Lob an die Questreihen, wir haben erfahren, dass die Spieler ganz anders an diese Reihen heran gehen.

Ich werde mich auf jeden Fall mit den Spielern in Verbindung setzen und sie vorher informieren.

Die Forts haben die „ersten, schweren Tage“ nach der Implementierung nun überstanden, was zieht ihr für ein Fazit?

Die Forts waren für uns ein ganz großer technologischer Schritt, da wir das erste Mal mit Flash richtig gearbeitet haben und Java im Hintergrund laufen haben. Nach den anfänglichen Probleme, die es zugegebenermaßen gab, sind wir jetzt sehr zufrieden. Die Forts laufen sehr stabil und wir freuen uns darüber, wie positiv das Feature von der Community angenommen wird.

Thema Urlaubsmodus, entdeckt wurde ein Button mit einer Palme. Steht uns so ein Modus bald endlich bevor?

Das große Problem beim Warenhandel sind die Multiaccounts. Wir haben das Problem, das Spieler sich Geld oder Produkte zu "schummeln" könnten, was wir natürlich verhindern wollen.

Es wird entweder einen direkten Warenhandel geben oder einen über ein Auktionshaus. Uns wäre der direkte Handel lieber, doch ist dieser auch wesentlich schwieriger zu programmieren. Die Implementierung des Warenhandels wird noch seine Zeit dauern, weil wir intern noch einiges umstrukturieren müssen.

Und als letztes noch: Was wird in nächster Zeit am Duellsystem verändert? Fließen die Ideen wie Duellstufe senken mit ein? Was genau wollt ihr verändern?

Neben der vor Kurzem angekündigten Veränderung der Widerstände wollen wir das Duellieren über die Karte einführen. Das bedeutet, dass Spieler nicht mehr über den Saloon duelliert werden, sondern auf der Karte gefunden werden müssen.

Und nächsten Monat: Viele weitere Fragen und Antworten über The-West und Infos zu den Browsergames Grepolis und Dunwich !

Skill-Bill – Skillvorschläge - Duellskill

Ihr möchtet einen Top Duellanten spielen? - Wir helfen euch!

Jeder von euch wird es kenne - ihr wollt einen Top Duellant spielen und die Duellrangliste stürmen, doch ihr wisst nicht, wie ihr skillen sollt?!

Für die meisten stellen sich diese beiden Probleme:

-Ihr skillt auf Duelle. Doch der Start ist schwierig, denn ihr könnt keine starken Erfahrungs-Arbeiten machen!

-Ihr skillt auf Arbeiten. Doch später seid ihr so weit zurück und braucht lange, bis ihr wirklich erfolgreich seid!

Doch das alles wird jetzt anders, denn wir präsentieren euch die besten Tipps für einen Top Duellanten. Hierbei gebe wir keine besondere Skillung bekannt. Jedoch geben wir euch Tipps, mit denen ihr ohne Probleme eine 1A-Skillung erfinden könnt.

Unsere Tipps:

Die ersten 15 bis 20 Level skillt ihr voll auf Arbeiten, die entweder Erfahrung, Geld oder gute Gegenstände bringen. Die Erfahrung steht hier natürlich an erster Stelle!

Ihr solltet den Levelvorsprung, den ihr definitiv vor den anderen Duellanten haben werdet, ausnutzen und euch eine gute Kleidung und eine möglichst starke Waffe kaufen. Denn auch die Waffe macht den Unterschied - viele Duelle werden durch die Waffen entschieden! Ab Level 20 skillt ihr wie gewohnt weiter auf gute Erfahrungsarbeiten, wenn möglich auf Fertigkeiten, die ihr auch in Duellen benötigt. So spart ihr euch später das teure Umskillen weitergehend.

Zwischen Level 40 und 50 skillt ihr dann die unnützen Fähigkeiten für Duelle weg. Nun solltet ihr ausschließlich auf Duelle geskillt sein, einen kleinen Vorsprung in der normalen Rangliste haben, aber in der Duellrangliste zurück liegen. Aber das stellt kein Problem da, denn mit einer starken Waffe und dem vermutlich niedrigen Duelllevel könnt ihr den Duellanten nun viele Erfahrungspunkte abnehmen. Ihr könnt quasi sehen, wie ihr in der Duellrangliste noch vorne springt.

Kleine Anhaltspunkte für die Stärke der Arbeiten:

Bis Stufe 10 solltet ihr auf jeden Fall Arbeiten mit 20 bis 25% Erfahrung haben.

Ab Stufe 15 kommen schon die ersten 30% Arbeiten.

Mit Stufe 20 solltet ihr nur noch Arbeiten mit über 28% machen.

Bei Level 25 braucht ihr 2 Arbeiten mit >40%.

Mit Stufe 30 müsst ihr mindesten eine Arbeit mit über 60% Erfahrung haben.

Des Weiteren könnt ihr die Quests ab Level 18 eigentlich liegen lassen. Es sei denn, sie bringen viel Erfahrung und es macht nicht viel Aufwand!

Ihr solltet dich an folgender Rechnung halten:

Verdienst = [Questbelohnung + Erfahrung von der Arbeit, die für die Quest notwendig ist] - Erfahrung, die ihr bei einer anderen starken Arbeit bekommen würdet, die ihr in der Zeit machen könntet!

Sollte der Wert negativ sein, lasst die Finger von den Quests!

Wir hoffen, wir konnten euch ein wenig helfen.

(Stam1994)

Atomhund - Vorstellung

Unser neuer Community Manager - Viel Hoffnung lastet auf seinen Schultern!

Seit dem 01.09.2009 haben wir einen neuen Community Manager. Ich persönlich möchte zu ihm gar nicht viel sagen, außer, dass ich ihn als einer sehr freundlichen und hilfsbereiten Menschen kennen gelernt habe, der sich seiner Aufgabe bewusst ist.

Doch seht selbst: (Vorstellung von Atomhund)

Da die TW-Times mich eingeladen hat, mich auch einmal einem größeren Publikum vorzustellen, möchte ich diese Möglichkeit natürlich gerne nutzen.

Ich bin Atomhund, der neue Community Manager von The West und Grepolis. Einige von euch werden mich sicher schon aus dem IRC, dem Forum oder durch andere Wege kennen, auf denen ich täglich erreichbar bin. Ich bin übrigens großer Fallout-Fan, was auch meinen Nicknamen erklärt.

Im richtigen Leben heiße ich Thorsten und bin 31 Jahre alt. Ich habe an der Universität Rostock Politikwissenschaft und Anglistik studiert. Vor meiner Zeit bei Innogames habe ich als Technischer Redakteur gearbeitet und dabei Anleitungen für Software geschrieben und übersetzt. Die Firma liegt lustigerweise nur 3 Haustüren weiter, also musste ich mir nicht mal einen neuen Arbeitsweg merken. In meiner Freizeit lese und spiele ich gerne, höre viel Musik und kicke auch mal auf dem Bolzplatz und bin im Stadion anzutreffen.

Seit dem 1. September bin ich als Community Manager für den deutschsprachigen Raum bei InnoGames angestellt. Mein erster Monat hier war sehr spannend und aufregend, aber meine neuen Kollegen haben mich auch wirklich super aufgenommen und mir den Einstieg so leicht wie möglich gemacht. Mir macht es verdammt viel Spaß, hier zu arbeiten und bis jetzt konnte ich mich sogar vor einer Niederlage am Kickertisch drücken.

Besonders interessant ist die Vielfältigkeit meines Jobs. So bekomme ich wirklich niemals Langeweile. Ständig gilt es, Probleme zu lösen oder anderen Spielern zu helfen. Man muss hier mit den verschiedensten Charakteren interagieren, das ist eine große Herausforderung. Bei der Gelegenheit möchte ich mein gesamtes Team grüßen, mit dem ich natürlich besonders engen Kontakt halte. Für mich sieht meine Aufgabe hier wie folgt aus: Ich verstehe mich als eine Art Schnittstelle zwischen den Spielern und den Entwicklern. Ich versuche, die Stimmungen und Probleme der Spieler zu erfassen und sie an die passenden Stellen bei InnoGames weiterzuleiten, um schnell und gezielt helfen zu können. Außerdem bin ich dafür zuständig, Entscheidungen und Änderungen im Spiel bekannt zu geben und den Spielern zu erklären. Natürlich muss auch das Forum und der Support reibungslos funktionieren. Falls ihr ein Problem habt, könnt ihr euch also gerne an uns wenden, wir haben immer ein offenes Ohr für euch

Bis dahin Euer Thorsten

Wir freuen uns darauf, mit dir zusammen zu arbeiten und wünschen dir viel Spaß und Glück bei deiner schwierigen Aufgabe

(Stam1994)

Kurz notiert

TW Bündnis

TW Bündnis ist ein Projekt, welches von SirWusel ins Leben gerufen worden ist. Hierbei geht es darum, Komplikationen und Verwirrungen bei Bündnissen zwischen Städten und auch Spielern zu vermeiden. Folgende Features sollen enthalten sein:

- Städte können in eine Art Stammbaum allein Bündnisse eintragen und dieses dann veröffentlichen
- Rundmails die von Städten an alle Bündnispartner geschickt werden können
- eine Festlegung der Taktik, die aber nur für die Bündnisstädte zu sehen ist
- Und eine Veröffentlichungsmöglichkeit für die Kampfberichte

Wer Interesse hat an dem noch nicht fertigen Projekt mitzuwirken, kann sich unter <http://twb.wusel.info> im Forum anmelden.

(Stam1994)

Was wurde aus TW-Quests?

Vor einiger Zeit hat der Spieler Deluxegamer einen Wettbewerb gestartet, wobei es darum ging, die beste eigene Questreihe zu entwickeln.

Die Gewinner des Wettbewerbs stehen schon seit mehreren Wochen fest, jedoch gab es bisher kein Feedback zu der Umsetzung der Questreihen.

Das konnten wir nicht auf uns sitzen lassen und haben mal rasch nachgefragt und sind zu einem überraschenden Ergebnis gekommen.

Auf unsere Anfrage, was denn aus den Questreihen des Wettbewerbs geworden sei, erhielten wir die Nachricht, dass in naher Zukunft wieder ein paar Questreihen umgesetzt werden.

Eine Questreihe soll auf alle Fälle schon im Versionsupdate 1.23 erscheinen sofern es zu keinen Komplikationen bis dahin kommt.

Die Wettbewerbsquestreihen wurden also nicht vergessen und es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann wir in den Genuss der ersten "TW-Quests"-Questreihe kommen.

(Micky1992)

Das (böse) Spaßhoroskop

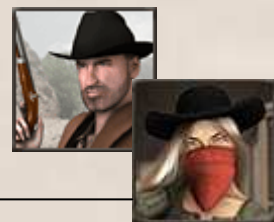


Abenteurer

Du bist sympathisch und verständnisvoll für anderer Leute Sorgen. Man hält Dich für einen Einfaltspinsel. Dank Deines ausgezeichneten Gedächtnisses erinnerst Du Dich an die langweiligsten Geschichten und scheust Dich nicht davor, sie Deinen Freunden zu erzählen. Die meisten Sozialhilfeempfänger sind Abenteurer.

Duellant

Du bist konservativ und hast vor jedem Risiko Angst. Du machst überhaupt nicht viel und bist faul. Auf Beerdigungen eines Duellanten wird regelmäßig geklatscht. Der Friedhof ist voller Duellanten, die sich für die Schnellsten hielten.



Arbeiter

Du bist praktisch und beharrlich. Du besitzt eine verbissene Entschlossenheit und Arbeitswut. Die meisten Menschen halten Dich für starrköpfig und stur. Bei den leiblichen Genüssen kennst Du keine Grenzen.

Soldat

Du bist stolz, großzügig und vertrauenswürdig. Deine Beliebtheit resultiert aus der Tatsache, dass man Dich hemmungslos ausnutzen kann. In der Regel macht Dir das nichts aus, weil Du zu dumm bist, es überhaupt zu merken. Du bist die Witzfigur jeder Gesellschaft und landest früh in der Psychiatrie.



(SirWusel)

Fortkampf – Änderung nach Update 1.22

Gibt es eine ausgewogene Spielbalance beim Fortkampf?

Noch vor wenigen Wochen wurde in diversen Threads laut darüber gestöhnt, dass die so genannte Igeltaktik für Verteidiger (das heißt ins Fort stellen, nichts machen und fertig) unbesiegbar sei.

Inzwischen hat sich das Blatt jedoch gewendet: Einige Leute sind der Meinung, dass die Angreifer zu häufig gewinnen.

Dazu lässt sich nur sagen, dass die Verteidiger auch wieder umdenken müssen.

Es ist ein Irrtum zu glauben, dass man einfach annähernd 128 Leute stumpf und inaktiv in ein Fort stellen muss und das dann reicht.

Nachdem die Igeltaktik einige Wochen lang erfolgreich praktiziert wurde, fand man Mittel und Weg, sie dennoch zu knacken.

Vorraussetzung dazu sind allerdings aktive Angreifer, die einen Plan haben an den sich auch alle halten.

Auch verschenken die Verteidiger fast immer eine große Anzahl an Schüssen.

Wie inzwischen bekannt sein sollte, können die Verteidiger schießen und sich dann bewegen, ohne das der Angreifer irgendetwas tun könnte.

Mit den neuen hohen Wallboni, die mit Version 1.22 eingeführt werden, kann man den Gegner so schon in der 1. Runde (möglicherweise entscheidend) dezimieren.

Besonders wichtig ist auch Skillung und Level der Kämpfer.

Der Trend geht dazu, dass es inzwischen viele Top Städte/Verbünde mit vollgeskillten Fortkämpfern gibt, die ohne ein entsprechendes Gegenangebot so gut wie unschlagbar sind.

Deswegen kann man sich während des Kampfes auch getrost einmal durch die gegnerische Seite durchklicken, um zu sehen, ob der Sieg/die Niederlage einfach nur an Überlegenheit der Gegner lag.

Außerdem gab es in letzter Zeit auch "Fake" Angriffe, d.h. das mehrere Forts gleichzeitig angegriffen wurden, um so die Verteidiger auf mehrere Kampfplätze zu verteilen, um somit leichteres Spiel bei den richtigen Angriffen zu haben.

Bei einem 128 vs 128er Kampf mit Spielern, die in etwa das gleiche Level und vor allem ähnlich gut auf Fortkämpfe geskillt sind, werden jedoch trotzdem immer noch die Verteidiger siegen.

Es bleibt zu hoffen, dass man sich neue Taktiken ausdenkt, das darauf die gegnerische Seite wieder neues ausprobieren und dieses Spielchen möglichst lange so weitergeht, denn dann werden die Fortkämpfe auch nicht langweilig.

Zusätzlich soll es bald verschiedene Karten für die verschiedenen Fortgrößen geben, die dann hoffentlich weitere taktische Möglichkeiten zu bieten haben.

(Daddl)

ToolTipp - Kontaktmarkt

Der Kontaktmarkt - Suchen und Finden!

Der Kontaktmarkt ist ein neues Teilprojekt unseres Teams. Sinn des Ganzen ist, auch Spielern, die nicht im Forum angemeldet sind, die Möglichkeit zu geben, eine Stadt zu finden beziehungsweise für die Stadt Mitbewohner zu finden.

Der Kontaktmarkt ist im Newsletter enthalten. Um den Newsletter zu erhalten, muss man ein Script runterladen, wofür Greasemonkey zwingend nötig ist. Download kann man das Script hier: <http://tw.wusel.info/>

Nach dem Download könnt ihr ganz einfach eure Anzeige eintragen. Klickt auf den Newsletter Button im unteren Bildrand und öffnet in der Menüleiste des Pop-Ups den Bereich "Kontaktmarkt".

Es erscheint eine Übersicht mit den aktuellen Suchen. Eine Suche lässt sich einfach eintragen. Auswählen, ob man eine Stadt sucht oder für seine Stadt Member finden möchte und dann, wenn nötig, die Charakterklasse angeben. Schon erscheint eine Anzeige und mit Glück macht sich das nach wenigen Tagen bezahlt.

Wir denken, ein wichtiges Tool, um die Kommunikation zwischen den Spielern aufrecht zu erhalten und hoffen, dass es aktiv genutzt wird!

(Stam1994)

Newsletter

Liebe Spielerinnen und Spieler, wir freuen uns euch mitteilen zu können, dass der Newsletter auf jeden Fall diesen Monat in eine Testphase geht. Der genaue Termin wird dann im Forum bekannt gegeben.

Solltet ihr Vorschläge für Themenbereiche haben, könnt ihr diese gerne in dem dafür vorgesehenen Thread posten

Den Newsletter könnt ihr euch unter <http://tw.wusel.info> installieren oder als Bookmark in die Favoritenliste speichern.

(Stam1994)

Gewinnspiel / Rätsel

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

gewinnspiel@twt-redaktion.sprinax.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält 20 Goldnuggets!!!

Einsendeschluss ist der **20.10.2009**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Inwiefern wird das Duellsystem verändert?

A: Schaden ist nicht mehr durch Widerstände reduzierbar.

B: Schaden ist auf 50% durch Widerstände reduzierbar.

C: Schaden ist auf 25% durch Widerstände reduzierbar.

Frage3:

Wie heißt der neue Community Manager von InnoGames?

A: Thorsten

B: Eike

C: Dennis

Frage 5:

Wie viele Spieler können maximal an einem Fortkampf teilnehmen?

A: 120 Spieler

B: Jeweils 128 Spieler auf jede Seite

C: Jeweils 180 Spieler auf jeder Seite

Frage 7:

Wie wird der 6. Spieler in der Rumeshalle verewigt?

A: Als großes Bild in der Mitte

B: Als kleines Bild in der Mitte

C: Als kleines Bild links

Frage 9:

Wer ist Mugridge?

A: Ein Questgeber in der Abenteuer Reihe

B: Ein Questgeber in der Duellanten Reihe

C: Ein Questgeber in der Arbeiter Reihe

Frage2:

Wie heißt das vor Kurzem erscheinende Browsergame von InnoGames?

A: Kripolis

B: Grepolis

C: Ikariam

Frage 4:

Wie viele Nuggets gab es beim Wettbewerb der besten Fortgeschichte für die beste Geschichte zu gewinnen?

A: 60

B: 40

C: 20

Frage 6:

Was kostet die Errichtung einer Stadt?

A: 300\$

B: 600\$

C: 400\$

Frage 8:

Bei welcher Arbeit kann man die Zigarre bekommen?

A: Munitions-Transport

B: Mit Indianern Handeln

C: Kühe treiben

Frage 10:

Bei welcher Stufe bekommt der Büchsenmacher den Hinterlader?

A: 5

B: 13

C: 14

★ ★ ★ ★ ★ ★ 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)
Daddl (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)
BigLuli (bigluli@tw-redaktion.sprinax.de)
Micky1992 (freie.redaktion@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)
FieseRatte (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
4L3X (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Elcajon (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
Bloodhunter (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

Technische Umsetzung (support@tw-redaktion.sprinax.de)
Wusel (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:
TWBündnis Tools (twb.wusel.info)
TWTool (twtool.ath.cx)
TWShops (twshops.ath.cx)

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.

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