

Fortschlachten werden aufgewertet

Update 1.23

Für das bevorstehende Update auf Version 1.23 haben sich unsere Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Es gibt jede Menge neue Features – sowohl spieltechnischer als auch grafischer Natur.

Die Hauptattraktion des Updates werden vermutlich die wesentlichen Änderungen beim Fortkampf sein. So wird durch Version 1.23 die Teilnehmerzahl des Fortkampfes für Angreifer und Verteidiger limitiert – von 30 für ein kleines Fort bis zu 120 bei den großen Forts. Dadurch wollen wir erreichen, dass es auch für kleinere Städte leichter wird, Forts zu erobern.

Für die Fortkämpfer bedeutet dies außerdem, dass die taktische Komponente dabei deutlich gestärkt wird: Einen gegnerischen Verband einfach durch eine deutliche Übermacht bei der Manpower zu besiegen wird nicht mehr so leicht möglich sein. Zukünftig wird sich die Schlacht auch grafisch an den Ausbaustufen des Forts orientieren – höhere Türme werden durch ihre schiere Größe von kleineren zu unterscheiden sein. Neue Statistiken zu den einzelnen Battles gibt es auch noch obendrauf.

Mit diesen Änderungen wollen wir den Fortkampf als taktisches und strategisches Element bei The West aufwerten.

Daneben gibt es allerdings noch viele weitere neue Features und selbst die Liste hier, hat noch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Besonders für die Spieler mit großen Monitoren wird es ein Segen sein, dass die Karten zukünftig keine maximale Größe haben und die Zeit der großen schwarzen Balken abseits des Spiels hier ein Ende hat. Das Rewardsystem wird durch Version 1.23 mit 20 neuen Belohnungen frisches Blut bekommen, besonders Duellanten werden davon profitieren. Wir können euch versprechen, dass es hier aber auch einige sehr seltene Abzeichen gibt, für die man wirklich höchsten Einsatz und ein wenig Kreativität zeigen muss. Neue Spieler können sich darauf freuen, dass es in Zukunft beim Level-Up einen vollen Erholungsbonus gibt. Gerade in den schnellen Aufstiegsphasen am Anfang, kann so sehr viel in kurzer Zeit gearbeitet und duelliert werden.



Erworbene Goldnuggets werden transferierbar sein. Wenn ihr also einem Freund etwas Gutes tun wollt, in dem ihr ihm ein paar Nuggets für eine schnelle Regeneration zur Verfügung stellt, ist dies mit dem nächsten Update kein Problem mehr.

Zum Abschluss in Stichworten noch ein paar weitere neue Features:

- Eine neue Spielersignatur wird implementiert.
- Das Stadt- und Fortprofil wird grafisch verbessert.
- Eine permanent abrufbare Releaseliste wird in das Spiel integriert.
- Verschiedene kleinere Bugs wurden gefixed.

Ihr seht, es gibt einiges, auf das man sich beim Update 1.23 freuen kann. Wir hoffen, ihr habt Spaß mit diesen Features.

(Thorsten)

Alex ist kein Mod mehr!

4L3X wurde am 21.10.2009 offiziell aus dem Team von The West "verabschiedet".

An dieser Stelle danken wir ihm für seine geleistete Arbeit und wünschen ihm im Real Life noch viel Erfolg. Erfreulicherweise wird 4L3X uns noch im Forum, Spiel und IRC erhalten bleiben.

Zum Grund der Beendigung seiner Tätigkeit, möchten wir, gem. Absprache mit den Verantwortlichen, uns an dieser Stelle nicht äußern.

Bei Interesse zu diesem Thema, informiert Euch bitte über den Thread im The West-Forum "Saloon-Gespräche".

(Stam1994)

Technische Probleme bei InnoGames

Gehäufte technische Probleme - und die Community kennt keine Gründe!

Seit Anfang Oktober häufen sich die technischen Fehler bei InnoGames.

Immer wieder gab es Probleme bei der Nuggetgutschreibung oder bei verschiedenen Bezahlungssystemen.

Zeitweise war das Bezahlen mit Moneybookers in der Schweiz nicht möglich. Angefangen hat es allerdings mit einem Serverausfall, der Probleme bei mehreren Quests auslöste.

Seit einiger Zeit läuft The West - meistens abends - sehr schleppend. Dies beobachteten mehrere Spieler der Community und meldeten dies. Eine Erklärung dafür war aber bisher noch nicht zu lesen, eventuell liegt das Problem aber an dem vorausgegangenen Umzug von InnoGames in größere Bürogebäude.

Wie dem auch sei, wir hoffen, dass die Serverprobleme sich reduzieren und wir bald wieder problemlos Spielspaß haben können.

(Stam1994)

Inhalt

Fortschlachten werden aufgewertet	Seite 1	Er ist da - der neue Newsletter!	Seite 7
Alex ist kein Mod mehr!	Seite 1	Witze	Seite 8
Technische Probleme bei InnoGames	Seite 1	Gerichteküche	Seite 9
Inhalt	Seite 2	Special zum InnoGames Besuch Teil 3	Seite 9
Vorwort	Seite 2	Spaßhoroskop	Seite 11
Ideenbericht - Die Abzeichen	Seite 3	Waffenvorstellung	Seite 12
Aufkommende Langeweile	Seite 4	Tool Tipp – TwLadder	Seite 12
Gegen die Langeweile – Henry Walkers	Seite 4	Deutsche Schilder im Westen	Seite 12
Skill-Bill – Skillvorschläge	Seite 5	Der "Megafortabend" auf Welt 3	Seite 13
Hot Tipp - Henry Walkers Saloon	Seite 5	Gewinnspiel/Rätsel	Seite 14
Top Interview - Thema Duelle	Seite 6	Impressum	Seite 15

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

und wieder ist ein Monat vergangen. Es gibt viele neue Informationen, Vorkommnisse und auch wir müssen euch einiges ankündigen!

Erstmal - auch in dieser Ausgabe werden wieder viele Fragen von Eike beantwortet. In der nächsten Ausgabe wird es dann den vorerst letzten Teil geben.

Neu in der Zeitung: Der Waffenbericht eines Spielers, der in seinem und auch unserem Interesse nicht erwähnt wird, trotzdem danken wir ihm hier auf eine leider anonyme Art und Weise.

Wie einige von euch vielleicht wissen, läuft seit einigen Tagen eine Testphase unseres Newsletters. Bald wird er offiziell erscheinen.

Zu guter Letzt möchte ich eine bedauerliche aber sehr faire Entscheidung bekannt geben. Aufgrund der vor kurzem aufgetretenen Vorfälle, tritt Bloodhunter mit sofortiger Wirkung aus unserem Team zurück. Auch deswegen wird es keine Forttaktiken mehr geben. Ich möchte mich an dieser Stelle recht herzlich für seine geleistete Arbeit bedanken und ihm viel Glück auf dem Weg in die Zukunft wünschen. Er war immer eine helfende und informierende Hand für unser Team, der uns bis aufs Letzte ergänzt hat.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen. An dieser Stelle nochmal ein großes Dankeschön an InnoGames und vor allem an Devzet (Eike), Eike, Hendrik, Dennis und Thorsten die uns bei der Ausgabe dieser Zeitung unterstützt haben. Vielen Dank auch für die Ankündigung im Forum.

Und nun viel Spaß beim Lesen

Euer

Mats Brandt
Chefredakteur der TWTimes im Namen des Teams

Ideenbericht - Die Abzeichen

Mit der Version 1.22 ist ein neues Feature in das Spiel integriert worden - Die Abzeichen.

In dieser Ausgabe der TWTimes wollen wir also einige Ideen aufzeigen, was für neue Abzeichen erstellt werden könnten. Aufgeteilt wurden diese Ideen in 6 Kategorien: Stadt, Charakter, Duelle, Quests, Fortkämpfe und Allgemeine.

Vorschläge

Allgemeines:

1. Level-99-Abzeichen
2. 1 Woche im Urlaubsmodus verbracht
3. Erreichte bei einer Arbeit 0 % Motivation
4. Besuchte jedes County auf der Welt
5. Lief insgesamt 200 Stunden (Wege zu Arbeiten, Questgeber usw.)
6. Verschickte 1000 Telegramme
7. Arbeitete 200 Stunden lang als Quacksalber (im Sinne von Medizinerabzeichen oder ähnliches)
8. Jagte 200 Stunden lang Grizzlys (Idee: Bärenrötter)

Charakter (Skill & Inventar):

1. Besitze das vollständige Schlafmützenset
2. Besitze das vollständige Tänzerinnen- ODER Gentlemanset
3. Bin in der Lage mit bester Kleidung jede Arbeit verrichten zu können
4. Top-5-Mitglied einer Fertigerangsliste
5. Habe bei einer Fertigkeit über 100 Erfahrungspunkte
6. Skillte für 30000 \$ um (Kosten aller Umskillungen addiert)
7. Greenhorn bis zu einem bestimmten Level geblieben

Stadt:

1. Blieb 50 Tage lang in derselben Stadt
2. Brachte die Wiederbeitriffszeit auf über 30 Stunden
3. Erlangte 10 verschiedene Einladungen zur gleichen Zeit
4. Gründete eine Stadt
5. Zahlte 10000 \$ in die Stadtkasse ein

Quest:

1. Hernandos-Schwert-Zerstörer
2. Andere geheime Zeit- oder Produktquests beendet
3. Charakterquestreihe beendet

Duelle:

1. 10 Duelle bestritten
2. 100 Duelle bestritten
3. 1000 Duelle bestritten (und nein, das ist definitiv NICHT zu viel!)
4. 50 Duelle gewonnen
5. 100 Duelle gewonnen
6. 500 Duelle gewonnen
7. Verteilte 50000 Lebenspunkte Schaden insgesamt
8. Verteilte über 1500 (oder auch 2000) Lebenspunkte Schaden in einem Duell
9. Traf 8 x in einem Duell
10. Erlangte eine Duellmotivation von 0 %
11. Besiegte 5 Gegner im Duell ohne eine Waffe zu tragen

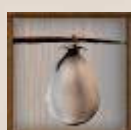
Forts:

1. Schoss 50 Leute in Fortkämpfen KO
2. Schoss 100 Leute in Fortkämpfen KO.
3. Schoss 250 Leute in Fortkämpfen KO.
4. Hielt die Fahne 5 Runden lang als Angreifer
5. Hielt die Fahne bis zur Eroberung als Angreifer
6. Schoss 5 Angreifer im Fahnen Sektor KO als Verteidiger
7. Fiel selbst 50 mal in Ohnmacht

Dies sind ein paar Anregungen für neue Abzeichen. Du hast auch eine Idee für ein neues Abzeichen? Dann poste sie einfach in den dazugehörigen Sammelthread: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=28039&page=8>

Übrigens empfiehlt die TW-Times-Redaktion Euch einen Diskussionsthread, wenn Ihr Interesse an tiefgreifenden Erneuerungen bei The West habt. Während der Diskussion kamen viele Ideen auf, wie man in The West ein funktionierendes Wirtschaftssystem einbaut. Hier der Link zum Thread: <http://forum.the-west.de/showthread.php?t=10398>

(Micky1992)



Aufkommende Langeweile

Wieder einmal wird heftig kritisiert - und schon tut sich etwas!

Im November letzten Jahres wurde der Thread "Top 15-Langeweile" erstellt (Threadlink: <http://forum.thewest.de/showthread.php?t=10398>).

Vor ca. zwei Wochen dann holte ihn ein Mitglied wieder aus der Versenkung hervor.

Grund dafür sind vor allem nach Meinung der Spieler, die zu langweilig gestalteten Fortkämpfe. Viele haben jetzt schon wieder die Lust an diesen Kämpfen verloren. Fumé, der, wie wir wissen, immer klar und deutlich seine Meinung darstellt, meint, dass für ihn derzeit das interessanteste Feature die IGM-Funktion sei. Eine ziemlich heftige Kritik! Klarer Kritikpunkt der Community: Es gibt doch so viele Ideen, Sammelthreads zu Arbeiten, Quests und anderen Bereichen. Warum wird davon nicht mal etwas umgesetzt?

Wir wollten dem Ganzen auf den Grund gehen und haben bei Eike persönlich nachgefragt:

"Wir lesen die Sammelthreads regelmäßig und haben uns dort auch schon häufiger bedient. Insbesondere für Set-Items und Arbeiten hat uns das geholfen. Allerdings können wir nicht alles berücksichtigen, da viele Sachen so technisch nicht machbar sind oder in das Gameplay passen. Bitte habt Verständnis, dass wir nicht zu jedem Vorschlag etwas im Forum schreiben können, gelesen werden die Threads aber auf jeden Fall."

Nach Meinung der Community beschäftigt man sich zu viel und zu lange mit großen Features und sollte lieber kleine aber feine Veränderungen vornehmen, die dem Spiel etwas mehr Weite geben und es interessanter machen.

Es gab viele Verbesserungsvorschläge, die für die Entwickler und Verantwortlichen von InnoGames nachdenkenswert wären.

Beispielsweise die Idee der Random Items. Es bedeutet, dass die Items, je nach Stadt, verschiedene Zufallswerte haben (z. B. Reiten 7 bis 9).

Ein anderes Beispiel sind personengebunde Gegenstände, mit dem eigenen Spielernamen darauf, die durch verschiedene Rohstoffe hergestellt werden können.

Unter anderem brachte Marco eine ganze Reihe von Ideen im Forum ein. Alle feilten mit daran herum, kritisierten, widerlegten gegenseitig Kritikpunkte und kamen letztendlich einer guten Lösungsmöglichkeit immer näher, bis sich überraschend devzet zu Wort meldete.

Gemeinsam mit 2 oder 3 anderen Spielern feilte er an mehreren Ideen, sprach anfangs die wichtigsten Themen an und brachte auch selbst neue Ideen mit, bei denen es um die Shops, den Gebäudeverschleiß, Arbeiten, Warenhandel und das Stadtlager ging.

Begeistert fühlten sich die Mitglieder nicht mehr alleingelassen. Sie wurden, durch devzets Anteilnahme an ihren Ideen und seiner Beteiligung an der Diskussion, angeregt, eifrig weitere Ideen und Vorschläge einzubringen.

Ob diese Diskussion auf einen fruchtbaren Boden gefallen ist, werden wir in ein paar Wochen oder Monaten erst sehen können. Es ist definitiv ein schwer umzusetzendes Themengebiet, bei welchem, eine gemeinsame Lösung angestrebt wurde, die alle den aufgebauten Frust vergessen bzw. in den Hintergrund treten ließ.

Neben der o. g. Problematik, wurde seit einiger Zeit wieder über die Informationspolitik diskutiert. Weil sich in der letzten Zeit Eike und Co. so wenig oder überhaupt nicht zu Wort meldeten, wurde die Community erneut unruhig und forderte dazu auf, wieder regelmäßige Informationen über den jeweiligen Entwicklungsstand sowie geplante Implementierungen bekanntzugeben. Diese Bitte der Community sprach Atomhund an, die jedoch einstimmig abgelehnt wurde, da einfach zu wenige Ergebnisse für einen wöchentlichen Bericht vorhanden seien.

Hoffen wir, dass sich in der nächsten Zeit einiges verbessert und die Mitglieder wieder lieber über ihre Spielergebnisse bzw. -erfolge diskutieren.

(Stam1994)

Gegen die Langeweile – TWTimes besuchte SirWusel in Henry Walkers Saloon

SirWusel, am 01.10.09 eröffnete Henry Walker seinen virtuellen Saloon auf der gleichnamigen Homepage. Wie kamst du auf so eine Idee?

Ich habe mit Cymoril schon viele Sachen ausgetüftelt. Wir wollten den Spielern etwas Abwechslung bieten und ein Rätsel entwerfen, bei dem man schon etwas länger überlegen und kombinieren muss, um auf die Lösung zu kommen. Außerdem mache ich immer gerne spaßige Sachen :-)

Die Seite wurde von den Spielern ja gut angenommen. Kannst du uns

Zahlen nennen, z. B. wieviele Pokerspieler es ca. gibt usw.?

Ja kann ich.

Und wie viele sind es? Sagst Du uns das auch?

Es waren bisher 1.400 verschiedene Spieler, die im Schnitt ca. 1.000 Runden gespielt haben.

Die Webseite konnte im letzten Monat ca. 12.000 Besucher verzeichnen.

Nachdem das Geheimnis ja nun gelöst ist und der Terminkalender nur bis zum Ende des Oktobers ging, stellt

sich uns die Frage, ob du eine Weiterführung geplant hast oder die Homepage dann langsam in Vergessenheit geraten soll.

Nachdem es den meisten gefallen hat, darf ich verraten, dass ich mit Cymoril bereits etwas neues ausgetüftelt habe, dass am 1.11. starten wird.

Und in einigen Wochen ist Weihnachten, da gibt es ja immer Überraschungen :-)

Wir dürfen also weiterhin gespannt sein, was die Beiden da aushecken ..

(Die Redaktion)

Skill-Bill – Skillvorschläge

Die "Leiten-/Versteckenskillung"

Die "Leiten-/Versteckenskillung" ist eine der bekannteren Skillungen bei The West. Trotzdem möchten wir sie Euch noch mal näher bringen, da dies eigentlich noch nie geschehen ist.

Bei der oben genannten Skillung verteilt man bei jedem Levelaufstieg 2 Fertigkeiten auf "Leiten" und 1 Fertigkeit auf "Verstecken". Die Attributpunkte werden auf "Charisma" gepackt.

Durch den hohen Taktikwert ist man bei Duellen auf jeden Fall nur mit viel Aufwand KO zu schlagen. Vielleicht kann man mit einer guten Duellkleidung sogar das eine oder andere Duell gewinnen.

Die Quests sollten mit einer entsprechenden Kleidung weitestgehend zu lösen sein, zumal es Arbeiten gibt, bei denen man einige Dollarchen nach Hause bringen kann, um sich dann einen gemütlichen Einkaufsbummel zu gönnen. Möchte man das Geld nicht für Kleidung ausgeben, kann es zum Umskillen verwendet werden.

Kommen wir zu den verschiedenen Arbeiten, die auf eurer Map im Laufe des Spieles sichtbar werden.

Schon früh erscheinen Arbeiten wie "Fort bewachen" (ab Level 5) und "Gleise verlegen" (ab Stufe 15).

Die Fertigkeit "Leiten" wird bei vielen Arbeiten benötigt, mit der vor allem die Einsteiger die ersten Quests schnell lösen können.

Bereits mit Level 24 kommt die erste Toparbeit hinzu - "Siedlertreck beschützen".

Mit Stufe 37 färben sich die Arbeiten "Auf Erkundung gehen" und "Bahnhof bauen" auf der Karte ebenfalls ein.

Noch vor dem Erreichen von Level 40, stoßen "Büffel jagen" und "Herrenhaus errichten" hinzu. Dies sind recht gefährliche Arbeiten und man sollte vor allem bei der letztgenannten nicht ohne entsprechende Kopfbedeckung arbeiten, da vom Himmel fast immer tote Vögel herunterfallen, die genau auf dem Kopf des Arbeitenden landen.

Bis Stufe 60 stehen dem Spieler 2 Top-Geldarbeiten zur Verfügung - "Wald roden" und "Raddampfer steuern" (für die Quest ab Stufe 67

wichtig!) sowie anschließend noch "Feuer löschen".

Danach tauchen dann die ertragreichen Arbeiten wie "Nach Öl bohren" (ab Level 74), "Banditen jagen" (mit Stufe 77) und "Postkutsche bewachen" (ab Level 67) auf. Recht spät - bei Level 95 - finden wir dann endlich auch "Postkutsche überfallen" farbige auf der Karte.

Aber das ist ja noch lange nicht alles. Weitere Arbeiten, die die Fertigkeit "Verstecken" beinhalten, wie "Truthähne jagen" (ab Stufe 21), "Wölfe jagen" (mit Level 69), "Gewehre an Indianer verkaufen" (mit Stufe 86) und "Schatzsuche" (mit Level 98), erwarten uns.

Mit einer gut gewählten Kleidung werden auch Aufgaben wie "Leichen plündern", "Grizzlybären jagen", "Als Quacksalber arbeiten", "Friedensverhandlungen", "Leute bestehlen", "Schmuggeln", "Überfall", "Gefangenentransport", "Zug überfallen" und "Einbruch" möglich.

Wir wünschen euch viel Spaß mit dieser durchaus starken Skillung!
(Stam1994)

Hot Tipp - Henry Walkers Saloon

Henry Walkers Saloon - eine aufwendig gestaltete Beschäftigung für Jung und Alt!

Erst vor kurzem stellte uns Wusel sein aktuelles Projekt vor. Über Wochen arbeitete er daran, ließ aber immer geheim, worum es geht. Doch nun ist es klar: Henry Walkers offizielle Saloon-Homepage. Hierbei handelt es sich um eine mehr oder weniger kleine Scherzseite mit vielen, teilweise wechselnden, Spielen und Rätseln.

Henry Walkers Saloon ist über folgende Seite zu erreichen: <http://henrywalker.wusel.info/>

Schon auf der Startseite empfängt einen ein neuer toller Song - selbst geschrieben und komponiert von Wusel -, der extra auf Henry Walker abgestimmt ist.

Auf der Homepage geht es vor allem um das Geheimnis, um eine unbekannte "Schatzkarte". Damit verbunden ist ein Pokerspiel der Gäste im Saloon (Maria, Waupee und viele mehr). Ein Mitspieler hat einen Code einer Karte gesetzt, der einen vielleicht zu einem tollen Schatz führen wird. Im Tagebuch werden in unregelmäßigen Abständen weitere Codes veröffentlicht, die man kennen muss, um die noch fehlenden Teile der Karte zu erhalten. Wofür das gut sein wird, lässt sich aber noch nicht erschließen.

Neben dem Pokern gibt es noch zwei weitere Spiele - Das "Wortspiel" und das "Tierspiel" -

hier ist Köpfchen gefragt. Was dahinter steckt, findet Ihr am besten selbst heraus.

Insgesamt einfach nur eine lustige Homepage, die wirklich zu empfehlen ist. Top ist mal wieder der "Henry Walker Song"!

Und schon tüftelt SirWusel bereits etwas Neues aus. Wir können gespannt sein...

(Stam1994)



Top Interview - Thema Duelle

Hallo DJHaihappen, erst einmal vielen Dank, dass du bereit bist, uns ein paar Fragen zu beantworten.

TWTimes: Wie wahrscheinlich alle wissen, bist du der beste Duellant auf Welt 1. Du hast Kultstatus, 5000 Erfahrungspunkte auf den 2. Vorsprung und rund 300 Duelle mehr gewonnen. Bist du schon seit der Closed-Beta dabei?

DJH: Weiß schon gar nicht mehr, seit wann ich spiele. Auf jeden Fall schon lange. Der beste Duellant bin ich auch nicht, habe nur mehr Punkte erkämpft.

TWTimes: Als du mit The West begonnen hast, war es dein realistisches Ziel einmal soweit oben zu sein?

DJH: Als ich mich für den Duellanten entschieden habe, war das einzige Ziel Platz 1, ganz klar. In jedem Spiel braucht man ein Ziel und das ist nun mal Platz 1; ob es klappt, ist eine andere Sache. Aber hier in Welt 1 und 2, klappt es ganz gut bisher.

TWTimes: Magst du uns verraten, wie du geskillt hast? Gerade Fans und unerfahrene Spieler wird das sicher interessieren.

DJH: Wie ich geskillt bin, kann man in der Rangliste sehen, der Rest wird nicht verraten. Ich werde oft angeschrieben und gebeten Tipps oder meine Skillung zu verraten, aber da ich immer noch Gegner habe, gegen die ich verliere, mache ich es ungern, da es ja nicht gut genug ist. Sonst würde ich gegen jeden gewinnen, aber das ist nicht möglich.

TWTimes: Wie gehst du taktisch vor, um so viele Duelle zu machen? Wie viele machst du ungefähr am Tag?

DJH: Taktik gibt es keine. Entweder ich habe jemanden auf dem Kieker oder gehe ich auf EP. Anfangs habe ich so viele Kämpfe gemacht, wie es die Erholung zugelassen hat, weil ich für meine Stadt gekämpft habe. Da waren mir die EP egal. Deswegen die hohe Anzahl an Kämpfen.

TWTimes: Man sagt dir nach, dass du der Erfinder des Pushens bist, was ist an der Sache dran?

DJH: Der Erfinder des Pushens? LOL. Es gibt einfach zu viele Neider, dass ich mehr auf Duelle gegangen bin als sie. Andere haben sich wochenlang umgeskillt, damit sie nicht mehr verlieren. Ich bin nur auf EP aus. Mehr nicht. Jeder biegt sich das zurecht, wie er es sieht. Habe deswegen schon unendliche Beleidigungen und Diskussionen über mich ergehen lassen müssen. Selbst im Forum. Es werden einem immer wieder die Wörter im Mund umgedreht, deswegen gehe ich schon nicht mehr ins Forum, Zeitverschwendung. Außerdem gibt es zu viel Ungerechtigkeit hier. Auch bei den Admins. Wir werden bestraft und Texte sowie Profile gelöscht, während es bei anderen völlig in Ordnung ist. Geantwortet wird auch nicht mehr von den Admins. Ich habe es aufgegeben. Mache jetzt nur noch mein Ding.

TWTimes: Wie hast du dann auf das Verbot des Pushens reagiert? Wurde deine Taktik kurzzeitig zerstört?

DJH: Das Verbot hat mich nicht groß interessiert. Ich halte mich grundsätzlich an Regeln.

TWTimes: Einige sind der Meinung, du hättest dir den 1. Platz nicht unbedingt verdient. Was ist deine Meinung dazu? Ein fairer Kampf oder eher eine kleine List von dir?

DJH: Habe auf EP gekämpft und jeder den ich heute bzw. früher immer angegriffen habe, kann es bestätigen, dass ich eigentlich nur die Großen angegriffen habe. Habe vor Monaten angefangen 25 bis 20 Level Höhere anzugreifen (wo ich selbst noch klein war). Aber das gibt und hat noch keiner von denen zugegeben. Das ist traurig. Schon schade so was zu hören, aber die meisten, beleidigen hier eh nur und beschuldigen einen wegen etwas, was sie selbst machen. Ich hatte es jedenfalls nicht nötig, bei jemandem im Hotel zu liegen, bis er sich bewegt. Konnte deswegen tagelang nicht spielen oder musste aus der Stadt raus. Das ist traurig, aber ich bin ja schon immer der Buhmann gewesen.

TWTimes: Nun wurde das Duellsystem ein wenig abgeändert. Deine Meinung? Vertrittst du die Meinung der anderen starken Duellanten auf Welt 1? Oder siehst du dem Ganzen eher positiv entgegen?

DJH: Ich kann dir meine Situation erklären: Selbst bei Inaktiven ist es mir nach Umstellung nicht möglich zu treffen und die anderen schießen zu 80 % immer durch meine Deckung. Das kann nicht sein. Kommt mir schon vor als ob das Absicht ist und wenn sich daran bald nichts ändert, höre ich nämlich wirklich bald auf. Weil ich so nämlich nicht spielen kann und will.

Top Interview - Fortsetzung

TWTimes: Vielleicht zuletzt noch generell zum Spiel. 1 ½ Jahre ist das Spiel jetzt etwa alt. Was ziehst du für ein Fazit aus dem Spiel? Was hat sich zum Positiven gewendet?

DJH: Wenn man eine aktive und gute Stadt hat, kann man wunderbar spielen, aber irgendwann ist nun mal Schluss, das ist klar und im Laufe der Zeit bilden sich nun mal Einzelfäden und das ist weniger schön. Es nehmen hier zu viele die Sache zu verbissen und suchen Gründe um etwas passieren zu lassen und ihr eigenes Spiel wieder interessant zu machen. Hotelcamper. wenn ich gegen jemanden gewinne, schön, wenn nicht, dann nicht. Aber gezielt drauf zu warten, dass er aus seinem Hotel kommt, damit ich angreifen kann, schon blöd. Positiv? Nicht viel, leider. Die Änderungen haben schon Anreiz gegeben, aber gewisse Änderungen, waren nur die Langeweile der Macher und völliger Quatsch.

TWTimes: Was fehlt deiner Meinung nach noch?

DJH: Was fehlt, kann ich nicht sagen. Auf jeden Fall Spieler, die wissen was los ist, ohne gleich anzufangen zu beleidigen. Ganz schlimm. Realistische Questen, ohne sich zwingend bzw. großartig umskillen zu müssen. Irgendwann, so wie ich jetzt, kann man keine Quests mehr weiter machen. Müsste mich total umskillen und aus der Stadt austreten, da mich hier kaum einer leiden kann (warum auch immer) und mich durchgehend nur angreifen würde. Das macht keinen Spaß. War schon kurz davor komplett aufzuhören. Bin kaum noch online. Mehr im Hotel.

TWTimes: Ist für dich der Langzeitspaß noch erhalten geblieben?

DJH: Wenn sich mehr Positives entwickeln würde, wäre Spaß noch da, im Moment ist kein Ziel mehr vorhanden. Da auch an der Skillung was nicht richtig ist. Da grundsätzlich Schusswaffenträger bevorzugt werden, ist es eigentlich für den Popo.

DJHaihappen, ich danke dir für dieses ausführliche Interview und wünsche dir noch viel Spaß im Game!

(Stam1994)

Er ist da - der neue Newsletter!

Was bisher noch in Arbeit war, hat nun ein neues Outfit und seine endgültige Gestalt erhalten - "TWB Tools".

Die Installation kann unkompliziert über den Link <http://userscripts.org/scripts/show/60529> erfolgen. Auf dieser Seite befindet sich auch eine übersichtliche Beschreibung der Funktionen mit Screenshots.

Lang schon erwartet, bringt der Newsletter nunmehr weltenspezifisch täglich Neuigkeiten auf den Frühstückstisch der Arbeiter, Abenteurer, Duellanten und Soldaten.

Ist die Zeit morgens eh schon knapp, um seinen Charakter schnell noch vor der Arbeit oder der Schule arbeiten zu schicken, sollte dennoch ein schneller Klick und Blick ins "TWB Tools" uns informieren, Zeit und Arbeit ersparen.

Gleich auf der Startseite kann man sich die neueste Ausgabe der TWTimes ins Haus bringen lassen. Ein Klick - und schon liegt sie für den Feierabend zum Lesen auf dem Desktop bereit.

Hinter den derzeit 8 Button, denen noch weitere im Laufe der Zeit hinzugefügt werden sollen, verbergen sich folgende Funktionen:

Steckbriefe - Schnell noch per Steckbrief den suchen, der uns in der Nacht duellierte.

WANTED! - Werde ich gesucht oder jemand aus unserer Stadt?

Kontaktmarkt - Stadt sucht Bürger oder Bürger sucht Stadt oder auch "Einwohnermeldeamt" im Volksmund genannt

Newsletter - Aktuelle weltenspezifische Kurznachrichten

MailListe - Rundschreiben leicht gemacht

Textbausteine - Verschiedene Vorlagen für Fortangriffe bzw. -verteidigungen

WuselSongs - Die begehrten Songs, die dem "TWB Tool" den Beinamen "Newsletter mit Musik" verliehen.

Links - Eine Sammlung ausgesuchter Links rund um The West



Wer "TWB Tools" installiert hat, braucht nunmehr nur noch auf den leuchtenden Sheriffstern zu klicken und sämtliche o. g. Funktionen liegen auf der schön gestalteten Toolseite vor ihm; sich durch die gewählte Farbgestaltung beruhigend vom dunklen Spielhintergrund abhebend.

Steckbriefe | WANTED! | **Kontaktmarkt** | Newsletter | MailListe | Textbausteine | Bundens

Anzeigen: Stadt sucht Bürger | auf Welt 2

Datum	Name	Stadt	Welt
21.10	SirWusel	Wusel City	2
18.10	grif97	Von klein zu groß	2
16.10	Locto	Alt Oraler	2

Der neue Newsletter! - Fortsetzung

In eigener Sache

Damit der Newsletter auf allen Welten für Abwechslung und interessante Informationen sorgt, ermöglichen wir jedem Spieler daran mitzuwirken.

Kurznews können über ein speziell dafür eingerichtetes Unterforum eingesendet werden, dem "Newsletterpostfach".

<http://twtimes.forumieren.com/>.

Über die Verwendung, evtl. redaktionelle Veränderungen und die Auswahl nach Aktualität sowie allgemein interessierendem Thema, entscheiden dann die Redakteure.

Beim Einsenden bitte angeben:

- Nick im Spiel
- News für welche Welt

Schreibt bitte nur darüber, was Ihr selbst gern lesen möchtet. Und denkt daran, es soll kurz sein und tagesaktuell.

Themenvorschläge

- Ankündigung interessanter Fortkämpfe
- Klatsch und Tratsch zu den Kämpfen (keine persönlichen Beleidigungen)
- Bündnisprobleme
- Besondere Suchmeldungen
- Materialprobleme beim Fortausbau usw.
- Spielerprofil des Tages
- Lustige Begebenheiten

Wir bitten von Beschwerden abzusehen, wenn die Redaktion entscheidet, dass etwas nicht erscheint. Macht bitte trotzdem weiter mit.

Wir freuen uns auf Eure Mitarbeit!

(Cymoril)



★ Witze ★ Witze ★ Witze ★ Witze ★

"Baden ist hier verboten!", erklärt der Sheriff einer jungen Squaw. "Warum haben sie das nicht gesagt, bevor ich mich ausgezogen habe?" "Ausziehen ist nicht verboten..."

★

"Mein Mann arbeitet seit drei Wochen in Henry Walkers Bar", erzählt Frau Ahlers ihrer Freundin. "Und, wie gefällt es ihm?" "Weiß ich nicht, er war seitdem noch nicht wieder zu Hause."

★

Gast zu Maria: "Was soll das denn? Können Sie hier nicht richtig abtrocknen? Mein Teller ist ja ganz feucht." Maria zum Gast: "Was heißt hier feucht? Das ist bereits ihre Suppe!"

★

Sagt Henry Walker zu Maria: "Ich muß Dich dringend bitten, keinem Menschen zu sagen, welches Gehalt ich Dir zahle!" "Keine Angst", meint Maria, "ich schäme mich genauso wie Du!"

Nathan hat eine erste Anstellung als Wärter im Gefängnis von Sheriff Fizburn bekommen. Da gibt es einen Häftling, der dauernd gesundheitliche Schwierigkeiten hat. Zuerst müssen ihm der Blinddarm herausgenommen werden. Jetzt soll ihm gar noch ein Fuß amputiert werden. - Als Nathan das erfährt, sagt er zum Häftling: "Jetzt reicht s aber. Denken Sie wohl, ich merke das nicht, wie sie uns stückchenweise entkommen wollen?!"

★

"Warum kommen Sie erst jetzt?", raunzt der Chef von Inno. "Ich bin aus dem Fenster im dritten Stock gefallen, sagt Eiswiesel." "Na und, das hat ja wohl nicht eine Stunde gedauert!"

★

Ein Cowboy hat beim Schießwettkampf einen Preis gewonnen und kommt stolz zu seiner

Frau nach Hause: "Schau nur, Liebling, ich habe eine Vase gewonnen!" Seine Frau sieht sich das Ding an und meint dann: "Na, da hast Du Dir ja einen schönen Mist andrehen lassen, die hat ja oben gar keine Öffnung!" Darauf er: "Tatsächlich! Und sieh mal hier, der Boden fehlt auch völlig..."

★

Ein Stotterer fragt seinem Schulfreund der nun Jäger geworden ist: "Kannst du mmmichh nniicht einmahl mitnehhmmen aauf dden HHcostand?" Sagt der Jäger: "Was soll ich mit dir da oben, aber was soll es, weil wir alte Kumpels sind mach ich es." Die beiden sind oben auf den Hochstand. Plötzlich sagt der Stotterer: "Ddu, duu, dda, dda einn HHirsch." Fragt der Jäger: "Wo? Schschon weg." "Ddu, dda einn RReh." "Wo?" "Schschon weg." Sagt der Jäger: "Mensch du mußt mir früher Bescheid sagen." "Lisst gggut. Ddu ddaa, einn Wwildschwein." "Wo?" "KKOMMT GGLEICH."

Gerüchteküche

Die Gerüchteküche ist auch diesen Monat wieder aktiv und daher wollen wir mal wieder die Gelegenheit nutzen, das Thema "Die Schlüssel" aufzugreifen.

Vor wenigen Tagen wurde behauptet, dass man den Produkttext des dritten Schlüssels nun herausgefunden hätte. Die Kenner der Schlüssel wissen, dass in den Produkttexten immer etwas über die Form des Griffstückes des Schlüssels steht. Laut der Aussagen über den dritten Schlüssel, soll er als Griffstück drei ineinander geschmiedete Ringe haben. Die Grafik des Schlüssels bestätigt dieses Aussehen, doch ob der Produkttext dies wirklich beschreibt, können wir nicht mit völliger Sicherheit sagen.

Wir haben uns dieses Mal Spielermeinungen hierzu eingeholt. Die Spieler sollten Stellung dazu nehmen, ob sie den Aussagen über den Produkttext vertrauen und ob sie glauben, dass dieser Text gegebenenfalls einen Hinweis auf den Fundort des Schlüssels gibt.

Hier die Meinungen der Spieler:

violetta:

Naja, in dem Spiel gibt es einen Haufen Leute mit viel Fantasie und es gibt sehr viele leichtgläubige Mitspieler. Ich bin ja auch ein Spieler, der die Leichtgläubigkeit der

anderen Spieler gerne ausnutzt und habe schon das eine oder andere Gerücht in die Welt gesetzt, aber in dem Fall glaube ich es. Es hat so etwas "Geheimnisvolles" und passt demnach zu dem 3. Schlüssel.

Charliebrownacid:

Hmm... keine Ahnung. Kann gut sein, dass das da steht, aber ich denke nicht, dass da mehr dahinter steckt, weil es inhaltlich nicht zu den ersten beiden Schlüsseln passt. Deshalb vermute ich mal, dass da keine versteckten Infos zu irgendwelchen besonderen Questbedingungen drinstecken (außer dass man vielleicht einen Ring im Produktslot tragen muss oder so). Ich könnte mir eher vorstellen, dass man irgendwie irgendwas damit öffnen bzw. freischalten kann, z. B. eine Special-Questreihe.

Asenox:

Gut, wenn man sich die 3 Schlüssel mal anschaut, haben die ersten 2 Schlüsselgriffstücke eine "Pflanzenform", wieso sollte also nicht auch der 3. eine ähnliche Form haben? Außerdem wären die

"Ringe" am 3. Schlüssel nicht ineinandergeschmiedet, sondern ineinandergeschmiedet, ein kleiner, aber feiner Unterschied. Insgesamt würde ich mich trotzdem nicht festlegen, was es denn nun genau mit den Schlüsseltexten auf sich hat, sollte untersucht werden, wenn sie wirklich feststehen.

xDani1995x:

Ja, ich glaube, da wird so was in der Art als Produkttext stehen, allerdings ohne einen direkten Zusammenhang zur Lösung.

NightWolf:

Ich denke, dass dies wirklich nur dahingeschrieben ist, die anderen Schlüssel haben auch Produkttexte und ich messe denen die gleiche Bedeutung bei. Tendenziell keine. Vielleicht will Inno damit aber auch nur Gerüchte aufbauen, auch wenn sie quasi ins Leere führen.

(Micky1992)



Special zum InnoGames Besuch Teil 3

Wie in der letzten Ausgabe der TW-Times angekündigt, wird das spannende Interview mit Eike fortgesetzt.

Wir möchten Euch in dieser Ausgabe noch weitere Antworten zum Thema The West geben.

Zu den neuen Browsergames, Grepolis und Dunwich, halten wir uns jedoch bedeckt, um Euch die Spannung nicht zu nehmen.

Kommen wir nun zur Fortsetzung des Interviews...

Weitere Fragen, die uns beschäftigen:

The West gibt es nun seit mehr als einem Jahr. Das Spiel schlug sofort ein. Habt ihr damit gerechnet? Sicherlich hat The West auch von dem Bestehen des Games DS profitiert oder?

Natürlich, irgendwo schon. Viele Spieler von "Die Stämme" haben auch mit unserem zweiten Spiel The West begonnen, genauso wie das jetzt bei Grepolis auch der Fall sein wird. Allerdings wurden wir natürlich auch viel bekannter durch Besuche von Messen und Ausstellungen.

Habt ihr euch bei TW bei einem anderen Spiel/Buch/Film/what ever mit Ideen versorgt oder kommt tatsächlich alles von euch persönlich?

Klar haben wir uns Hilfe genommen. Eine Grundidee war natürlich schon immer vorhanden, doch haben wir uns auch viele weitere Ideen aus Kinderbüchern oder sonstigen Quellen geholt.

Special zum InnoGames - Fortsetzung

Wie wurde im Voraus recherchiert um "The West" so realistisch zu gestalten (Charaktere, Arbeiten, Questtexte, etc.)?

Vieles haben wir uns selbst ausgedacht. Natürlich haben wir in alten Geschichten rumgewühlt, nach passenden Namen und Storys gesucht und vieles mehr...

Wie lange habt ihr am Grundgerüst von The West gearbeitet?

nachdenk Das hat wohl etwa 1 1/2 Jahre gedauert bis das Grundgerüst stand. Am Anfang haben wir allerdings auch nur mit sehr wenigen, teilweise nur einem, Entwickler gearbeitet. Nachdem die Firma sich immer mehr vergrößert hat und wir mehr Mitarbeiter haben, geht natürlich alles schneller.

Nun erreichen mehr und mehr Spieler in den ersten Welten das Limit. Was soll den Spielern das Spiel wieder spannend machen?

Wir versuchen natürlich auch für die "fertigen" Spieler neue Reize ins Spiels zu bringen. Daran arbeiten wir derzeit sehr viel und hoffen bald neue Sachen präsentieren zu können. (Aussage, wie gesagt, schon etwas überholt.)

Es ist auffällig zu sehen, dass alte Hasen nach und nach das Spiel wegen „Langeweile“ verlassen. Wie reagiert man darauf?

Klar lässt uns das nicht unbetroffen. Dennoch sind wir der Meinung, dass wir immer noch eine tolle Community haben und das Spieler aufhören ist völlig legitim.

Die Community tut viel dafür, das Spiel mehr und mehr anspruchsvoller zu machen! Ist es nicht eine Überlegung wert, einige Tools fest in das InnoGames „Projekt“ zu übernehmen?

Problem dabei wäre, dass einige Tools "Lösungen" für das Spiel veröffentlichen. Diesem möchten wir uns eben nicht anschließen. Das wäre ja quasi wie ein Lösungsbuch. Wink

Was möchtet ihr der Community vielleicht mal sagen? Die Community würde sich bestimmt über ein nettes Wort freuen!

Natürlich sind wir sehr stolz auf den größten Teil unserer Community. Smile Immer mal sind ein paar Leute dabei, die nicht positiv herausstechen, aber im Großen und Ganzen können wir wirklich sehr zufrieden sein und freuen uns immer über Ratschläge und Ideen.

Wie läuft die Zusammenarbeit mit den internationalen Communitys?

Einwandfrei. Wir unterhalten uns meist mit den Community Managern über einen eigens eingerichteten IRC-Raum, der natürlich auf Englisch genutzt wird. Sofern die Leute bei uns vor Ort sind, wird natürlich auch sofort viel ausgetauscht.

Kannst du der Community vielleicht einen kleinen Tipp zu Schlüssel 3 geben? Ich glaube, da warten einige drauf!

Es ist schwierig Tipps zu geben ohne etwas zu verraten. Um an den 3. Schlüssel zu kommen wird aber auf jeden Fall eine Truhe benötigt, ohne die man den 3. Schlüssel nicht erhalten kann. Wie man diese Truhe bekommt, verrate ich aber nicht.

Als nächstes möchten wir dir und deinem Team verschiedene Fragen zur Programmierung stellen. Seid ihr pausenlos am Programmieren?

Naja pausenlos sicherlich nicht, Teamsitzungen und andere Dinge solcher Art sind auch ein wichtiger Teil des Alltags. Aber unsere Programmierer haben natürlich schon einiges zu tun und sitzen meist mehr als 8 Stunden vor dem PC um euch neue Features bieten zu können. Smile

Wie lange dauern solche Programmierungen und Grafikerstellungen?

Na das kommt natürlich ganz auf die Größe des Features drauf an. Daher ist das auch schwer zu sagen, aber an Features, wie den Forts, sitzen wir durchaus mehrere Monate. Wink

Welches Betriebssystem benutzen die InnoGames-Mitarbeiter? Vista, XP, Linux ...?

Jeder Mitarbeiter darf selbst entscheiden, mit welchem Betriebssystem er arbeiten möchte. So sind hier eigentlich alle Systeme vorhanden.

Ist Software immer auf dem neuesten Stand oder entwickelt ihr mit älteren Modellen?

Software ist bei uns meist auf dem neuesten Stand. Aber bevor wir etwas kaufen gucken wir uns natürlich an, ob in der neuen Version auch wichtige Verbesserungen sind. Das ist schon wichtig; sollten sie unwichtig sein, behalten wir auch manchmal einfach eine ältere Ausgabe.

Special zum InnoGames - Fortsetzung

Welche Software wird bevorzugt, welche nur zwangsweise genutzt?

Naja sämtliche Software, die wir zum Programmieren benötigen, nutzen wir natürlich täglich. Aber es gibt auch Software die wir nur zu bestimmten Zeitpunkten brauchen und die nicht so oft zum Einsatz kommen.

Werden Einzelheiten abgesprochen, oder eher so vom Auge her designed?

Das Auge gibt vielleicht den letzten "Kick", aber vieles ist natürlich vorher geplant und genauestens festgelegt.

Welcher Teil der Firma kümmert sich um neue Ideen (Sets, Forts etc.)?

Jeder der Entwickler bringt seine Ideen ein und diese werden zum passenden Zeitpunkt umgesetzt. Smile

In welchem Bereich bewegen sich die Bildschirmgrößen? 22 bis 24 Zoll?

Das kommt in etwa hin. Einige haben aber auch größere Bildschirme, also 26 Zoll.

Wie viele Rechner (PC) gibt es im ganzen Gebäude?

Naja das sind für jede Person etwa 1 plus 4 bis 5 weitere. Also so an die 45 Rechner werden wir sicher haben. Wink

Tja, und wie es weiter geht, das erfahrt ihr dann im nächsten Monat, wo wir vor allem über Ideen der Community sprechen wollen...

(Stam1994)

Spaßhoroskop



Abenteurer

Noch immer bist Du unterwegs auf der Suche nach dem nächsten Abenteuer. Kaum bist Du da, bist Du auch schon wieder fort – in einem Fort. Da dauert es auch nicht lange und Du bist schon wieder weg – vom Fenster. Lass Dich einmal auf eine feste Bleibe ein. Das kann auch ein schönes Abenteuer sein.

Duellant

So mühsam hast Du Dir mit vielen Duellen einen Platz in der Rangliste erkämpft. Und dann kommt ein Update, die Forts, die Veränderungen der Duellanten-Skillung und Plopp, weg ist der schöne Platz in den oberen Rängen. Duellier doch mal einen Programmierer von Inno ☺



Arbeiter

Du gibst's alles und doch ist es nicht genug. Kaum hast Du ein Gebäude im Fort ausgebaut, wird es auch schon angegriffen und wieder zerlegt. Nimm einfach mal eine Rolle Stacheldraht und zäune das Fort damit ab, damit Du in Ruhe arbeiten kannst. Aber Vorsicht: Stacheldraht hält nicht nur Gegner ab, sondern auch die Lieferanten des Materials.

Soldat

Nach dem letzten Update schaust Du ganz schön blöd aus der Wäsche. Da hast Du monatelang Dein Fort mit der so erfolgreichen IgelTaktik verteidigen können, war es plötzlich schneller weg, als Du „Die Türme haben jetzt auch einen Bonus“ sagen konntest.



(SirWusel)

Waffenvorstellung

In dieser Ausgabe und weiteren, möchten wir euch etwas näher an die "Edlen Waffen" heranführen.

Ihr erfahrt einiges darüber, was auch mit Grafiken untermauert wird. Wir sind sicher, dass Euch unser Bericht zu den Waffen anspricht.



Thema dieser Ausgabe:

General Grants Säbel

Wie schon erwähnt, handelt es sich um eine "Edle Waffe". Da uns nähere Informationen dazu fehlen, orientieren wir uns an den Werten von Weststats.

Demnach ergeben sich folgende Werte:

Mindestlevel: Level 80

EK/VK: 10200 \$/5600 \$

Schaden: Der Schaden liegt bei geschätzten 105 bis 140 Punkten.

Bisher ist noch unbekannt, wie man die Waffe erwerben kann. Ihren Namen erhielt der "General Grants Säbel" vermutlich nach General Ulysses S. Grant.

"Ulysses Simpson Grant (* 27. April 1822 in Point Pleasant, Clermont County, Ohio; † 23. Juli 1885 in Mount McGregor, New York; geboren als Hiram Ulysses Grant) war Oberbefehlshaber der United States Army im Sezessionskrieg und 18. Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika zwischen 1869 und 1877."

(Redaktion)

Tool Tipp - TwLadder

TwLadder - bringt es den Reiz für Duellanten zurück ins Spiel?

"TwLadder" ist sozusagen eine Veranstaltungsplattform. Hier sollst du kinderleicht Turniere veranstalten können und in der Ladder (daher der Name) den ersten Platz ergattern.

Bringt die Möglichkeit für Turniere wieder ein bisschen mehr Spannung in den Duellantenalltag?

Im Moment lässt sich diese Frage noch schwer beantworten. Doch schon in diesem Monat wird das Tool mit Hilfe unseres Newsletters die ersten Turniere veranstalten und hoffentlich eine große Plattform für Duellanten-"Battles" bieten.

Der Link zum Tool: <http://twladder.de/>

Das Tool hat seine eigene Rangliste in der Duelle und Turnierergebnisse automatisch eingerechnet werden.

In der Turnierübersicht sieht man immer, wann und wo Turniere stattfinden. Damit jedoch Turniere durchgeführt werden können, müssen sie natürlich zunächst erstellt werden, was aber kein Problem darstellt. Einfach einen Turniernamen, ein Passwort für die Administration, deine E-Mail-Adresse sowie die Spielwelt eintragen und schon wird das Turnier gestartet.

Um an einem Turnier teilzunehmen, musst du deinen

Duellanten in die dafür vorgesehene Liste eintragen. Dafür ist ein Login notwendig.

Solltest du einmal turnierlos sein, so kannst du deinen Duellanten auf die Duellantenbörse stellen und hoffen, dass dich jemand für sein Turnier eintragen wird.

Und somit steht unzähligen Turnieren nichts mehr im Wege.

Wir freuen uns auf die Veröffentlichung des Tools und möchten gemeinsam wieder ein bisschen mehr Schwung in das derzeit doch recht langweilige Leben der Duellanten bringen.

(Stam1994)

Deutsche Schilder im Westen

Deutsche Schilder im Westen

Seit neuestem werden überall in der Gegend rund um El Paso Schilder in deutscher Sprache verteilt. Dies geht auf ein Gesetz zurück, welches der Großsheriff von Texas, Thomas Atomhant, kürzlich erlassen hat.

Wie dieses Gesetz durch die Verwaltung gepaukt wurde ist nicht genau bekannt. Es ergibt aber schon einen Sinn, da in diesem Teil des Landes vorwiegend Deutsche leben, deren Englischkenntnisse zu wünschen übrig lassen.

Die Regierung in Washington sieht dies jedoch kritisch: "Amerika ist Amerika und nicht Deutschland". Schritte gegen das Gesetz, wurden aber keine eingeleitet, sodass wir uns an die deutschen Schilder gewöhnen dürfen.

(Daddl)

Der "Megafortabend" auf Welt 3

Der rekordverdächtige Abend auf Welt 3 - 11 Fortkämpfe innerhalb weniger Stunden

Einige von euch werden sich sicher noch erinnern. Es geht hierbei um den 22.10.2009. Doch beginnen wir zunächst einmal von vorn ...

Unmittelbar nach der Implementierung der Forts ins Spiel, wurde von der Stadt "VSW3 Los Amigos" ein Fort genau neben der Stadt des "Lake und Jericho Verbundes" gegründet. Natürlich hätten sich das Lake und seine Verbündeten auch gerne geholt, da es ja eben direkt neben ihnen liegt. Also eroberte sie es, in einem knappen und spannenden Kampf.

Der Verbund fand immer mehr Gefallen am Erobern von Forts und legte in mehreren Aktionen nach. Ehe man sich versah, entstand "Viribus Unitis", koordiniert von Bissiger Wolf und Marbo.

Nach Meinung anderer Spieler, war dieser Verbund einer der "ganz bösen Sorte", die nur auf das Erobern und Provozieren aus seien.

Empörung verursachten beispielsweise Sprüche wie "Widerstand ist zwecklos" oder "Gee, Brain what do you want to do tonight? The same thing we do every night Pinky. Try to take over the world!" (übersetzt: "Mensch, brain was möchtest du heute machen?" "Dasselbe wie jede Nacht Pinky. Versuchen die Welt zu beherrschen!").

Keiner konnte etwas dagegen tun und so musste man erleben, wie stündlich weitere Forts erobert wurden und sich bald fast alle Forts in der Hand der "Viribus Unitis" befanden.

Doch irgendwann musste etwas passieren! Man konnte doch nicht einfach nur zuschauen! Also setzten sich die Stadtführer mehrerer Städte zusammen und gründeten einen Gegenverbund.

Die "w3friends" waren geboren - Freunde gegen die "Weltherrschaft", welche von Sams und mau-waui angeführt wurden und noch werden. Und der Gegenverbund war wirklich erfolgreich. So manches Fort der Viribus Unitis wurde erobert.

Kommen wir nun aber zum eigentlichen Thema - dem Megafortkampfabend!

"Viribus Unitis" entschloss sich am 22.10.2009 einige Forts der "w3friends" anzugreifen. Natürlich ließ man das nicht auf sich sitzen und rief sofort Gegenangriffe aus. So entstanden also die 11 Fortkämpfe des Abends.

Fortkämpfe	
Name: w3friends Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:00 Uhr	Name: w3friends 2 Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:00 Uhr
Name: w3 friends Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:01 Uhr	Name: Schwaben Punkte: 1400 Fortkampf: heute um 20:02 Uhr
Name: WLA Fort BSW Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:23 Uhr	Name: Fort United Springs Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:45 Uhr
Name: Red Fort B Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 20:52 Uhr	Name: Fort Water Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 21:01 Uhr
Name: Red Fort Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 22:30 Uhr	Name: FORT GREEN Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 22:01 Uhr
Name: w3friends3 Punkte: 1500 Fortkampf: heute um 23:28 Uhr	

20.00 Uhr war es dann soweit - der erste Kampf stand an, ausgerechnet um das Fort w3friends!

Durch begleitende Fakeangriffe konnte Viribus Unitis einen Teil der w3friends-Streitmacht an anderen Stellen binden, so dass sie mit erfahrenen, gut geskillten und mit vielen Lebenspunkten ausgestatteten Leute, angriffen.

Bei den w3friends koordinierte joglatt die Abwehr. Er konnte genügend Spieler im Fort rekrutieren, so dass es anfangs 110:102 für die Verteidiger stand.

Viribus Unitis hatte seine erfahrene Fortkampftruppe aufgeboden und deren Taktik und Disziplin war beeindruckend. Die Verteidiger wurden beschossen, umrundet und durch ein Signal im Chat standen plötzlich alle mit einem Schlag auf den Türmen und begannen die Fortbesitzer zu dezimieren. Ohne Zweifel eine starke Koordination!

Der Kampf ging hin und her, bis in Runde 40 die Viribus Unitis die deutliche Übermacht erhielten. Mutige Verteidiger verhinderten allerdings trotz eigenem K.O., dass Viribus Unitis rechtzeitig das Fahensegment besetzen konnte und die Verteidiger schalteten ihrerseits clever auf Defensivtaktik um.

Der Kampf war super spannend. Viele meinten, er gehe wohl in die The West-Geschichte ein, denn das Ergebnis war am Ende hauchdünn und extrem knapp, wie wohl bei keinem anderen Kampf bisher. Das Fort wurde durch das Ende der Runde 50 mit nur noch zwei angeschlagenen Verteidigern gehalten. Viribus Unitis fehlte genau eine Runde - knapper geht es wirklich nicht mehr. Alle Beteiligten und die zahlreichen Zuschauer standen wie unter Strom, auch noch Stunden nach der Aktion.

Und dann ging es am Abend Schlag auf Schlag weiter ...

Die w3friends eroberten das Fort der Viribus Unitis "Fort Red" und beide Seiten wehrten Angriffe der Gegenseite auf Forts ab.

Eine Schlacht der besonderen Art gab es spät am Abend noch, kurz vor Mitternacht, um Fort Green. Man könnte es als eine Art "Fortkampf-Paralympics" bezeichnen, da viele angeschlagene Kämpfer auf beiden Seiten unbedingt noch "mitfighten" wollten. Teilweise hatten Spieler weniger als 100 LP, was aber aufzeigt, wie spannend die Sache an diesem Abend war. Niemand wollte ins "RL-Hotel", viele fieberten mit und am Ende gab es einen deutlichen Gewinner:

"Gewonnen hat der Spielspaß - TW rockt." So ließ sich zumindest joglatt zitieren.

Noch ein paar abschließende Wort von joglatt zu dieser wirklich tollen Aktion:

"Danke an Innogames für ein besonders gelungenes Spiel, insbesondere durch die Fortkämpfe - aber ein ganz besonderer Dank an alle Spieler/innen beider Seiten, denn nur dadurch hat die Sache "gerockt". Erwähnenswert ist auch der faire Umgang der Spieler untereinander in Telegrammen sowie im Forum - unabhängig davon auf welcher Seite sie standen."

Und wir freuen uns, wenn auch weiterhin solche tollen Aktionen gestartet werden.

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 **20.11.2009**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Welche Belohnungen für besondere Leistungen können Spieler seit neuestem bekommen?

- A: Urkunden
- B: Abzeichen
- C: 50 Goldnuggets

Frage2:

Wie hoch können Zähigkeit und Reflex den Schaden beeinflussen?

- A: 75 %
- B: 100 %
- C: 95 %

Frage3:

Wie lange kann der Urlaubsmodus höchstens genutzt werden?

- A: 2 Monate
- B: 3 Monate
- C: 6 Monate

Frage 4:

Welche Melone gehört zum Quacksalber Set?

- A: Braune Melone
- B: Schwarze Melone
- C: Edle Melone

Frage 5:

Wieviel Erfahrung erhält man beim "Banditen jagen"?

- A: 85 %
- B: 75 %
- C: 83 %

Frage 6:

Welches Halsband hat den fünfthöchsten Preis?

- A: Schwarzes Tuch
- B: Goldener Büffel
- C: Braunes Tuch

Frage 7:

Wie hoch ist der Anteil des Minimalschadens vom Maximalschaden bei der rostigen Machete?

- A: 1/11
- B: 5/54
- C: 6/11

Frage 8:

Welches Gewehr ist ab Stufe 58 zu verwenden?

- A: Rostiger Hinterlader
- B: Präzise Schrot pistole
- C: Hinterlader

Frage 9:

Das Quarterhorse ist doppelt so schnell wie ...

- A: der Araber
- B: das Pony
- C: der Mustang

Frage 10:

Ab welcher Ladenstufe kann man das Holzfällerhemd kaufen?

- A: 5
- B: 7
- C: 3

★ ★ ★ ★ ★ ★ 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)
BigLuli (bigluli@tw-redaktion.sprinax.de)
Cymoril (cymoril@wusel.info)
Daddl (Daddl@tw-redaktion.sprinax.de)
Micky1992 (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)

Freie Redakteure
Alais (freie.redaktion@tw-redaktion.sprinax.de)
KentPaul (KentPaul@tw-redaktion.sprinax.de)
totzy (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>