

Innogames arbeitet an Informationspolitik

Der Dev-Blog ist zum ersten Mal erschienen!

Nach längerem warten wurde am 26.06.2009 endlich der Dev-Blog veröffentlicht. Dort stellt sich ein bisher eher unbekannter Entwickler von The-West vor - Eike Deck-er alias Zet. Er beschreibt in dem ersten Dev-Blog die schwerfällige Entwicklung der Forts und erzählt ein wenig über seine Arbeit. "Zet" erzählt in welchem Bereich er bei Innogames zuständig ist, erzählt was genau gemacht worden ist um eine so perfekte Version der Forts veröffentlichen zu können.

Die ersten Probleme entstanden bei der Implementierung der Forts ins Game, das Grundgerüst der Forts schien bis dahin keine Probleme zu machen. Er kündigt an, dass die Forts noch lange nicht perfektioniert sind und sie in der Zukunft noch viele weitere Verbesserung an den Forts machen wollen. Der Dev-Blog soll auch in der Zukunft regelmäßig erscheinen und die Community informieren, an was gearbeitet wird, wo Probleme entstehen und was uns erwartete.

Alles in allem ist der Dev-Blog mit Sicherheit ein weiterer Schritt in Richtung gute Informationspolitik und sollte zumindest in nächster Zeit Kritik hinsichtlich dieses Punktes von Seiten der Community verhindern. Zudem äußerte sich Eike Klindworth alias Eiswiesel zuletzt im IRC-Channel und beantwortet alle Fragen, die die Community stellte - dazu aber mehr im Artikel "Eiswiesel im IRC-Channel".

(Stam1994)

Deine Meinung

Uns von der TW-Times interessiert es natürlich, was die Community von unserer Zeitung hält, deshalb haben wir im Forum nachgefragt. Wir waren sehr erfreut darüber, dass beinahe alle Rückmeldungen positiv waren. Natürlich hätten wir uns auch sehr darüber gefreut wenn wir ein Wenig mehr Kritik bekommen hätten, um uns zu verbessern. Nichts desto trotz haben uns die Rückmeldungen sehr geholfen. Besonders gerne gesehen sind definitiv unsere informativen Beiträge, auch wenn die kleinen Geschichten ect. immer wieder amüsant sind und auch ein wenig mehr Abwechslung bringen. Deshalb werden wir auch versuchen euch noch mehr exklusive Berichte über TW zu liefern.

Es hat uns auch sehr gefreut, dass wir einige wirklich gute Anregungen bekommen haben.

Wir hoffen, dass wir viele Vorschläge in den nächsten Ausgaben umsetzen können.

(Spudder)

Brücke eingestürzt

Ein schlimmes Unglück ereignete sich gestern am Cold River. Die Brücke, die über diesen tiefen und reißenden Fluss führte, stürzte plötzlich ein, als ein Zug darüber fuhr.

Niemand wurde verletzt, da die Brücke aus Kostengründen nur 5 Meter hoch war.

Doch beim aussteigen aus den Fenstern stießen sich viel Passagiere die Köpfe, woraufhin sie bewusstlos wurden und sich wegen dem kalten Wasser auch noch eine Erkältung holten.

Daher verloren die 8 Insassen des Zuges alle 800 Lebenspunkte, wovon 600 auf die Erkältung zurückzuführen sind.

Warum die Brücke einstürzte ist unklar, die Brücknersleute hörten aber kurz vorher einen Knall, was auf die Verwendung von Dynamit schließen lässt.

(Daddl)



Bandit schießt Stadt in Ohnmacht

Der bekannte Bandit Mugridge hat eine neue Gräueltat verübt.

Am Mittwoch marschierte er in das beschauliche Örtchen New Valley und schoss dort sämtliche Abenteurer in Ohnmacht.

Mittlerweile wird im ganzen Land nach ihm gesucht.

Unbestätigten Quellen zufolge hat sich Mugridge in die hinterste Ecke des Wilden Westen verzogen.

(Daddl)

Inhalt

Inhalt.....	Seite 2	Eiswiesel im IRC-Channel	Seite 10
Duell in Southpole	Seite 3	Ideenreich – Die Spieleridee ...	Seite 11
Quest ab Level 67	Seite 3	Welt 7	Seite 12
Update 1.20	Seite 4	ToolTipp – TW Pro	Seite 13
Das Topp-Interview	Seite 6	Gewinnspiel / Rätsel	Seite 14
Die Gerüchteküche	Seite 7	Impressum.....	Seite 15
Skill Bill – Skillvorschläge	Seite 8		
Speed-Town	Seite 9		
Eiswiesel im IRC-Channel	Seite 8		

Vorwort

Liebe Spielerinnen und Spieler,
ein weiterer schwerer Monat ist zu Ende gegangen. Wir hoffen die Qualität der Zeitung aufrecht erhalten zu haben. Es gab Höhen und Tiefen. Einerseits gab es viel Lob an unsere Zeitung, andererseits haben wir Mitarbeiterabgänge verkraften und viele Schwierigkeiten überstehen müssen.

In Hinsicht auf den Innogames Besuch gibt es leider keine Fortschritte, wir warten seit mehreren Wochen auf das endgültige OK Innogames besuchen zu dürfen. Erst dann können wir weiterplanen!

Trotzdem können wir auch diesen Monat wieder zufrieden sein und wir hoffen natürlich, dass euch diese Ausgabe mindestens genauso gut gefällt wie die letzten.

Im Namen des Teams ganz viel Spaß beim lesen!

Euer Chefredakteur der TW-Times
Mats Brandt

Duell in Southpole – Tödliches Echo

Hunger beherrscht das umliegende Land. Der anhaltende Regen überschwemmt die Felder und trägt die kostbare Ernte entweder davon oder lässt sie faulen. Hier im Wuselcanyon werden uns die Vorräte noch einige Monate nähren können aber die Cheyenne Indianer 140 Meilen östlich klagen bereits über Seuchen und duzenden toten Rothäuten.

Auch in Southpole gehen scheinbar die Vorräte zur neige. Man hört von sinkender Moral. Es häufen sich die Überfälle im Canyon.

Ich selbst bin vor 2 Tagen in einen fiesen Hinterhalt geraten! "Willow of the Whisp" duellierte mich direkt 2-mal als ich im Schweiß meines Angesichts, nur mit Baustellenwerkzeug "bewaffnet" am Ausbau des Büchsenmachers zu schaffen machte. Sie verwundete mich schwer.

Pflichtbewusst brachte ich meine 2-Stunden-Schicht zu Ende.

Als ich im Hotel meine Arbeitsklamotten auszog, bemerkte ich das sie mir die nicht unerhebliche Summe von insgesamt 232\$ gestohlen haben musste.

Ich beschloss mir das Geld wieder zu holen. Doch erst würde ich meine Wunden lecken und eine Mütze Schlaf nehmen...Ich wusste ja wo sie wohnt.

In der Nacht wurde ich vom lauten Gekicher der ollen Roalstad wach. Sie kam grade aus dem Saloon. Die Alte Dirne hat sich einen neuen Freier angelacht. Er selbst bezeichnet sich als Abenteurer, ich selbst nenne ihn einen Hochstapler. Nicht mal Duellstufe 60 - das ich nicht lache...

Ich raffte meine geschundenen Knochen auf. Auch wenn ich mich wieder völlig geheilt fühlte, spürte ich jeden Muskel - wohl noch von der harten Aufbauarbeit - beim Gang zum Kleiderschrank. Ich zog mein bestes Zeug an und trank einen Schluck Whiskey aus der "Notration" in der Sockenschublade. Dann griff ich unter die Matratze.

Da war er: Mein guter alter Smith&Wesson No.1! Ein Prachtexemplar! Der erste Percussionrevolver der zugleich Vorderlader war!

Der Blick auf seine kurze, glatte Trommel weckte Erinnerungen und Erfahrungen in mir die ich nicht missen möchte! Nicht zuletzt seine Zuverlässigkeit brachte mich bis auf Platz 1495 der Duell - Rangliste!

Kurzum ritt ich im Schutz der Nacht gen Southpole. Einige der üblen Gesellen tranken und spielten im Saloon.

Auch Willow war unter ihnen. Plötzlich kam mir die Erinnerung an unseren geschiedenen Sheriff Dabbelju. Vor nicht allzu langer Zeit ritten wir noch gemeinsam um Rache zu üben. So manch einen Halunken schliffen wir durch die Strassen bis ins Kittchen!

Die Banditen erkannten mich gleich und Willow drückte sich bereits ängstlich an die Wand. Sie wusste dass man das mit einem wuselnden M.M nicht machen sollte. So bat ich alle drei anwesenden zum "Tänzchen" - Keiner hielt mir in der ersten Runde stand! Einige Treffer galt es aber zu versorgen! Glücklicherweise war wie durch ein Wunder Waupee in der Stadt und handelte mit Bieberfell. Er half mir auf sein Hotelzimmer und versorgte die Streifschüsse mit einem alten Indianerrezept.

Nach einer Stunde wollte ich mich verabschieden. Ich trat auf die dunkle Gasse neben dem Hotel und sah Willow auf dem Weg. Ich Rief nach Ihr und mit 2 gezielten Schüssen streckte ich sie nieder. Bewusstlos blieb sie liegen! Ich griff in Ihre Taschen und nahm was ich finden konnte. Sie hatte wohl schon etwas von dem Geld verjubelt. Nur 148 \$ fanden den Weg in meine Tasche zurück! Dieses Luder ! In 48 Stunden werde ich sie mir erneut vornehmen! Ich stieg auf mein Pferd "Cringer" und ritt Heim! Ich fiel direkt ermüdet ins Bett.

(Mysterious Mather)

Quest ab Level 67

„Der böse Weg“

Der von Micky mitentwickelte Quest Level 67 bringt einige Spekulationen hervor.

Die Questreihe die durch das Erreichen von Level 67 und einen unbekanntem Zeitpunkt der Woche freischaltbar ist, enthält einen geheimen Gegenstand. Spekuliert wird viel, schließlich gibt es viele Möglichkeiten durch die neuen Set Items, die Schlüssel oder vielleicht auch eine sehr edle Waffe.

Der Weg dorthin erweist sich als sehr schwierig! Leichen plündern, Kopfgeldjäger, Postkutscher überfallen, Munition transportieren,

Postkutsche bewachen, Leute bestehlen, Zug überfallen und derzeit auch noch Gefangenentransport sind die notwendigen Arbeiten.

Außer Gefangenentransport benötigen alle Arbeiten die Fertigkeit Schießen. Die Quests lassen sich am besten mit einer Schießen/Bau-Skillung bewältigen, aber auch Fallen stellen und Ausdauer bringen einen erheblich weiter. Ansonsten muss die Quest ignoriert werden oder man geht den langen Weg und skillt um.

Der 2. Weg hat es ebenfalls in sich. Auf Erkundung gehen, Ponyexpress, Gefangenentransport, Gefängniswächter, Postkutsche bewachen, Einbruch, als Söldner und als Quacksalber arbeiten sind eine bunte Mischung an Arbeiten.

Überwiegend werden hier die Fertigkeiten Reiten, Verstecken, Leiten und Beweglichkeit benötigt.

Aber auch Reflex, Schwimmen und Zähigkeit sind benötigte Fertigkeiten.

Wer sich entscheidet, den Quest abschließen zu wollen hat also eine harte Zeit mit höchstwahrscheinlich viel umskillen vor sich (vor allem bei Weg 2)

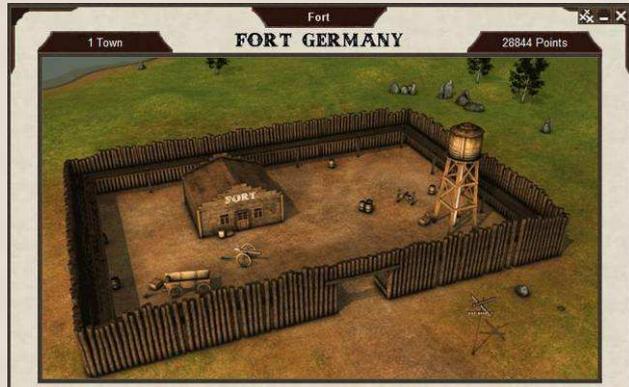
(Stam1994)

Update 1.20

Die größte Änderung vorweg: Forts! Ja, sie sind endlich da, und so sehen so aus:



Auf der Karte



Als „Fort-Member“

Natürlich haben wir von der TWT uns gleich rangesetzt und ein Fort gebaut. Dabei fiel uns schon das erste Feature auf: Es gibt 3 Arten von Forts, das kleine, das mittlere und das große. Um eines bauen zu können benötigt man, wie bei den Städten auch, Geld, aber auch eine gewisse Anzahl von Ausbaupunkten der Stadt. Für die, dies genau wissen wollen:

Klein: 24500 Ausbaupunkte, 800\$

Mittel: 36200 Ausbaupunkte, 1200\$

Groß: 41800 Ausbaupunkte, 1600\$

Ein Fort ist schnell gebaut, also, dachten wir, könne man es auch schnell weiter ausbauen - nix gibt's!

Zum Ausbau der Forts benötigt man neuerdings auch Rohstoffe wie Holz, Stein, Stacheldraht, usw. (die man in ein Lagerhaus einlagern kann) wie auch die „alten“ Fertigkeiten und Geld.

Die Gebäude des Forts sind:

Hauptquartier, Flagge, Tor, Abenteurer-, Soldaten-, Arbeiter- und Duellantenturm, Wall, auch genannt Schutzbarriere, Kaserne, auch genannt Baracken, Lagerhaus

Soweit zu den Errichterfakten, jetzt zu den Kämpfen, die einige wahrscheinlich weitaus mehr interessieren:

Zuerst einmal gibt es im normalen Büchsenmacher neue Nebengewehre



die man sich ins Inventar wie normale Waffen legen kann, allerdings in einen neuen Slot.

Update 1.20 - Fortsetzung

Ein Fort verteidigen

Als erstes bekommst du einen Bericht, indem steht "Der Krieg wurde beschlossen: [Spieler] aus [Stadt] hat das Kriegsbeil ausgegraben" Du hast nun 24 Stunden Zeit, zu deinem Fort zu laufen und dem Kämpfern beizutreten.

Wenn man die Seite aktualisiert (F5) und auf der Map zu seinem Fort scrollt, sieht man gleich, dass um das Fort viele kleine Figuren mit Waffen stehen. Wenn man nun darauf klickt, sieht man ganz normal die Fortübersicht, nur dass unten rechts ein runder Button eingefügt wurde, er zeigt einen Mann mit Säbel. Man klickt, wie das bei Buttons in The-West ja so der Fall ist, darauf und ein neues Fenster öffnet sich. In diesem wird gefragt, ob man sein Fort verteidigen und so dem Kampf beitreten möchte.

Wenn ihr das bestätigt habt, erscheint wiederum ein neues Fenster, diesmal mit mehreren Elementen

Die wichtigste ist das große Flash-Element in der Mitte, auf dem das Fort abgebildet ist. Indem man auf einen "Sektor" (die kleinsten schwarzen Quadrate) klickt, positioniert man sich an der gewünschten Stelle. Empfehlenswert wäre der Turm eurer Charakterklasse oder der Wall. Ihr müsst aufpassen, denn je nachdem wie ihr euch positioniert verändern sich die schattierten Bereiche in dem Fort. Mit diesen wird gekennzeichnet, wohin man nicht schießen kann! Dasselbe geschieht im nächsten Schritt mit deiner Zielposition, dein Kämpfer wird automatisch seinen Weg dorthin finden.

Wenn ihr im Nachhinein unzufrieden mit eurer Positionswahl seid, könnt ihr euch und euer Ziel per "Drag-and-Drop" nochmals beliebig verändern.

Falls euch das jetzt alles zu schnell ging, schaut einfach mal die Hilfe im Fortkampffenster (rechts neben der Fortgrafik) und lest euch alles durch.

Jetzt könnt ihr die Anzeige ganz oben rechts beachten: Dort wird die verbleibende Zeit bis zum Beginn des Kampfes angezeigt.

Keine Sorge: Ihr müsst nicht die ganze Zeit online sein, auch nicht während dem Kampf. Euer Kämpfer bahnt sich einen Weg ganz automatisch, wenn ihr weg seid.

Wenn die Zeit auf null ist, ändert sich die Ansicht des Forts ein wenig und man sieht die Gegner als rote Punkte in den Zonen ganz außen in der Grafik.

Nun habt ihr die Wahl:

Entweder ihr bewegt euch indem ihr euer Männchen mit gedrückter Maustaste auf eine Neue Stelle zieht oder ihr bleibt stehen und schießt. Es wird automatisch auf den euch am nächsten Gegner geschossen, das zu ändern ist nicht möglich.

Dies alles geschieht in Runden - oben rechts, wo vorher die Zeit stand, steht jetzt die Runde und die verbleibende Zeit bis zur nächsten.

Nach und nach verschwinden die getroffenen Kämpfer, wenn sie alle LP verloren haben. Der Schaden den ihr anrichtet richtet sich nach den Fertigkeiten Ausweichen, Verstecken, Zielen, Leiten, Ausdauer, eurer Waffe und dem Abstand zum Gegner. Die bisherigen Duellfertigkeiten spielen sonst keine Rolle. Ebenfalls kann man dem Gegner nur höchstens ein Drittel seiner Maximallebenspunktzahl abziehen.

Wenn ihr es schafft, alle Gegner in Ohnmacht schießen zu können oder das Fort 100 Runden lang verteidigt, gewinnt ihr. Schafft der Angreifer es, euch alle zu "töten" oder über 10 Runden lang in der innersten Zone, der Flagge, zu stehen, gewinnt logischerweise er.

Nach dem Kampf erhält man eine ausführliche Analyse und Statistik des Kampfes. Nettes Gimmick: Fahrt mal über die Grabsteine in der Grafik (im Spiel natürlich).

Belohnungen sollen die Übernahme des Forts, Gegenstände und Exp sein.

Andere Neuerungen:

- die Balken in der linken oberen Ecke sind nun immer beschriftet (siehe rechts).
- die Rangliste ist nicht mehr alphabetisch geordnet.
- Arbeiten-pop-ups zeigen nun eine Schnellübersicht der Arbeit (Arbeitspunkte, Schwierigkeit und Produkt mit Wahrscheinlichkeit)
- Die Minimap hat die Funktion "Hintergrund verstecken", die dazu nützt, Dinge schneller zu finden indem man die Landschaft durch eine graue Fläche ersetzt.

Ebenfalls kann man sich bereits vorhandene Dinge auf der Minimap (Questgeber, Geisterstädte, etc.) ausblenden lassen.



(Big Luli)

Das Interview - DerZweiteWuzzi

Hallo DerZweiteWuzzi, erstmal vielen Dank, dass du bereit bist, mit uns ein Interview über das Geheimnis der Schlüssel zu führen. Wie sicherlich alle wissen, bist du der erste, der den Schlüssel Nr.1 bekommen hat. Du hast den Schlüssel über den 75-er Quest bekommen. Hast du in diesem Moment beschlossen richtig anzufangen zu rätseln und dich mit diesem Geheimnis zu beschäftigen?

Als ich die Quest angenommen hab, wusste ich noch gar nicht, welche Belohnung es denn am Ende gibt. Wurde davon mehr oder weniger überrascht. Als ich den Schlüssel dann aber hatte wurden erstmal die grauen Zellen aktiviert, was es denn damit auf sich haben kann. Zu dem Zeitpunkt waren im Forum ja schon die ersten Hinweise im Umlauf, dass es wohl drei Schlüssel geben soll.

Die wollte ich natürlich sofort haben, bin aber nicht sehr weit gekommen mit meinen Überlegungen.

Wie bist du vorgegangen? Hast du Entwickler oder besonders erfahrene Spieler nach Tipps gefragt? Nach irgendwelchen Hinweisen in früheren Quests gesucht oder im Forum gestöbert?

Eigentlich hab ich das getan, was ich auch getan hab um an das Geheimnis um Zettel Teil 3 zu kommen. Jede Menge gute Glücksarbeiten gemacht (Postkutsche/Zug überfallen), da man die nächsten Schlüssel ja vielleicht bei einer Arbeit finden kann. Und natürlich nach versteckten Quests Ausschau gehalten. Also jeden Tag zu verschiedenen Tageszeit mal in den Saloon geschaut; nach Questgebern auf der Karte gesucht; verschiedene Produkte angelegt etc.

Hast du den 2. Schlüssel dann mehr durch Zufall gefunden oder durch eine richtige Theorie entdeckt?

Hmm schwer zu sagen. Als dann das Update kam, hatte ich eines Freitags auf meiner Questsuche Glück und hab mich wohl für den richtigen Weg entschieden. Es war teuer (100.000 Dollar nur zum Umskillen), aber es hat sich gelohnt.

Bekommst du beim Rätseln auch ein bisschen Unterstützung von Eiswiesel, durch ein paar Tipps oder das du deine Theorie vorlegen darfst und sie eventuell bestätigt wird?

Ich bemühe mich die armen Entwickler nicht zu nerven. Ich denke die haben genug Ärger. Manchmal spreche ich mich mit Micky1992 ab oder DeluxeGamer, aber das sind mehr Beratungsgespräche.

Wie viele PN's bekommst du täglich? Anfangs, beim Fund vom 2. Schlüssel, waren es wahrscheinlich sehr viele?

Ja, das waren am Anfang schon eine Menge. Besonders als noch nicht bekannt war, woher man das gute Stück denn jetzt bekommt. Würde mal sagen so 5-10 am Tag. Wurde dann aber auch weniger.

Was ich hier noch mal sagen will: Ich hab nicht immer Lust und Zeit alle davon zu beantworten, aber das ist absolut kein Grund beleidigend zu werden. Ich verrate nichts, das nimmt euch doch nur den Spaß. Deswegen nicht böse sein, wenn ich mal nicht antworte und bitte nicht meine Mutter oder sonst wen beleidigen.

Kannst du den Spielern einen guten Tipp geben, wie sie das Rätsel zu Schlüssel Nr.2 lösen können? Müssen sie Voraussetzungen erfüllen? Spielt Glück eine Rolle? Was ist das Rezept, um eine solche Lösung zu finden?

Wichtig ist Geduld, ne Menge Geld wie ich oben schon gesagt hab und vor allem die richtigen Entscheidungen zu treffen. Ich muss schon sagen, dass es nicht einfach ist, aber ich hoffe, dass es sich am Ende auszahlt. Glück spielt, denk ich mal, keine Rolle, wenn man hartnäckig ist, dann kann man alle Möglichkeiten ausprobieren und muss nicht auf den Zufall vertrauen. Und von speziellen Voraussetzungen weiß ich auch nichts. Kann sein, dass ich sie versehentlich erfüllt habe, aber ich glaube es ist nur Tagesabhängig.

Sicherlich wirst du jetzt mühsam daran arbeiten, den Weg zum 3. Schlüssel ebenfalls zu finden?

Ohja, es läuft alles auf Hochtouren. Bis jetzt leider ohne Ergebnis. Eiswiesel hat ja angedeutet, dass er bereits zu finden ist und das lässt mir natürlich keine Ruhe.

Im ganzen Land werden also zur Zeit mehr Postkutschen und Züge überfallen als sonst :P.

Vermutest du den Schlüssel ebenfalls in einem Quest oder denkst du eher daran, dass man ihn in irgendeiner Weise bei einer Arbeit finden kann?

Das hab ich eben ja schon angedeutet. Ich denke er ist mit sehr sehr hohem Glückswert und vielen APs zu finden. Vielleicht ist der Wert vom Schlüssel aber auch so hoch, dass er für mich noch unerreichbar ist. (Bringe maximal 130 APs auf Postkutsche überfallen).

Eine andere Möglichkeit wäre, dass Schlüssel 3 was mit dem Forts zu tun hat. Hab mir heute die Hilfe durchgelesen und es gibt ja anscheinend auch Händler in den Forts. Klingt für mich sehr verdächtig.

Aber wir werden sehen... .

Das Interview - Fortsetzung

Wie lange rätselst du täglich? Wie wichtig ist dir dieses Rätsel, der „Ruhm“, den man von Seiten der Community bekommt, wenn man etwas besonderes als erstes hat, ist ja schließlich sehr groß?

Im Moment bin ich in Sachen Studium sehr eingespannt, da bleibt wenig Zeit zu rätseln. Mein Charakter wird morgens losgeschickt und abends schau ich ob er was gefunden hat .

Der Ruhm hat natürlich was, aber eigentlich steht da eine andere Motivation hinter. Das erfahrt ihr weiter unten.

Kannst/darfst du uns einen kleinen Stand deiner „Ermittlungen“ geben, einfach damit wir auch wissen, ob das Rätsel kurz vor der Lösung steht oder ob man sich noch gedulden muss?

Leider bin ich so schlau wie alle Anderen. Schlüssel 3 ist für mich auch ewig weit weg oder ich steh direkt davor. Vielleicht hat der nächste Zug ihn an Bord oder ich muss noch ein halbes Jahr warten bis ich zufällig eine geheime Quest entdecke. Ich hoffe aber auf ersteres.

Was aber noch eine größere Frage ist, was ich machen soll, wenn ich wirklich alle 3 hab. Die müssen ja irgendwas aufschließen, aber nur was?

Vielleicht kannst du uns ja um Abschied noch sagen, was du hinter dem Geheimnis der Schlüssel vermutest beziehungsweise was du begünstigen würdest?

Der Grund aus dem ich das mache, ist die Suche nach einer geeigneten Schusswaffe.

Ich denke, das was die Schlüssel öffnen, enthält eine edle Waffe mit ordentlichem Wumms. Vielleicht Wyatts Buntline oder Billys Peacemaker. Würde passen, die Zettel eine Schlagwaffe, die Schlüssel eine Schusswaffe.

Sollte die mal in meine Hände fallen wird das gesparte Geld sofort zum Umskillen in Richtung Duellant benutzt und dann wird die Duellrangliste gestürmt.

Vielen Dank DerZweiteWuzzi. Wir wünschen dir weiterhin viel Spaß im Spiel und drücken die Daumen, dass du uns bald den Fund von Schlüssel Nr. 3 verkünden kannst;)

(Stam1994)

Die Gerüchteküche

Findet man den Schlüssel 3 in Quest-Reihe ab Level 67?

Die neue Questreihe ab Level 67 beinhaltet als Belohnung einen geheimen Gegenstand. Es wird gemunkelt, dass sich Schlüssel Nr. 3 dahinter verbergen könnte. Aber auch ein noch nicht bekanntes Set Item oder eine sehr Edle Waffe werden nicht ausgeschlossen!

Wir haben Meinungen und Vermutungen dazu gesammelt:

Gigaro:

Ich tippe mal auf eine edle Waffe, denn dass es dort den Schlüssel No.3 gibt, wäre wahrscheinlich ein wenig zu einfach - eine edle Schusswaffe könnte ich mir gut vorstellen, vielleicht den Deringer oder Ähnliches. Denn den Spazierstock konnte man anfangs ja nur durch diesen Quest erhalten und nicht anderweitig, sodass man den Schlüssel wahrscheinlich ausschließen könnte . . . bin zumindest gespannt und hoffe auf weitere schöne Rätselquests

A-C-D-C:

Hallo, auf den ersten Blick über die Questaufgaben der Reihe muss ich sagen, dass das wohl kaum schon mit Level 67 möglich ist. Ich denke mir, dass man am Ende der Questaufgabe mit dem Duell die Möglichkeit hat den Schlüssel Nr. 3 zu holen. Womit wir wieder beim Thema um die Schlüssel sind...

Grunt Mesar:

Hi, ich glaube nicht, dass es ein "geheimer Gegenstand" ist. Eher ein allgemein bekanntes Set Item... Edle Waffe eher weniger, wäre ja schade, wenn plötzlich >67er mit ner edeln Waffen rum laufen würden wenn diese zu ihnen passt(Wenn diese vorher nur ne schwache Waffe hatten). Was soll daran noch edel sein?;) Schlüssel 3... ich hab nicht mal irgendein Schlüssel bisher^^ Gut möglich das der zu bekommen ist... EP und Geld... das würde ja heißen, das Quest L67 nur eine stinknormale Quest ist^^ und ich glaub nicht, das jemanden ab diesem Level Geld interessiert außer derjenige baut Städte auf. Ein hoher EP-Wert ist wohl das, was am wahrscheinlichsten dabei raus springen würde;)

Naja, ma gucken was diese Quest bringt^^ Werd die wahrscheinlich eh erst in ein paar Wochen machen können, wenn ich in den 67 Bereich komme:D

Die Gerüchteküche – Fortsetzung

Jemigs:

Darüber zerbreche ich mir oft den Kopf. Die These mit Schlüssel 3 kann ich mir gut vorstellen. Hingegen die Spekulation über ein neues Setitem eher nicht. Geld und EXP denke ich gibt's genügend warum also sollte nur das die Belohnung sein? Bezüglich der These einer edlen Waffe - die edle Buntlinie? Kann sein muss aber nicht. Ich stütze mich immer noch auf die These des 3 Schlüssels. Ich lass mich da aber einfach mal überraschen. Ich denke TW hat sich da schon was gutes überlegt ;-)

Mik:

Das ist ja nun eine gemeine Fangfrage, da ich weiß was für Belohnungen es bei dieser Questreihe gibt;) Sagen wir mal so, ich persönlich finde die Belohnung in der Relation zum Aufwand sehr gelungen:)

(Stam1994)

Skill Bill - Skillvorschläge

„Fallen stellen – und Schiessen“

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, möchten wir euch die verschiedenen Skillungen des Abenteurers vorstellen! In dieser Ausgabe wollen wir die alseits bekannte "Fallen Stellen"-Skillung etwas näher bringen.

Es ist eine Erfolgsversprechende Skillung. Es gibt viele Beispiele für erfolgreiche Charaktere, die die "Fallen Stellen"-Skillung angewendet haben. Man kann sich dabei sicher sein, dass man später unter den Top 100 steht.

Bei der "Fallen Stellen"-Skillung skillt man die Attributspunkte auf Geschicklichkeit und zunächst alle Fertigkeiten auf Fallen Stellen.

Ab Level 7 kann man schon die Arbeit "Truthähne jagen" und somit wichtige Quests abschließen. Ein erfolgreiches Leveln ist somit auch gegeben. Dennoch ist der Anfang des Spiels bis hin zu Level 13 recht stockig, dann sind einem aber die Arbeiten "Rinder Branden" und "Fischen" ermöglicht. Ab Level 18 kommt dann noch die Arbeit "Pferde Einreiten" hinzu. Ab diesem Zeitpunkt läuft das Spiel sehr gut, schnelles Leveln ist vorprogrammiert und man arbeitet sich in der Rangliste rasant voran. Die einfache Glücks - und Geldarbeit "Biberjagd" ist einem schon ab Level 10 verfügbar, so hat man in den Anfangsleveln normalerweise auch keine Geldprobleme.

Ab Level 23 kommen dann auch die richtigen EP-Arbeiten ins Spiel - nun ist die Arbeit "Büffel Jagen" möglich. 3 Level später kommt die nächste wirklich sehr gute Arbeit hinzu - "Wölfe Jagen". Die Arbeiten "Grizzlybären Jagen", " Fort Errichten" und die Geld Arbeit "Pferde Stehlen" ergänzen das tolle Angebot an Arbeiten. Wenn man dann Level 50 ist und auch noch die Arbeit "Der Armee Dienen" kann, spaltet sich die Skillung in zwei Wegen:

Entweder man skillt weiter auf Fallen Stellen, verbessert seine Arbeiten und bekommt welche wie zum Beispiel "Überfall", "Kopfgeldjäger", "Postkutsche Überfallen" oder "Zug Überfallen" hinzu, oder man skillt von nun an auf Schießen und ermöglicht sich damit einen ganz neuen Weg von Arbeiten.

So würden später Arbeiten wie "Gefängniswächter", "Ponyexpress", "Gewehre An Indianer Verkaufen", "Als Söldner Arbeiten", "Friedensverhandlungen" und "Schmuggeln". Dies ist ab diesem Zeitpunkt jedem selbst überlassen.

Fakt ist, eine sicherere Skillung gibt es wohl kaum in diesem Spiel!

(Stam1994)

Speed-Town

Stadtausbau in 9 Tagen!

Die besten Errichter haben sich zusammen getan um eine Stadt in nur 9 tagen voll auszubauen, ein Projekt das viele anfangs belächelten und dachten: Das geht doch nicht!

Doch sie haben das unmögliche möglich gemacht, in Sagenhaften 50h haben sie eine Stadt von 0 punkten auf 42800 gebracht. wie war das möglich? Wir befragen hier den Bauleiter und Hauptinvestor des Projekts den Errichter Mördog.

Wie kamst du auf die Idee eine Stadt in Rekord zeit aufzubauen?

Meine Stadt ist so gut wie Fertig, und da von meinen Jungs noch keiner was mit einem Büchsenmacher auf Level 12 was anfangen konnte bin ich bei unseren BNDs ausbauen gegangen. Irgendwo sah ich dann mal in einem Stadtprofil das die Stadt in 14Tage errichtet wurde. Da dachte ich mir, ob das schneller geht. Kurz grob durchgerechnet und dachte mir, das müsste mit den Top15 der Arbeiter in unter 9Tagen gehen. Danach fingen die Einladungen an die Arbeiter statt. Bis ich genügend zusammen hatte, vergingen mit Voriger Planung etwas 2Wochen, + 1 Woche um alle unter einen Termin zu bekommen. Am ende waren es dann knapp 30 Arbeiter.

War es schwierig die die Errichter für das Projekt zu begeistern?

Entgegen meinen Erwartungen nicht. Als die ersten Zugesagt haben konnte ich mich vor weiteren Zusagen nicht mehr retten.

Die ersten Reaktionen fielen ja eher negativ und kritisch aus, also viele glaubten nicht an euch, hast du dich dann gefragt ob du es wirklich schaffen kannst?

Naja, ich dachte zu anfangs das es nicht leicht wird. Aber je mehr zusagen kamen, umso mehr stieg die Motivation es zu schaffen. Und als wir am ersten Tag schon über 16.000Punkte hatten gab es keine Zweifel.

Wie habt ihr euch in der Stadt organisiert?

Denn Bauplanentwurf habe ich an verschiedene Errichter gegeben um weitere Meinungen einzuholen. Als es dann los ging, Bauten alle zuerst das Wohnhaus aus, damit die anderen nachfolgen konnten. Ab da wurde mir schnell klar, das wenn alle nach dem gleichen Bauplan bauen, schnell die Übersicht verloren ging. Also teile ich alle in Insgesamt 4 Teams ein, und erstelle für jedes Team einen eigenen Bauplan. Zusätzlich richtete ich für jedes Team einen eigenen Bereich im Forum ein, in denen sich die Teammitglieder austauschen konnten.

Was war deiner Meinung nach der Schlüssel zum Erfolg?

5 Dinge. 1. Die Anzahl der TopErrichter, 2. Die Planung vorweg, 3. Keine diplomatischen Entscheidungen. Ich hatte das Ruder in der Hand, und habe alles Beobachtet. Somit konnte ich schnell Entscheidungen Treffen wo noch was zu tun war. Natürlich habe ich die Ratschläge der anderen Berücksichtigst, aber keine Entscheidung abstimmen lassen. Das hätte zu viel Zeit in Anspruch genommen.

4. Die Richtige Bautaktik, 5. Der Wichtigste Punkte, der Einsatz von jedem Einzelnen und die grenzenlose Motivation der Teilnehmer.

Willst du zum Abschluss zu der ganzen Sache noch was sagen?

Es hat mir wirklich Spaß gemacht so viele Spieler zu vereinen und etwas Neues und bis dato Einzigartiges auf die Beine zu stellen. Grade als Errichter gibt es kaum Herausforderungen bei TheWest. Ein Duellant wird nach Siegen beurteilt, ein Abenteurer kann Wochen lang ohne Stadt auskommen. Einzig der Arbeiter ist an eine Stadt gebunden, und bringt beim Ausbau nicht mal viele EP ein. Es liegt glaub ich in jedem Spieler, sich mit anderen zu messen. Ich denke wir haben diese Möglichkeit nun geschaffen. Gleichzeitig geben wir den anderen Spielern die Möglichkeit ohne Shoppinggebühren zu Shoppen, somit bleibt auch noch ein Sinn für die Stadt, nach Abschluss des Projektes. Und wie man sieht, wird die Möglichkeit des Shoppens gut genutzt. Und in welcher Stadt kann man schon das gesamte Quacksalber-Set kaufen ;)

Zum Abschluss:

Es wird nicht das letzte Projekt gewesen sein. Sollte jemand Ideen oder Anregungen haben so möge er sie mir weiterreichen.

Danke für das Interview

(Killerloli)

Eiswiesel im IRC-Channel

Am 6.6 besuchte eiswiesel den IRC-Channel #the-west zu einer kurzfristig organisierten Fragen-und Diskussionsrunde.

Hier gibt es den gesamten Channellog: <http://np.gfx-dose.de/1534/na/>

Das wichtigste hat Joony aber im Forum zusammengefasst:

(Bitte beachtet, dass einige dieser Änderungen und Neuerungen noch genau überdacht werden müssen, es steht nicht fest ob wirklich alles so umgesetzt wird)

Forts:

- * Konzept fertig gestellt
- * Für Welt 1 wird das Fortupdate (mit Kämpfen) für Ende Juni angestrebt
- * Produkte (Holz, Stein,...) werden für den Ausbau benötigt
- * Um dem Geld in der Stadtkasse mehr Bedeutung zu geben, kostet das Errichten und Angreifen eines Forts Geld der Stadtkasse

Einstellung neuer Welten:

- * Änderungen des Soldatenbonus (eventuell auch der anderen Charakterboni)
- * Änderung der Karte
- * Eventuelle Inventarbegrenzung

Anmerkung: Mit welcher neuen Welt es Änderungen zu den bisherigen Welten geben wird, ist noch unbekannt!

Schlüssel:

- * Schlüssel 2 führt nicht zum Spazierstock und der Spazierstock führt nicht zum Schlüssel
- * Ziel der Schlüssel soll ein weiterer "besonderer" Gegenstand werden
- * Auch Schlüssel 3 ist schon findbar

Edle Waffen:

- * Edle Waffen sind implementiert, aber nur sehr schwer findbar
- * Teilweise werden die edlen Waffen im Shop eines Forts erhältlich sein

Sortierung der Rangliste:

- * Ranglisten für die Erfahrungspunkte und die Städte sollen neu sortiert werden (Nach dem Datum, an dem die Maximalpunktezah erreicht wurde)
- * Die Punkte der stadteigenen Forts addieren sich zu den Punkten der Stadt

Dev-Blog:

- * Öffentlicher Entwicklerblog auf englisch geplant

Sonstiges:

- * Pushen durch Duelle soll eingeschränkt werden
- * Eine Arbeiterquest ist geplant
- * Im Warenhandel werden auch Produkte handelbar sein
- * Das Duellsystem wird überarbeitet

(Stam1994)

Ideenreich – Die Spieleridee

In der letzten Ausgabe der TW-Times war das Thema des Top-Interviews eine umfangreiche Spieleridee, welche auf viel Interesse in der Community gestoßen ist. Dieses Interview haben wir nun als Grundlage für einen neuen Bereich in unserer Zeitung gesehen: Die Spielerideen.

Dieser Bereich wird in den nächsten Ausgaben immer vorkommen und in dieser Ausgabe soll es auch schon losgehen mit der ersten Idee. Wir danken dem Spieler -=CHICKEN=-, welcher uns erlaubt hat über seine Ideen zu schreiben.

Die erste unserer Meinung nach geniale Idee ist die "Zeitarbeit". Zeitarbeiten sind Arbeiten, die nur für eine bestimmte Zeit auf der Karte verfügbar sind. So kann man zum Beispiel festlegen, dass an einem Tag um 13 Uhr die Arbeit an einer vorher unbekanntenen Position auf der Karte erscheint und am selben Tag um 23 Uhr dann wieder verschwindet. Eine weitere angedachte Version der Zeitarbeiten war, dass das Arbeitsicon auf der Karte nur solange verfügbar ist, bis verschieden viele Spieler beispielsweise 20 Arbeitsstunden bei einer Arbeit verbracht haben.

Ein erster Vorschlag für eine solche Arbeit ist auch schon direkt gefallen: Goldabbau. Die Zeitarbeiten sollen extrem viel Lohn, Erfahrungspunkte oder Glück haben. Im Beispiel des Goldabbaus bietet sich natürlich ein extremer Lohnwert an.

Hier ein Bild, wie dieser Goldabbau aussehen könnte:

Der Vorteil von Zeitarbeiten wäre, dass das Arbeiterleben nicht mehr eintönig gestaltet ist und dass sich die Spieler mehr auf der Karte bewegen würden und nicht ständig in ihrem County herumsitzen. Des Weiteren könnte dies die Kommunikation unter den Spielern fördern, indem den eigenen Stadtmitgliedern zum Beispiel eine solche Zeitarbeit gemeldet wird. Die TW-Times ist fest davon überzeugt, dass The West solche Arbeiten für die Zukunft braucht.

Das war es für diesmal im neuen Bereich "Die Spielerideen". In der nächsten Ausgabe werden sicherlich wieder neue Ideen vorgestellt, also haltet euch ran und überzeugt uns von und mit euren Ideen.

(Micky 1992)

Welt 7

Welt 7 ist mittlerweile schon wieder einen Monat alt...und die Meinungen darüber driften weit auseinander. Die einen meinem, es gebe schon viel zu viele Welten, die anderen freuen sich drauf, die meisten zucken einfach nur noch mit den Schultern.

Hier ein paar Stimmen über den Start von Welt 7:

EinsamerRächer:

Spielerlimit ist erreicht? Komisch...leider merkt man davon nichts mehr auf den Welten 1 bis 3! Im Gegenteil, es wird meiner Meinung nach immer leerer bzw. die Leute inaktiv und sitzen irgendwo in der Landschaft wie Geister rum. Kann das selbst gut beurteilen weil ich auf fast allen Welten Stadtgründer bin...es gehen einem die Leute aus. Wenn immer mehr Welten geöffnet werden wird es immer schlechter werden. Neue Spieler melden sich natürlich auf den neuen Welten an und nicht auf den alten, ist ja selbstverständlich, sie wollen ja dort starten wo sie noch relativ gute Chancen haben.

Vielleicht sollte Innogames auf der Startseite die Spieleranzahl notieren, aber die Spieleranzahl der aktiven Spieler. Damit vielleicht doch noch ab und zu neue Spieler auf die alten Welten kommen.

Gigaro:

Ehrlich gesagt bin ich sehr froh, dass Welt 7 endlich losgeht - ich hatte bereits mit ein paar Freunden groß geplant, das externe Forum z.B. steht schon, und 80 gute Freunde haben sich zusammengefunden, um auf Welt 7 groß durchzustarten.

Was den Grund angeht, denke ich, dass Inno durch die Proteste dann doch nachgezogen hat - ich halte sie trotz allem für ein sehr spielnahes Team, wobei nach Welt 6 ja leider lange eine Lücke klaffte, aber ganz ohne Autoritätsverlust hätten sie die Welt dort nicht starten können, somit ist es für mich zumindest nachvollziehbar . . .

Duneman:

Ich persönlich muss sagen, dass neue Welten viel zu voreilig eingeführt werden. Meiner Meinung nach ist in den meisten Welten noch genug Platz. Der Westteil der Karte ist gerade mal zur Hälfte mit Städten bedeckt, von denen gerade mal 10% halbwegs groß sind. Außerdem gibt es alleine in Welt 6 über 15.000 Spieler auf Level 1, die inaktiv sind. Würde man einfach mal einführen, dass inaktive Level 1 Greens gelöscht werden, so würde erstaunlich viel Platz frei werden.

mempel:

Ich habe nichts gegen eine siebte Welt, sollen sie ruhig machen. Nur sollten sie mit den Welten achtgeben, denn wenns auf Welt 15 zugeht (Was ja noch dauert) wird es langsam zu viel. Was mich an den neuen Welten stört ist das es nichts Neues gibt, weder die Arbeiten werden neu angeordnet noch gibt es sonst irgendetwas wie eine schnellere Welt oder sonstiges, das stört mich am meisten.

Allerdings halte ich 50.000 Spieler nicht für zu viel. Ich persönlich finde 60.000 - 70.000 Spieler wären pro Welt in Ordnung.

Grunt Mesar:

schön für die Neueinsteiger Diese bekommen eine neue Welt um sich auszutoben und neu zu Skillen bzw. zu beginnen (Damit mein ich die, die in den anderen Welten sich verskillt haben) .

51k Spieler sind echt zuviel für eine Welt, aber das kann ich nicht beurteilen so richtig.

Gehen wir das mal rechnerisch an: Eine Welt hat viele Sektoren(4 Breite x 10 Höhe = 40). Heißt für Welt : Bei gleichmäßiger Verteilung gibt es pro Sektor grob gesagt <1000 Spieler und im Durchschnitt 10-20pro Stadt -> <50 bis <100 Städte pro Sektor auf Welt 6. Kommt nun das Update mit den Forts, gibt es plötzlich <16,66 -bis <33,33 Städte, die sich um ein Fort streiten. VII sogar mehr pro Sektor (Wie gesagt ->Rechnerisch mit Variablen die ich aus Welt 2 beziehe und da auch nur geraten habe) wenn es Bündnisse zwischen den Städten gibt.

Der Durchschnittslevel auf W2 ist ungefähr bei gefühlte 40-60. Dort haben Neulinge kaum noch ne Chance gut mit den anderen Mitzuhalten (wobei Rang1 auf lvl 88 ist). Bei Welt 3 & 4 seh ich das genauso auch mit weniger Spielern. Welt 5 wurde bereits überrollt und Welt 6.. ja, platzt aus den Nähten

Also rechnerisch gesagt - ohne auf der Welt1; 3; 4; 5 & 6 zu spielen) - und von meinem Gefühl her : Ja, einen neue Welt ist angebracht^^

Katerchen:

Ich sag dazu nur ein Wort:

Unnötig.

(Daddl)

ToolTipp – TW Pro

Herausgeber: NEXTON

Link: <http://www.tw-pro.de/>

TW Pro - die neue umfangreiche Spielerleichterung von NEXTON

Am 13.06.2009 erschienen, startet das Tool jetzt schon mit höchster Geschwindigkeit durch und trifft auf großen Anklang in der Community.

TW Pro, ein aufwendiges Greasemonkey-Script erleichtert das Spielen enorm, hilft einem in kniffligen Situationen und umfasst derzeit folgende Funktionen:

- Dropdownliste mit den maximalen Arbeitspunkten aller Arbeiten mit jeweils optimaler Kleidung
- Arbeitspunkteanzeige der ausgewählten Arbeit mit den angelegten Gegenständen
- Markierung der optimalen Kleidung für eine ausgewählte Arbeit mit Beachtung von Setboni



Dabei erscheint im Inventar oben rechts eine kleine Auswahlbox. Beim Klicken auf diese Box erscheint eine komplette Liste aller Arbeiten. In Klammern werden die fehlenden oder vorhandenen Arbeitspunkte angezeigt (Die Farbe rot steht dabei für "Arbeit noch nicht möglich" und die Farbe grün für "Arbeit möglich"). Einberechnet ist die beste Kleidung, die man mit seinem vorhandenen Inventar tragen kann. Die Liste ist nach Namen, Erfahrung, Lohn oder Glück der Arbeit sortierbar. Wählt man nun eine Arbeit aus, werden einem die vorhandenen Arbeitspunkte angezeigt. Die Hintergrundfarbe gibt Aufschluss, ob man dabei die maximalen Arbeitspunkte erreicht (grün), die Arbeit überhaupt durchführen kann (gelb) oder ob einem noch Arbeitspunkte dafür fehlen (rot). Zudem werden die optimalen Kleidungsstücke markiert und Setboni berücksichtigt.

- Anzeige der eingebrachten Arbeitspunkte im Popup von Gegenständen, wenn eine Arbeit ausgewählt ist
Wählt man eine Arbeit aus und fährt dann mit der Maus über die benötigten Gegenstände, öffnet sich ein Popup, dass die Arbeitspunkte für die jeweilige Arbeit anzeigt.



- Inventar-Statistik als Popup beim Überfahren der Schrift Gepäck
Fährt man mit der Maus über den Schriftzug "Gepäck", so öffnet sich ein Popup in dem Statistiken über das Inventar aufgezählt sind.

Enthalten sind die nach Kategorien summierten Verkaufswerte und die Anzahl verschiedener Gegenstände und Produkte.

- Anzeige bei Gegenständen der Händler, welche Arbeiten sich wie durch diese verbessern

Öffnet man einen Laden in einer Stadt und fährt mit der Maus über einen Gegenstand, so öffnet sich ein Popup, welches die Arbeitspunkte für alle Arbeiten aufzählt.

- eigene TW Pro Signatur fürs Forum

Du möchtest TW Pro unterstützen? Dann mache dir deine Statistiken der Welt mit Tool Zeichen von TW Pro in deine Signatur!

Nun zum Download des Scripts:

Benötigt werden natürlich Greasemonkey (bei Firefox) oder Turnabout (beim Internet Explorer; Opera benötigt kein Add-on). Danach lädt man sich spielend leicht das Script herunter und schon sollte es funktionieren. Weitere Infos dazu gibt es auch auf der Website des Tools.

Die FAQ, der Forums Hilfethread und vor allem die toll gestaltete Website, machen TW Pro zu einem der besten Tools von The-West!

(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 20.07.2009

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von Innogames, und der TWT Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1:

Welche Aussage ist richtig?

- A: Die edlen Waffen sind noch nicht implementiert.
- B: Die edlen Waffen sind schon lange in alle Läden zu kaufen.
- C: Die edlen Waffen sind implementiert.

Frage2:

Wer war der erste Mod in der Ruhmeshalle (Welt 1)?
(Der auch zum Zeitpunkt der Gravur Mod war)

- A: Marco
- B: Joony
- C: Theopium

Frage 7:

Welche Farbe haben die Stöckelschuhe?

- A: Lila
- B: Blau
- C: Schwarz

Frage3:

Welche Axt hat die Stadt Beaver Town in Welt 1?

- A: Scharfe Holzfälleraxt
- B: Holzfälleraxt
- C: Rostige Holzfälleraxt

Frage 8:

Was für einen Schaden macht der Spazierstock?

- A: 10-20
- B: 5-11
- C: keinen

Frage 4:

Was wird im Warenhandel nun doch möglich sein?

- A: Städte tauschen
- B: Erfahrungspunkte gegen Geld tauschen
- C: Produkte tauschen

Frage 9:

Was bringt das Pilger Set bei 2 Items?

- A: 5 Ausbaupunkte beim Stadtausbau
- B: 5 Fertigungspunkte auf Errichten
- C: 5% mehr Erfahrungspunkte beim Stadtausbau

Frage 5:

Welche Funktion hat das neue Tool TW Pro nicht?

- A: Arbeitspunkteanzeige der ausgewählten Arbeit ohne die angelegten Gegenstände
- B: Inventar-Statistik als Popup beim Überfahren der Schrift Gepäck
- C: Anzeige bei Gegenständen der Händler, welche Arbeiten sich wie durch diese verbessern

Frage 6:

In welchem Verhältnis steht der Preis eines Ponys zum Preis eines Arabers?

- A: 1/2
- B: 1/4
- C: 1/8

Frage 10:

Wie viele Charakterwaffen hat der Duellant?

- A: 2
- B: 3
- C: 5

★ ★ ★ ★ ★ **Impressum** ★ ★ ★ ★ ★

TheWest Times

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

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

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

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

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

Freie Redakteure
Micky1992 (freie.redaktion@twt-redaktion.sprinax.de)
KentPaul (KentPaul@twt-redaktion.sprinax.de)
Terrakotta (Terrakotta@twt-redaktion.sprinax.de)
Spiritman (Spiritman@twt-redaktion.sprinax.de)
Killerloli (Killerloli@twt-redaktion.sprinax.de)

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

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

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

Bildmaterial: Mit freundlicher Genehmigung der Innogames GmbH.