

## Testfortkämpfe

### Fortkampf aktuell

Am 25. Oktober 2019 schrieb FantaSixty im Forum von The West folgendes zu den Testfortkämpfen:

*Die ersten Fortkämpfe fanden nun in Welt 10 statt.*

*In den kleinen Fortkämpfen traten nun fast nur noch Onliner an. Das führte zu etwas Frust bei den Ausgemusterten. Bei den kleinen FK ist der Angriff eindeutig so stark. 34 Angreifer gegen 30 Deffer, nur eine Frage der Zeit, wann die Deff platt ist. "Dank" des überpowerten Unionsets knallt das nur so und wenn ein einzelner Duellant über 80 k Schaden austeilt und der nächste bei 73 k liegt....*

*Deshalb wurde hier eine erste Änderung beschlossen, ab sofort werden hier 34 Angreifer auch 34 Deffern gegenüberstehen.*

*Bei den mittleren Fortkämpfen konnte bisher schon 2x die Deff gewinnen, einmal lag es an der Taktik der Angreifer, ein andermal wurde zu fast 100 % das Höflings- bzw. Hofdamenset angezogen und es wurde geigelt, so dass die LP über die Zeit gegen die Schadenmacher gewannen. Hier sind wir auf weitere Entwicklungen gespannt.*

*Am Sonntag wird ein großer Fortkampf stattfinden.*

*Ab Mitte nächster Woche können wir uns vorstellen, ein oder zwei weitere Welten in die Testphase einzubeziehen. Arizona hat sich ja schon recht gut zur Sprache gebracht. Aber auch eine weitere fortkampffinteressierte Welt, die aber keine kleinen Forts mehr gefüllt bekommen darf ihr Interesse kundtun.*

*Wir brauchen dazu Ansprechpartner, die gut miteinander klarkommen, um gemeinsame Ziele und Zahlen abzustecken. So würden wir uns mit euch im Chat treffen und alles weitere besprechen.*

*Auf unserer Feedbackseite könnt ihr eure Meinungen dazu kundtun.*

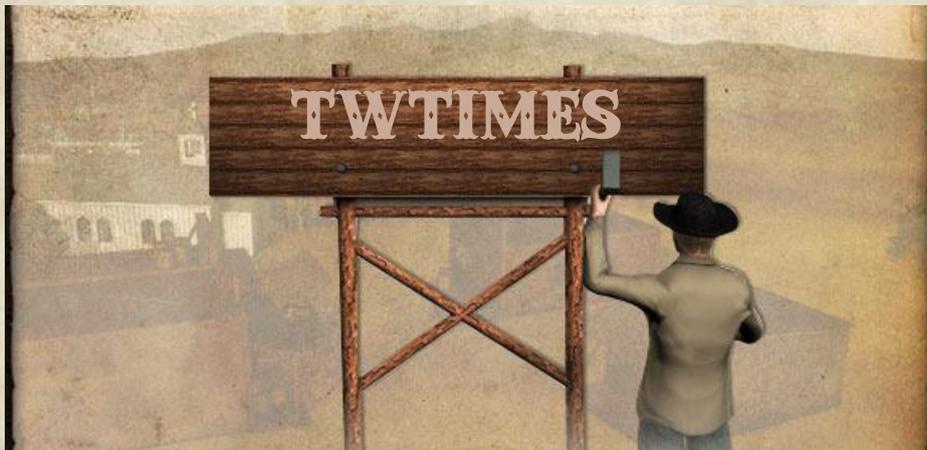
Hier der Link zur Diskussion im Forum: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/%C3%84nderung-der-teilnehmerzahlen-im-fortkampf.76793/>

Wir sind gespannt, wie das Endergebnis nach der Testphase aussehen wird.

(Cymoril)



## Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

die vorletzte Ausgabe des Jahres 2019 liegt für Euch zum Lesen bereit. Und das bedeutet auch: Weihnachten steht vor der Tür - ob Ihr wollt, oder nicht. In den Supermärkten werden bereits Spekulatius, Adventskalender und andere Leckereien aufgefahren, im Wilden Westen beginnt damit wieder die Zeit des verzweifelten Sammelns. Wie jedes Jahr erwarten die Feiertagsquestreihen eine Menge Ausdauer beim Sammeln von Produkten von Euch. Wer früher anfängt, kann die Vorweihnachtszeit vielleicht ein bisschen stärker für andere Aktivitäten nutzen.

Darüber hinaus haben wir in der aktuellen Ausgabe auch noch einmal einige Rückblicke auf die vergangene Eventwelt „Held vom Tabakfeld“, die Analyse eines Charaktervorteils der „Abenteurer“ sowie einige spannende Lesereinsendungen. Diese legen ein besonders großen Fokus auf Sammleraktivitäten - eines sei vorweg genommen: hartnäckige Sammler können während Ihrer Tätigkeit auf die ein oder andere Überraschung treffen. Lest selbst!

In diesem Sinne wünsche ich Euch im Namen der gesamten Redaktion viel Spaß beim Lesen unserer vorletzten Ausgabe in 2019!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)  
Chefredakteur TWTimes



## Inhalt

Testfortkämpfe	1	FK für Mittagskinder	12
Vorwort	2	Kurz notiert ...	12
Inhalt	3	Eine Nachlese zum „Held vom Tabakfeld“ ...	13
Wiederholbare Quests	3	Noch einmal der Held vom Tabakfeld	15
Update 2.110	4	Spielerbericht Logikani	16
Update 2.111	5	Der Chatspion	17
Update 2.112	6	Die Rätselecke	20
Ländergürtel	7	Personenrätsel - Rätsel Nr. 1	21
Weihnachten steht vor der Tür	8	Rätsel Nr. 2	22
Charaktervorteil des Abenteurers - das „Ghosten“	9	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	23
Lesereinsendung Malboro2	11	Impressum	24



## Wiederholbare Quests

### Wiederholbare Quests im November

Wer sich angesichts des beliebtesten Events des Jahres wünscht, er wäre nie geboren, kann den **Tag der Toten** vom 01.11.2019 um 10:00 Uhr bis zum 18.11.2019 um 23:59 Uhr spielen. Für etwas über 11 Stunden Arbeit und einige Produkte bekommt man am Ende einen frei verfügbaren Fertigkeitspunkt.



In der Reihe **Der perfekte Überfall** erhält man vom 11.11.2019 um 10:00 Uhr bis zum 02.12.2019 um 23:59 Uhr ebenfalls einen Fertigkeitspunkt. Hier sind Uhrzeiten und Wochentage zu beachten.



Für die Quest **Thanksgiving**, spielbar vom 23.11.2019 um 00:00 Uhr bis zum 30.11.2019 um 23:59 Uhr, sollten wir alle Danke sagen! Für 8 Stunden Arbeit und ein paar Produkte bekommt man einen Attributpunkt auf Charisma sowie einen freien Fertigkeitspunkt.

Die Quest **Adventskalender** ist vom 26.11.2019 um 00:00 Uhr bis zum 23.12.2019 um 23:59 Uhr freigeschaltet.



Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern erfolgreiches Questen im Westen!

*(Tony Montana 1602)*

## Update 2.110

### Namen, Bugs und Craftingquests



Das Update 2.110 erreichte den Wilden Westen am Dienstag, dem 1. Oktober 2019 und brachte zwar keine echten Neuerungen ins Spiel, beseitigte dafür aber ein paar Fehler und verbesserte die Spielbarkeit.

So wurden die neuen Handwerker-Questreihen dahin gehend modifiziert, dass nun nur noch ein Gegenstand zum Annehmen und Abschließen der Quests nötig ist und nicht mehr zwei. Darüber hinaus wurde auch eine Questanforderung geändert, sodass man nun nur noch 40 statt bisher 50 Ausweicher im Fortkampf benötigt, um die Quacksalber-Quest abzuschließen. Diese Änderung vereinfacht das Spiel an einer bereits vorher relativ problemlosen Stelle. Die Änderung fällt damit in die Kategorie *"Ist ganz nett, aber wirklich gebraucht hat man es nicht"*.

Sehr bedauerlich ist hingegen, dass die tatsächlich schwere und für viele Spieler kaum mit sinnvollem Aufwand zu lösende Aufgabe der Schmied-Quest nach wie vor unverändert ist. Hier müssen immer noch zehn Spieler in Fortkämpfen KO geschossen werden. Es bleibt zu hoffen, dass hier eine Änderung noch nachgeholt wird.

Im Zuge einer Eindeutigung wurden die Namen des Bakersets und des Highlandersets geändert. Es gibt nun ein Bäkerset und ein Hochländlerset. *"Hochländer"*? Mit einem "L" hinter dem "d"? Was soll das denn sein? Das Englisch-Deutsch-Wörterbuch übersetzt "Highlander" mit "Hochländer". Dieses Wort ist auch dem Duden bekannt. Für "Hochländer" als Suchbegriff bietet der Duden das folgende Ergebnis:

*"Hochländer liefert keine Ergebnisse. Wir haben stattdessen nach **Hochländer** gesucht."*

Anschließend erfolgt der Verweis auf den entsprechenden Eintrag. Auch hier wäre eine erneute Korrektur im Spiel wünschenswert, denn von gutem Englisch zu schlechtem Deutsch zu kommen, ist keine Verbesserung im Sinne der deutschen Sprachversion des Spiels.

Die echten Fehlerkorrekturen des Updates, betrafen die Grafik von Airds Flinte, die Beschreibung des Cocktails und die Erreichbarkeit des Questgebers am "östlichen Punkt".

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-110.76782/> im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-110.76783/> teilnehmen.

*(Tony Montana 1602)*

## Update 2.111

### Motivation, das Tag der Toten Event und Craftingquest, die Zweite

Mit dieser heiligen Dreifaltigkeit an Neuerungen lässt sich das Update 2.111 beschreiben, das am Dienstag, dem 15. Oktober 2019, seinen Weg ins Spiel fand. So gibt es etwa einen neuen Gegenstand, der Buffs zur Steigerung der Motivation für Arbeiten und Duelle enthält. Wenig überraschend, heißt diese Box für Motivation dann auch "Motivationsbox". Sie soll ähnlich wie die beliebte "Energiebox" zu erhalten sein und enthält 10 *saftige Tomaten*, 10 *Zigaretten*, 10 *Seifenwasser* und 5 *Beutel mit gezuckerten Mandeln*.

Das Klirren der Maßkrüge des Oktoberfestes ist gerade erst verhallt, da steht auch schon wieder das Tag der Toten Event an. Die Vorbereitungen kamen mit diesem Update bereits in unser Spiel.

Eine erneute und unbedingt zu begrüßende Verbesserung erhielten alle vier Handwerkerquests. Das Zeitfenster von der Annahme bis zum Abschluss der Quest von 144 Stunden - zuerst verbuggt und selbst fehlerfrei absolut nicht vergnügungssteuerpflichtig - wurde ersatzlos gestrichen. Besonders positiv zu erwähnen ist dabei, dass die Entwickler die Korrektur so umsetzten, dass auch Spieler, bei denen das Zeitfenster bereits überschritten war, die Quest einfach abschließen konnten. Sie musste nicht abgebrochen und der ganze Fortschritt bei den Anforderungen noch einmal erspielt werden, wie es bei verbuggten Quests in der Vergangenheit schon der Fall gewesen ist. Das wurde dieses Mal absolut spielerfreundlich gelöst.

Eine Fehlerkorrektur betrifft die Anzeige der Fortkämpfe und Fortkampfbereiche. Nach Aussage des Community Managers **firet0uch** ist der betreffende Fehler jedoch sehr selten und bisher bei keinem Spieler der deutschen Sprachversion aufgetreten, sondern betrifft nur Spieler anderer Sprachversionen.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-111.76798/> im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-111.76799/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)



## Update 2.112

### Ein Erfolg und zwei Fehler



Mit diesem Titel ist das Update 2.112 voll umfänglich zusammengefasst. Es soll am Dienstag, dem 29. Oktober 2019, in unser Spiel eingeführt werden und erscheint damit zu einem Zeitpunkt nach Erstellung dieser Ausgabe. Sämtliche Informationen beruhen daher auf den Ankündigungen und konkrete Auswirkungen im Spiel können noch nicht in diesen Bericht einfließen.

Die Sammler können sich auf einen neuen Erfolg freuen. Wer alle 45 Ländergürtel gesammelt hat, erhält den mit einem Gürtel und 50 Erfolgspunkten belohnten Erfolg "*Auf der ganzen Welt!*". Tatsächlich ist dieser Erfolg aber auch bereits vor dem Update erhältlich. So hat etwa die Redakteurin und passionierte Sammlerin **Cymoril**, zusammen mit weiteren Spielern in Welt 1, den Erfolg bereits am 16. Oktober erhalten, also nachdem das Update 2.111 eingeführt wurde. Dieser "Frühstart" bei den Erfolgen ist nach Aussage des Community Managers **fire0uch** ein kleiner Fehler ohne negative Auswirkungen. Geplant war der Erfolg für das Update 2.112 und ist nun auch offiziell Teil des Spiels.



Belohnungen für die Ländergürtel-Sammler: Der *Goldene The-West-Gürtel* und der Erfolg "*Auf der ganzen Welt!*"

Darüber hinaus soll das Update noch zwei Fehler korrigieren. Die Rundungsfehler der Produktfundchance im Arbeitsfenster vieler Arbeiten wird nun behoben. Die neue Waffe aus der Handwerker-Quest des Quacksalbers wird ebenfalls einer Anpassung unterzogen. Der Widerstandswert des Goldgräberbogens ist mit Update 2.112 abhängig vom Level und entspricht damit der ursprünglichen Planung.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-112.76815/> im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-112.76816/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

## Ländergürtel

### Aus der ganzen Welt ...

... leistete ich mir immer mal wieder über Jahre hinweg einen der Ländergürtel aus dem Union Pacific Shop. Meistens kaufte ich ein, wenn die Gürtel gerade reduziert im Angebot waren. Vier oder fünf Stück fehlten mir noch, als das Gerücht aufkam, es würde bald einen Erfolg geben, wenn man alle Ländergürtel im Inventar hat. Mein Union-Pacific-Bonds-Konto schwächelte gerade nicht und so füllte ich meinen Kleiderschrank mit den fehlenden Gürteln auf. blieb das Gerücht ein Gerücht, wäre es auch nicht so schlimm, denn Sammler haben den Drang irgendwann so viel wie möglich zu besitzen. Dann hätte ich das eben nur eher geschafft, als geplant.

Die Zeit verging und ich dachte schon nicht mehr an das Gerücht, denn die neuen Rezepte standen nun im Vordergrund. Dass das Handelsbüro nicht wegen Überfüllung geschlossen wurde, ist ein Wunder. Es wimmelte nur so von Interessenten am Standort. Der Kleider- und Waffenschrank war nach kurzer Zeit übertoll, nur das Fach mit den Rezepten wollte sich so gar nicht füllen lassen.

Und dann passierte es am 16. Oktober unerwartet. [16:55] Henry: **Sepp1978**. hat als Erster die Errungenschaft [Auf der ganzen Welt] erhalten. Was war das denn für ein Erfolg? **quis** und ich rätselten, wofür es den gegeben haben könnte. "Crafte mal für deine Tagesaufgaben.", meinte er nach einer Weile. Gesagt, getan und der Erfolg tauchte auch bei mir auf. Nun wussten wir es - dies war der "Gerüchteerfolg", zu dem es auch noch einen weiteren Gürtel gab, den sechsunvierzigsten dieser Serie, "Der goldene The-West Gürtel".



(Cymoril)

## Weihnachten steht vor der Tür

### Weihnachten steht vor der Tür ... fast!

Nein, die Redaktion der TWTimes hat keine Zeitmaschine, keinen fehlerhaften Kalender und sich auch nicht in der Ausgabe vertan. Aber da in den Supermärkten jetzt schon wieder die Weihnachtsmänner aus Schokolade neben den Christstollen stehen, erinnert uns das überdeutlich daran, dass Weihnachten wirklich nicht mehr allzu weit weg ist. Und da bei einigen wiederholbaren Weihnachtsquests eine Menge Material abzuliefern ist, möchten wir euch bereits jetzt - wie auch schon im letzten Jahr - daran erinnern. Wer früh mit dem Sammeln anfängt, kann den Arbeitsaufwand bei den zumeist doch eher langweiligen Arbeiten angenehm über einen längeren Zeitpunkt strecken. Das erspart dann einiges an Frust und Langeweile in der ohnehin schon immer turbulenten Vorweihnachtszeit. Die folgenden Dinge könnt ihr also schon einmal bevorraten.

[https://wiki.the-west.de/wiki/Ein\\_Festtagsspuk\\_\(Wiederholbare\\_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Ein_Festtagsspuk_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

12 Truthähne, 22 Bohnen, 30 Zucker, 36 Kürbisse, 40 Kartoffeln, 42 gemahlener Kaffee, 42 Harpunierter Fisch, 40 Schinken, 36 Getreide, 30 Tomaten, 22 Beeren, 12 Mais

[https://wiki.the-west.de/wiki/Weihnachten\\_\(Wiederholbare\\_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Weihnachten_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

1 Holz, 3 Mehl, 2 Katzensgold, 1 Halbedelsteine, 1 Zigarre, 1 Quarter, 3 Orangen, 1 Zucker, 2 Kohle, 5 Tabak



Nur ein kleiner Teil des Materialbedarfs ...

Die TWTimes wünscht Viel Spaß beim Sammeln und eine stressfreie Weihnachtszeit.

*(Tony Montana 1602)*

## Charaktervorteil des Abenteurers - das „Ghosten“

### Geist oder nicht Geist ...

... das ist hier die Frage, die sich zwar nicht Shakespeares Hamlet, dafür aber viele Abenteurer im Wilden Westen in letzter Zeit vermehrt gestellt haben. Ihre Charakterklasse bietet im Fortkampf einen Vorteil, der in der offiziellen Hilfe unter dem Link [https://wiki.the-west.de/wiki/Charakter#Vorteile\\_der\\_Charakterklasse](https://wiki.the-west.de/wiki/Charakter#Vorteile_der_Charakterklasse) bisher wie folgt umschrieben war:

*"Nach dem zweiten Treffer in einer Fortkampfrunde hat der Abenteurer eine Chance von 25 % in dieser Runde nicht mehr beschossen zu werden."*

Mit diesem Vorteil wurde nach seiner Einführung schnell die Vorstellung verbunden, die betreffenden Spieler könnten nicht mehr getroffen werden, weil sie für ihre Gegner "unsichtbar" wie ein "Geist" seien. Daher wird der Vorteil im Spielerjargon auch mit "ghosten" (denglish für "geisten") bezeichnet, der Spieler entsprechend als "Ghost" (englisch für "Geist").

Da in den letzten Monaten eine Vielzahl von unterschiedlichen Abenteurern aus unterschiedlichen Welten und Fortkampfsituationen ihren Charaktervorteil in Frage gestellt hat und bezweifelt hat, dass der Vorteil überhaupt aktiv ist, ist der Autor dem Thema auf den Grund gegangen und hat beim Community Manager **firet0uch** nachgefragt. Dieser Austausch förderte interessante Erkenntnisse zutage.

Kurz gesagt: Der Charaktervorteil "Ghost" ist aktiv und läuft fehlerfrei. Die Zweifel an seiner Wirksamkeit beruhen mit großer Wahrscheinlichkeit darauf, dass die bisherige - *sprachlich und sachlich falsche* - Beschreibung des Vorteils von vielen Spielern missverstanden wurde. Verstärkt wird das Problem noch dadurch, dass es im Rundenbericht der Fortkämpfe derzeit keine Benachrichtigung nach dem Motto *"Charaktervorteil: Du wirst nicht mehr beschossen."* gibt und daher für den Spieler in den meisten Fällen nicht eindeutig feststellbar ist, ob der Vorteil greift oder ob *"einfach so"* kein weiterer Gegner auf den Abenteurer schießt.

Der sprachlich-sachliche Fehler in der bisherigen Beschreibung bestand in der Formulierung *"... hat der Abenteurer **eine** Chance ..."*. Das Wort "eine" bedeutet, dass nach dem zweiten Treffer in einer Runde exakt *einmal* berechnet wird, ob der Vorteil aktiv wird oder nicht. Als logische Konsequenz würde also ein dritter oder vierter Treffer bedeuten, dass der Charaktervorteil in der betreffenden Runde nicht aktiv war.

Diese Vorstellung von der Berechnung entspricht jedoch nicht der tatsächlich zugrunde liegenden Mechanik des Vorteils. Diese sieht nämlich vor, dass nach dem zweiten und **nach jedem weiteren** Treffer **jedesmal neu** berechnet wird, ob der Vorteil greift oder nicht. Das bedeutet, dass der Charaktervorteil auch dann aktiv sein kann, wenn der Abenteurer drei oder mehr Treffer innerhalb einer Runde einstecken musste. In dem Fall verhindert der Charaktervorteil nur eben nicht den dritten, sondern vielleicht erst den vierten oder fünften Treffer.

Um die Mechanik in der Beschreibung sprachlich und sachlich korrekt abzubilden, hat der Autor dem Community Manager die folgende Änderung vorgeschlagen:

*"Nach dem zweiten **und nach jedem weiteren** Treffer in einer Fortkampfrunde hat der Abenteurer **jeweils eine** Chance von 25 % in dieser Runde nicht mehr beschossen zu werden."*

Der Vorschlag wurde vom Community Manager positiv aufgenommen und bei Erscheinen dieser Ausgabe ist eine Änderung in der offiziellen Hilfe bereits erfolgt. Die Änderung der Beschreibung im Fenster "Charakterinformationen" im Spiel selbst benötigt etwas mehr Vorlauf, da sie mit den Programmierern abgesprochen werden muss und nicht vom Community Manager allein vorgenommen werden kann.



## Charaktervorteil - Fortsetzung

Die folgende Tabelle mit Wahrscheinlichkeiten wurde uns vom Community Manager zur Verfügung gestellt. Die zwei zugrundeliegenden stochastischen Formeln für Premiumaccount-Spieler und solche, die ohne Premiumaccount spielen, ersparen wir euch an dieser Stelle. Es genügt zu wissen, dass die beiden Formeln im Grundaufbau identisch sind. Als Grundwahrscheinlichkeit wird der Wert 0,25 verwendet, der bei aktiviertem Premiumaccount "Charakterbonus", durch die Verdoppelung der Charakterklassenvorteile, auf den Wert 0,5 erhöht wird.

Treffer	Wahrscheinlichkeit auf Ghosting	
	Mit PA	Ohne PA
1	0,00%	0,00%
2	0,00%	0,00%
3	50,00%	25,00%
4	75,00%	43,75%
5	87,50%	57,81%
6	93,75%	68,36%
7	96,88%	76,27%
8	98,44%	82,20%
9	99,22%	86,65%
10	99,61%	89,99%

Wahrscheinlichkeiten des "Ghosts"

Die Werte der Tabelle zeigen nicht die Wahrscheinlichkeiten für die jeweils einzelne Berechnung an - diese liegt immer bei 25 oder 50 %. Dargestellt wird die kombinierte Wahrscheinlichkeit aus allen Berechnungen dafür, einen bestimmten Treffer nicht zu erhalten. Spielt ihr also beispielsweise mit einem Premiumaccount "Charakterbonus", dann habt ihr eine Chance von 87,50 %, in einer Runde nicht 5 mal getroffen zu werden. Eine vergleichbare Chance hat der Spieler ohne Premiumaccount mit 86,65 % erst für den 9. Treffer.

Noch einmal knapp zusammengefasst: Der Charaktervorteil "Ghost" ist aktiv, inklusive der Verdoppelung durch den Premiumaccount "Charaktervorteil". Er wird nicht einmal pro Runde berechnet, sondern mehrfach und kann somit auch wirken, wenn man mehr als zweimal in einer Runde getroffen wurde.

In diesem Sinne bleibt nur noch zu sagen, dass man nur zum "Ghost" werden kann, wenn man sich in das Getümmel eines Fortkampfes stürzt und mitkämpft. Ein Rückzug aus den Fortkämpfen aus Ärger über einen vermeintlich inaktiven Charaktervorteil ist keine Lösung ... das hat euch euer Fortkämpfleiter auch ganz sicher so nicht angesagt, liebe Abenteuerer!

*(Tony Montana 1602)*



## Lesereinsendung Malboro2

### Mein Leben ohne Arbeiten ...

Als der Winter sich dem Ende neigte, machte im Wilden Westen die Nachricht die Runde, dass wir auch dieses Jahr in eine neue Welt aufbrechen werden. Während noch darüber diskutiert wurde, wohin die Reise überhaupt gehen soll, kam ich ins Grübeln. Lohnt es sich, schon wieder alles zurückzulassen, um einen Neuanfang zu wagen? Welche Ziele könnte ich in der neuen Welt verfolgen?

Eines Abends kam mir die zündende Idee: Ein Leben ohne Arbeit, das ist es! Für Henry und seine Truppe haben wir alle doch schon lange genug auf Feldern geschuftet und unsere hart erarbeiteten Produkte meist gegen einen Hungerlohn eingetauscht. Die Vier sitzen doch den ganzen Tag im Saloon und sollten doch selbst mal arbeiten gehen.

Während sich die ersten Planwagen Ende Mai auf den Weg nach Louisiana machten, überkamen mich die Zweifel, ob ein Leben ohne Arbeit im Wilden Westen möglich ist. Kurz vor dem Unabhängigkeitstag gab ich mir dann doch einen Ruck und zog los in die Fremde.

Anfangs war das Leben sehr hart ohne Hab und Gut. Diverse Banditen, die ich zum Duell forderte, gaben allesamt kaum etwas her und auch mein treuer Esel „Thunder“ konnte mir nicht zu genügend Erfahrung für einen Stadtbeitritt verhelfen. Verzweifelt und völlig pleite begab ich mich abends in den Saloon. Dort traf ich eine ausgesprochen nette, junge Dame, die mich trotz mangelnder Erfahrung in ihre Stadt aufnahm und wie es der Zufall so wollte, passt der Stadtname „Vagabonds Life“ zu dieser Reise wie die Faust aufs Auge.

Von da an eröffneten sich neue Arten der Beschäftigung, Duelle gegen echte Gegner, Fortkämpfe und auch der Stadtausbau. Erstaunlicherweise kann dieser bescheidene Lebensstil genauso viel Freude bereiten, wie das Streben nach Ruhm und Ehre, wie man es aus anderen Welten kennt. Persönlich gefällt mir besonders gut daran, dass ich die Möglichkeit habe, den Westen aus einer komplett anderen Perspektive kennenzulernen. Dabei beginne ich die kleinen Annehmlichkeiten der Prärie wieder wertzuschätzen. Welch ein Luxus es doch ist, ein Lichtspielhaus in der Stadt zu haben, welches rund um die Uhr geöffnet ist.



Allgemein	
Aufträge erledigt	847 Stück
Arbeiten erledigt	0 Stück

(Malboro2)

## FK für Mittagskinder

### Ein FK mit Hindernissen ...

Es war der Mittwoch, der 24.10.2019, als für 13.00 Uhr ein FK für Donnerstag ausgerufen wurde. Wer kann schon um diese Zeit an Fortkämpfen teilnehmen? Aber man weiß ja nie was so alles passiert. Also folgte der Aufruf zur Verteidigung, gleich ob online oder offline und es gab ein paar Gegenangriffe. Der Donnerstag kam heran. Es war 12.05 Uhr, höchste Zeit sich einzuloggen ins Spiel. Doch was war das? Die Maus reagierte nicht! Das war mir noch nie passiert. Schnell eine andere Maus organisiert und angesteckt. Gott sei Dank - sie funktionierte.

Es war 12.47 Uhr als plötzlich Wartungsarbeiten angezeigt wurden und wir Kämpfer vor der verschlossenen Spielwelttür saßen. Das dauerte jedoch nicht so lange wie befürchtet. Der Kampf begann pünktlich. Acht Angreifer und siebenunddreißig Verteidiger waren vor Ort. Sechs davon hatten wir schnell unter die Erde gebracht, als plötzlich 13.12 Uhr ein Serverneustart angekündigt wurde - mitten im Fortkampf! 13.25 Uhr kam ich wieder ins Spiel und der Kampf war natürlich gelaufen, doch das Fort erfolgreich verteidigt. Aber ... es gab ja noch mehr Kämpfe. Pferd gesattelt und ab ging es zum nächsten Fort, das noch rechtzeitig erreichbar war. Wir waren vier Angreifer gegen sieben Verteidiger. Und das Fort wurde durch Fahnensturm erobert! Weil es vorher aber so vereinbart war, wurde es auch zurückgegeben.

Was für ein Tag ...

*(Cymoril)*



## Kurz notiert ...

### Forumupdate

The West ist immer wieder für eine Überraschung gut. Am 23. Oktober 2019 staunten wir, als wir das Forum aufsuchten. Das sah ja ganz anders aus! Verklickt? Nein. Die Forensoftware wurde auf eine aktuellere Version gebracht und dabei gleich direkt am Design Änderungen vorgenommen.

Es wird zukünftig möglich sein nicht nur "Likes" zu geben, sondern auch 5 weitere "Bewertungen". Dazu informierte unser Community-Manager aber selbst im Forum. Link: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/forenumstellung.76807/>

*(Cymoril)*

## Eine Nachlese zum „Held vom Tabakfeld“ ...

### ... ich wollte DER Held vom Tabakfeld werden ...

Für den ersten September wurde wieder ein besonderes Event angekündigt. Ich hatte schon ein paarmal überlegt, ob ich es mal auf diesen Speedwelten versuchen soll, musste die Idee aber immer wieder aus beruflichen und privaten Gründen aufgeben – mir fehlt es einfach an der Zeit dazu. Als ich nun die Beschreibung las, dachte ich mir, das versucht man einmal: Eine Aufgabe pro Tag – das muss doch zu schaffen sein?

Also die Ankündigung noch einmal durchlesen und gleich die Anmeldung an den Suppi schicken. Ich weiß es nicht mehr genau, aber ich glaube, eine gute Woche hatte ich noch, bis es mit dem Event los ging.

Dann war es soweit: Voller Neugier auf die bevorstehenden Aufgaben startete ich in das für mich neue Abenteuer. Am ersten Tag galt es, möglichst viel Geld bei einer Stunde Arbeit zu verdienen. Und da gingen meine Probleme auch schon los? Welchen Skill soll ich wählen? Außer dem Level 150 hatte ich ja nichts an, geschweige denn im Inventar. Egal – los geht's, irgendetwas lässt sich bei den Arbeiten ja auch finden. Oder auch nicht. Am Nachmittag änderte ich meine Taktik und nahm die verschiedensten Arbeiten für jeweils eine Stunde an, was sich letztendlich auch in einem Arbeitslohn von ungefähr 1800 Dollar positiv niederschlug. Was etwas weniger positiv war, dass ich dann vergas, meine Erfolgsmeldung an **Creme de la Creme** abzuschicken, damit diese meine Erfolgsmeldung in der für alle ersichtlichen Statistik festhalten konnte. Diese Statistik empfand ich übrigens als sehr gelungen – schließlich konnte man sich in dieser genau informieren, was andere Spieler und die Spielleiter vorgelegt hatten.

Der nächste Tag verlangte von den Teilnehmern, möglichst viele Quests zu erledigen. Da kamen dann schon die ersten Wehklagen im Forum auf – viele hatten, wie ich auch, schon am ersten Tag die leichten Quests weggeballert in der Hoffnung, auf gute oder brauchbare Gegenstände zu stoßen. Ich persönlich habe das als Lehre für hoffentlich folgende Events angesehen – das passiert mir bestimmt nicht mehr!

An den Tagen drei und vier (Anzahl der gefundenen Produkten sowie die meisten Einzeltreffer im Duell) musste ich leider passen, was mir aber die Spannung auf den fünften Tag nicht nahm. Als ich dann in der Statistik die stolzen Leistungen meiner "Konkurrenz" nachlesen "durfte", beschloss ich, dass ein kleiner Held vom Tabakfeld mir auch gut zu Gesicht stehen würde.

Am fünften Tag bekam ich gleich mal den nächsten Tiefschlag – es wollte mir einfach nicht gelingen, auch nur halbwegs akzeptable Ausbaupunkte zu erreichen. Macht nichts, tröstete ich mich selber, denn schließlich konnte es für mich nur noch aufwärtsgehen!



Tag sechs versprach ein spannender Tag zu werden – es ging um die meisten Treffer in einem Fortkampf. Da ich ein halbwegs brauchbares Gewehr inzwischen gefunden hatte, versprach ich mir viel von diesem Kampf. Zu 10 Treffern reichte es letztendlich – das war irgendein mittlerer Tabellenplatz. Man wird bei so einem Event ehrfürchtig – mit Staunen durfte ich zur Kenntnis nehmen, dass zum Beispiel **Veruca** 21 Treffer landen konnte oder **Waldana** und **Wallika** jeweils 17. Wie, zum Teufel, machen die das? Aber – es war einfach nur spannend.

Am siebenten Tag ging es um den höchsten Itemfund – den ich zutiefst genossen habe, da es mir gelang, das erste Mal so halbwegs im oberen Drittel zu landen. Ich kann den ehrenwerten Lesern nur bescheinigen, dass man bei so einem Event langsam, aber sicher ehrfürchtig wird. Und man lernt, die Leistung der Mitspieler zu respektieren.

Die Tage acht und neun musste ich leider wieder passen. Es ging hierbei um Crafting und darum, einen Gegner mit der Faust zu verprügeln. Ein blaues Auge – das hätte mir noch gefehlt.

## Eine Nachlese - Fortsetzung

Am zehnten Eventtag ging es wieder in den Fortkampf. Möglichst hoher Gesamtschaden war das Ziel, das es zu erreichen galt. Müßig zu erwähnen, dass meine Knarre wieder an einer eklatanten Ladehemmung litt. Ganz im Gegensatz zu **BadJill** von Welt 1, die mit 14750 Punkten wohl den Vogel abschoss. Die Redaktion der TWTimes war mit **Cymoril** aber auch gut vertreten, die mit 10587 Schadenspunkten sehr gut mitgehalten hat.

Die nächste Aufgabe bestand darin, bei einem Ein-Stunden-Job möglichst viele Erfahrungspunkte zu sammeln. Also buckeln, buckeln und nochmals buckeln. Und die Spieler waren eifrig, sehr eifrig sogar.

Tag zwölf überraschte alle mit einem Geschwindigkeitswettbewerb. Es galt fünf Städte anzulaufen, dort jeweils einen gewissen Gegenstand vom Markt zu kaufen und das alles in der schnellstmöglichen Zeit. Im Chat liefen schon die ersten Diskussionen, in welcher Reihenfolge man wohl die Städte am besten anlaufen sollte um diese Quest erfolgreich zu bestehen. Eigentlich war ich ganz gut im Rennen, bis ich bei der vorletzten Stadt feststellen "durfte", dass ich für den Kauf des verlangten Gegenstandes in dieser Stadt zu wenig Dollars in der Satteltasche hatte ... also noch ein paar Extrarunden arbeiten gehen, Geld verdienen. Und so schafft man es locker auf den letzten Platz.



"Heute habt ihr einen ganz ruhigen Samstag." So stand es für den dreizehnten Tag geschrieben. Eigentlich ganz einfach: Man durfte eine Holzkiste öffnen, von dem Inhalt einen Screenshot machen und wessen Inhalt einen hohen Wert aufwies, der durfte sich dann in der Statistik ganz oben wiederfinden.

Ein allseits beliebter Freizeitspaß wartete dann am vierzehnten Tag auf uns: Endlich mal wieder Abenteuer spielen! Vielen graute es schon vor diversen, "qualifizierten" Äußerungen im dortigen Chat. Aber die abenteuerspielende Gemeinde hielt sich an diesem Tag sehr zurück: Dafür allen Freunden des Abenteuers ein "Danke", dass sie die mit Keulen, Bögen und schlechten Gewehren ausgestatteten Eventler aushielten. Dem Autor ist jedenfalls kein Fall bekannt geworden, dass es unschöne Begegnungen gab.

Bei der fünfzehnten Aufgabe galt es dann, im Inventar seine Klamotten farblich zu ordnen: Sieben Teile in einer Farbe galt es anzuziehen was die allermeisten wohl geschafft haben.

Am sechzehnten Tag wurde es gefährlich und sehr risikoreich. Man musste verlorengegangene Lebenspunkte sammeln – und zwar, ohne dabei zu sterben. Da stellte sich dann schon die Frage, ob man kurz vor den letzten 100 LP noch eine Blaubeere pflücken sollte – schließlich konnte hinter der einem ein Grizzlybär ins Gesicht schauen und der wäre über den Mundraub sicherlich nicht sehr erfreut ...

Am Tag darauf wurden wieder einmal alle zu den Waffen gerufen: Fortkampf! Dieses Mal wurden die meisten Ausweicher gewertet.

Nun war wieder etwas Abwechslung angesagt. Es wurde der Bericht mit dem geringsten Fundwert (Item) gesucht. Es wunderte mich nicht, dass ich in dieser Disziplin in der oberen Hälfte der Statistik war ...

Am neunzehnten und damit letzten Tag des Events ging es darum, so viele Erfolgspunkte wie nur möglich zu sammeln. Außerdem wurde noch ein Pokerquiz ausgerufen. Auch wurden kleine Aufgaben gestellt für die dann Extrapunkte versprochen wurden.

(Tipp: Wer mag, kann die genauen Aufgabenstellungen im Forum nachlesen. Forum ==>> Events ==>> Held vom Tabakfeld: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/held-vom-tabakfeld.76740/>)

Mein Fazit: Das war eine tolle Sache! Es war wirklich für jeden etwas dabei. Es hat sehr viel Spaß gemacht, es war spannend, es wurde viel im Chat gealbert und so sieht dann letztendlich ein durchweg gelungenes Event aus. Meinen Glückwunsch und Dank an das Eventteam, welches dies ermöglichte.

*(Haumichwech)*

## Noch einmal der Held vom Tabakfeld

### Held vom Tabakfeld

Ein neues Event? Als ich das erste Mal davon gelesen habe, habe ich mich gefragt was das wohl sein kann. Ich konnte mir ehrlich gesagt nicht so richtig vorstellen, wie das genau funktioniert und was genau gemacht werden muss.

Da ich es aber immer gut finde, dass sich jemand die Mühe macht uns den grauen Westalltag zu verschönern und Abwechslung zu bringen, bin ich fast immer bei neuen Sachen dabei. Im Forum stand, dass man sich schon vor Beginn registrieren kann, damit man direkt mit Level 150 anfangen kann. Was ich natürlich auch direkt nutzte.

Eine Woche Später ging es los, ich denke keiner wusste so richtig was es nun eigentlich zu tun gab. **Rosine vom Kuchen** hat es dann aber auch nochmal im Saloon erklärt und auch mir wurde langsam klar was man machen musste. Echt eine schöne Idee und abwechslungsreich.

Es gab 6 Herausforderer „die GMs“, diese mussten Aufgaben meistern und wir hatten dann die Aufgabe am nächsten Tag besser zu sein als sie. GMs legen vor, wir nach. Gewertet wurde immer der Beste GM mit 15 Punkten, das war der Festwert, alle die drüber waren 16 Punkte aufwärts und alle die drunter lagen 14 Punkte abwärts. Für jeden Tag den man mitgemacht hatte bekam man 25 Extrapunkte. So konnte jeder immer wieder Punkte sammeln.

Dies war nun unsere Aufgabe für die nächsten 20 Tage und alle waren schon ziemlich nervös welche Aufgabe wohl kommen wird. Es stellten sich auch die Fragen welchen Skill man machen sollte. Wie komme ich schnell an Geld für Kleidung usw.? Man hatte ja wirklich nichts außer Level 150 also alles musste gefunden gekauft oder getauscht werden. Die Aufgaben waren komplett verschieden. Mal musste man den höchsten Lohn erhalten; Duelle mit höchstem Treffer; Fortkämpfe mit den meisten Treffern, die meisten Ausweicher oder höchster Schaden; Gegenstand finden mit dem niedrigsten EK; bester Glücksfund. Wer brauch für eine bestimmte Strecke am wenigsten Zeit? Es war auf alle Fälle für jeden was dabei und schön fand ich, dass man die meisten Aufgaben über den Tag verteilt machen konnte. Sprich jeder konnte es machen wann er Zeit hatte. Man musste nicht schon früh morgens on sein um besser zu sein als andere. Man konnte es sich frei einteilen. Außer bei den Fortkämpfen, da musste man sich natürlich an eine Zeit halten.

Ich muss sagen, dass ich jeden Tag gespannt war, was es diesmal für eine Aufgabe zu erledigen gibt. Auch wenn man ab und an schon durch den Tipp des Tages eine Vorahnung hatte was kommt. Wir haben unsere Herausforderer natürlich auch immer im Auge behalten, wo sie sich den Tag davor immer aufgehalten haben, damit man in etwa wusste was auf einen zukommt. Klar gab es auch Sachen die man nicht so gerne machte, wie Duelle für mich zum Beispiel, aber es war für jeden was dabei und die Vielfalt fand ich super.

Das Schlimmste waren, glaube ich, für alle die Abenteuer. Einen Tag vorher hatten wir es schon erahnt und es gab nur wenig Begeisterung darüber. Es wurden gewonnene Abenteuer gezählt und eine Beutetruhe brachte Extrapunkte. Ich glaube an dem Tag waren alle froh als er dann vorbei war. Wir mit unseren minderwertigen Waffen zwischen diesen Aufgemotzten von den anderen Welten. Einmal Treffen sie und du bist tot. Naja wir haben das Beste daraus gemacht und irgendwie war es auch ein wenig lustig. Auch der Umgang unter den Spielen war super, man hat sich geholfen, viel gelacht miteinander und auch mal diskutiert. Es war eigentlich recht friedlich zumindest was ich mitbekommen habe. Ich fand auch wieder schön, wenn einer fragte ob jemand z. B. Tomaten hat, ihm auch direkt geholfen wurde.

Mein Fazit. Es war eine sehr schöne Erfahrung, abwechslungsreich, nicht zeitintensiv und hat jede Menge Spaß gemacht ich würde jeder Zeit wieder mitmachen. Auch hier nochmal ein großes Lob an die Veranstalter, die sich immer so viel Mühe mit der Organisation geben.

Vielen Dank für das tolle Event.

*(BadJill)*



## Spielerbericht Logikani

### Eigenmotivation



Cymoril hat mich gebeten, einen Bericht für die TWTimes über mein Projekt zur Eigenmotivation zu schreiben.

Ich will mich kurz vorstellen: Ich spiele seit 10 Jahren The West. Angefangen habe ich auf Welt 8 und bin dann, als diese Welt geschlossen wurde, auf Welt 10 migriert. Mich gibt es nur auf Welt 10. Ich bin Abenteurer und spiele dauerhaft mit PA. Das gönne ich mir. Ich betrachte The West als mein Hobby und für sein Hobby kann man auch alle paar Monate mal 20 Euro ausgeben. Allerdings kaufe ich mir keine Items, die es nur für Echtgeld gibt. Das geht gegen meine Prinzipien. Ansonsten bin ich Messie und versuche alle Klamotten und Items mit Spielgeld oder Eigeninitiative zu bekommen.

Da ich schon lange Level 150 bin und auch alle Quests erledigt habe, war ich auf der Suche nach eigenen Zielen um das Spiel weiter für mich interessant zu gestalten. Zuerst suchte ich von allen findbaren Rohstoffen 100 Stück. Damit war ich schon mal eine ganze Zeit gut beschäftigt. Die Rohdiamantsuche dauerte am längsten. Danach habe ich ein neues Ziel gebraucht und so kam ich auf die Idee, von allen handelbaren Craftingprodukten 30 Stück besitzen zu wollen. Dieses Projekt habe ich jetzt abgeschlossen.

Erwähnen möchte ich, dass ich alle Rohstoffe selbst gesucht habe – kein Kauf auf dem Markt. Cymoril, Haumichwech und Tony Montana 1602 haben mich tatkräftig als Quacksalber, Schmied und Sattlermeister unterstützt, indem sie geduldig meine vielen Bestellungen abgearbeitet haben.

Nun bin ich stolz, mein eigenes Ziel erreicht zu haben. Und das einigermaßen rechtzeitig, denn die neuen Rezepte werden mich für die nächste Zeit beschäftigt halten.

(Logikani)

## Der Chatspion

### Spione unterwegs ...

AAA: hast dir schon nen lederhelm und brille heute gekauft?

BBB: Nein. Gartenarbeiten waren viiiel wichtiger.

AAA: kannst dir auch nen kürbishelm basteln :-D

AAA: ach ich könnt ja 5 abenteuer spielen mit neuem pc,da hab ich das erste waffenset fertig - ja toll,ich blödmann freu mich kleiderkiste so billig,das ja ne kräuterkiste,oha klasse,ich idiot >;-( mit brille wär das nich passiert,35k weg :-D

BBB: eine schöne kräuterkiste. willst noch eine haben ?

AAA: nööö,weiß nichmal woher ich die habe gestern,hab kleiderkiste gelesen. 2. ding in 2 tagen,gestern auch einen geleistet

BBB: kräuterkisten gibts in meinem Bauchladen :-)

AAA: gestern stand kurz vor den kassen ne pallete mit 5 liter orangenes zeug,denk 1.99euro nimmmit. an der kasse viel mir auf,is kein orangensaft,is für scheinewischer auffüllen oder so,peinlich

CCC: :-D

AAA: ja da stand nix drauf. kann ja jedem mal passieren :-D oder nur mir,kann auch sein :-D :-D

BBB: gibt aber frischen Athem

AAA: feldflaschen am markt :-)

BBB: super :-) danke :-)

AAA: kauft jemand eigentlich deine feldflaschen für 16.000 pro stück?

BBB: ne :-D aber das ist auch eher so ein angebot zukm locken, dass andere leute auch welche billiger reinstellen und die kauf ich dann :-D

AAA: hab die nächsten [Feldflasche] eingestellt :-) das ist mal ne geile taktik :-D

BBB: das klappt erstaunlich gut :-D

AAA: wir haben hier 99 mieteinheiten im 11. stöcker,in 2 jahren blieb der fahrstuhl 6 mal stecken,rate mal wer das war. immer derselbe,feuerwehr kennt mich schon,wir sind per du

BBB: 10000 Mann im Stadion und wer bekommt den Ball an den Kopf? :-D

AAA: so siehts aus

AAA: Mit dem Höflingsset hättest, da mindestens 1 oder 2 Treffer mehr einstecken können, da das wenn ich den Widerstand rausrechne, 1244 mehr LP hättest

BBB: also bei mir wäre lp ein + von 105 ausweichen ein - von 9 verstecken ein - von 75 zielen ein + von 107 fallenstellen ein - von 170 und leiten ein - von 211 denke das die wärte von livi besser sind als LP

CCC: ich hatte auch schon höflingsset mit livi pferdeset ... 18k LP

DDD: vermutlich wäre sie aber nicht so oft ausgewichen und so paar runden früher klo

CCC: genau wäre dann eher aufs Klo gekommen

EEE: :-D was ja auch manchmal nötig ist

AAA: so,schmeiss 10 minuten die maschine an,hab barbier-termin im bad

BBB: jo viel spass ... und schneid nicht daneben :p

CCC: Pass auf dich auf :-)

AAA: ich mach hier den friseur arbeitslos :-D

BBB: :-D

AAA: mist erst waschen hab noch haargel drinne,dachte grade die klinge reisst ab :-D

CCC: Ist doch gut brauchst auf der Baustelle keinen Helm mehr :-D

AAA: also letzte chance für heute: braucht noch wer einen burger?

BBB: <-- hat Hunger :-)

CCC: bin vegetarier :p da purzeln ja wieder ein toller fund nachem anderen rein

AAA: also keiner? dann flitze ich wieder arbeiten

BBB: hier...

CCC: danke im mom nich. werd die erstma versuchen alle 1x zu bekommen

AAA: hast du material BBB?

BBB: was brauchst den alles ?

AAA: ich schick es dir per tele

BBB: oh je.... das klingt nach viel :-D

AAA: 10 Holz 14 Steine 19 T-Bone-Steak 18 Schinken 12 Salpetersalz 18 Whiskey 2 Mehl 2 Krug 2 Wasser 4 Tomaten 4 Kürbisse

BBB: waaa.. für EINEN Burger ? das gibt ja XXXXXXXXL :-D

AAA: ja, 0,50 cm hoch :-D

DDD: und wo kommen die 18 Whiskey hin? :-D in die soße? :-D

BBB: booooh... die brauchst zum runterspühlen

AAA: die trinkt der koch beim anfertigen der burger

BBB: oh.. das gibt BrandenBurger :-D

## Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: gestern so ein vertreter veräppelt an der tür,sowas genau mein ding :-D

BBB: hast du ihm einen hot wing angedreht :-D meinst du wie schnell der zum kiosk will :-D

AAA: nö,der sprach und sprach,ich zeigte auf mund und ohren machte...ämbä äm,also auf taubstum,sagte er oh verzeihung,ich machte tür zu sagte dabei macht ja nix,der war sauer

CCC: :-D

BBB: :-D

AAA: ja nu,so bin ich :-D hat der im flur noch rum gebrüllt :-D

DDD: was vertrat er denn?

AAA: mach ich immer wenn mal einer kommt,so können se dir nix andrehen,ich höre ja nix. irgend ne zeitschrift,ich mußte so lachen hab nichmal hin gehört,nur auf meinen einsatz gewartet :-D

BBB: jo bis mal einer kommt der gebärdensprache kann :-D

AAA: na solche talentierten laufen hier nich,die können selber kaum reden :-D. mußte echt mal machen,macht spass

BBB: jo :-D

AAA: wenn die dann unten vorm haus sauer raus gehen und da stehen nachbarn die wissen genau wo der geklingelt hat :-D

DDD: wenn der nach dir beim nachbarn klingelt, muss nur sagen: ach übrigens, bei uns im haus sind alle taubstumm

CCC: alternativ geht auch: "Ich bin blind, ich kann gar nicht sehen, dass sie da sind"

BBB: jo dann hast du ihm den blindenstock immer wieder vor die beine haust

AAA: oder diktiergerät hinter de tür bereit halten mit hunde bellen,das geht auch gut,schon ausprobiert

BBB: :-D

AAA: ich hab alles da,ich wart nur auf die :-D

BBB: :-D

CCC: auch gut kommt ...

AAA: mein nachbar hier im haus,der hat nen rotweiler,quatschen die da zulange sagt der nur.... junge den fuss aus der tür oder ich mach die stubentür auf,das willst du nich :-D

CCC: blutige metzgerschürze aus leder ... blutige axt in der hand ... eishockemaske auf ... "Ja, das ist ja interessant, was sie da sagen ... kommen sie doch rein" :-D

AAA: am besten immer wie ich,einen auf blöd,das macht am meisten laune :-D

CCC: is auch am einfachsten zu spielen^^

AAA: da merkste bei denen wie das gesicht so langsam farbe bekommt :-D

BBB: :-D

AAA: witzige is die schnallen nichmal das du was hörst,die klingeln ja oder klopfen,ansonsten würd ich nich öffnen wenn ich nix höre :-D

BBB: :-D

AAA: die sind so durcheinander immer,wenn die weg gehen hab ich denen was verkauft

CCC: das stimmt nicht viele taube und taubstumme haben in ihren wohnungen lichter an die klingel angeschlossen da geht dann ne lampe an

AAA: ja weiß ich ja

CCC: die merken also auch, wenn es klingelt

AAA: wieso gibt es trauben mit kernen und welche ohne? müssen nicht alle trauben kerne zur fortpflanzung haben? ich hab heute nämlich welche mit kernen erwischt sonst hab ich immer welche ohne ;-(

BBB: die wurden so gezüchtet. das macht man neuerdings auch bei gurken und tomaten. hat monsanto gezüchtet, damit man selbst keinen samen ziehn kann und deren samen kaufen muss

AAA: also mir sind kernlose trauben lieber, hab ich erst beim futtern gemerkt als ich draufgebissen habe und welche im mund hatte. paar gefuttern, aber doch auch welche rausgenommen

BBB: aus den kernen wird traubenkernöl und traubenkernmehl gemacht

AAA: war mir dann zuviel. weißt du, was ich daraus mache?

BBB: sowas musst am geöffneten fenster futtern ;-)

AAA: biomüll! LOL

BBB: =) <https://de.wikipedia.org/wiki/Traubenkern%C3%B6l>

AAA: Ein Liter Öl wird aus ca. 40 kg Kernen gewonnen, was etwa dem Kerngehalt von 2 Tonnen Trauben entspricht. das kann doch nicht wirtschaftlich sein

BBB: <https://de.wikipedia.org/wiki/Traubenkernmehl> lies mal die eigenschaften vom mehl

AAA: sicher ganz toll ... wenn man chemie studiert hat ;- ) antioxidativer Wirkung ... das heißt, man rostet nicht, wenn man das isst :- ) sollen sie aufs auto schmieren :- )

## Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: ruft einer einen fk aus heute?

BBB: was ich ausrufe is höchstens alarm,zuviel zwiebelsuppe gehabt :-D

AAA: seit ihr auch alle 19uhr im MSK chat?

BBB: bohhh AAA ändere mal die farbe ... ich werde ja blind^^

AAA hat ein neues Thema gesetzt, es lautet: ',?19uhr im fk chat,jeder anwesende bekommt 5k von BBB wegen wochende,erscheint zahlreich'

BBB: :-D

AAA: oh,verzeihung :-D - AAA hat das Thema gelöscht.

BBB: du meinst jeder der kommt , bekommt ne tube löwen senf von dir :p

AAA: ich bin schon über senf gefahren heute mittag,flitz bei lidl um de ecke mit rad,liegt da ein becher kaputt,bald aufe schnauze gelegt

AAA: wenn ich erstmal diktator bin verbiete ich abenteuer :-) und stecke die programierer in ein lager wo sie für die nächsten jahre,16std am tag tetris spielen müssen :-D

BBB: :-D

AAA: wenn man hier mal im chat ein falsches wort sagt gibts gleich ne sperre,im abenteuer ist aber wohl alles erlaubt.ich lass alle quest aus die abenteuer brauchen.ich tu mir das nicht mehr an. nur genörgel wenn einer mal nicht der profi ist.

BBB: jo ich weiß ... hat keiner bock drauf

CCC: muß nur den chat ausmachen dann hast a ruh ;-)

BBB: die solten mal RDR2 zocken vielleicht kommen

sie mal auf andere ideen, ja aber es ist ja auch die ewige warte rei und und und überpowerete besserwisser und so weiter

AAA: im clothcalc könnten die mal abenteuer einbauen,dann begreifen vielleicht sogar leute wie ich was man da anziehen muß :-D

BBB: nur die waffen zählen .. kannst eigentlich anziehen was du willst .. brauchst nur den fk bonus alles andere zählt eh nicht

CCC: hab vor ahren hardcore gespielt über 800 abenteuerspiele

BBB: du musst eigentlich drauf skillen

DDD: ich find es ne sauerei,man spielt hier jahrelang und hält das spiel ja auch mit hoch und muss sich im abenteuer sowas bieten lassen,von normalen spielern wie wir!,warum greift da keiner durch,wir werden dadurch hier um questwaffen zb. gebracht die man auch gern hätte

CCC: bin neulivch mit meinem banditenzeugs rein hihi mei die haben geschimpft hihi

BBB: und ein bajo einwerfen

CCC: nimm doch sowas nicht ernst wer mich ärgert bestimm mich -so muß denken :-)

DDD: aber is doch richtig,klar kannst chat weg drücken aber trotzdem blöd

AAA: das man seinen eigenen leuten in den rücken schiessen kann find ich suboptimal

CCC: wie heißt des?kolaboralschaden oder so hihi

DDD: das geht?,oh dann dürft ich erst recht keines machen,spiel meist ohne brille

AAA: ich stell mir gerade vor,das wär beim fk so,erste runde ko 18 treffer von den eigenen leuten eingesteckt

CCC: kollateral g

BBB: ja das machen auch viele .. deine eigenen leute schießen dir in den kopf ... und du fragst dich warum bin ich jede runde ko

## Die Rätselecke

### Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

#### Vorbemerkungen zu unserer Rätselecke

Die Lösungen zu den Rätseln schickt bitte per PN auf unserer Redaktionsseite ([www.twtimes.forumieren.com](http://www.twtimes.forumieren.com)) an uns. Dazu ist keine Registrierung oder Anmeldung mit einem Benutzernamen und Passwort notwendig! Klickt dort einfach auf „Kontakt“ (Button rechts unten) oder benutzt den folgenden Link:

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

Die Angabe eurer E-Mail-Adresse bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums. Die Adresse kann von uns nicht mit einem Nickname im Spiel in Verbindung gebracht werden. Es ist daher zwingend notwendig, einen Nickname und eine Spielwelt anzugeben, damit der Gewinn zugeordnet werden kann. „Anonyme“ Lösungen können nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.



Bei mehreren richtigen Einsendungen zu einem unserer Rätsel entscheidet das Los. Einsendeschluss ist immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Bei unseren Gewinnspielen gibt es verschiedene Preise zu gewinnen, die bei dem jeweiligen Rätsel eingetragen sind.

#### Gewinner von Nuggets

Nuggets sind auf allen Welten einsetzbar, daher ist es nicht nötig, uns mehrere Einsendungen aus verschiedenen Welten von ein und demselben Account zu schicken.

#### Gewinner von Items der Redaktion

Für die Vergabe eines unserer Items erhält der Gewinner einen Code. Dieser Code ist auf allen deutschen Welten einsetzbar, aber nur **einmal** gültig. Überlegt euch also gut, auf welcher Welt ihr das Item besitzen möchtet. Sobald ihr das Item in einer Welt besitzt, könnt ihr das selbe Item **nicht mehr** in anderen Welten bekommen. Um den Set-Bonus zu erhalten, empfehlen wir, mögliche weitere Items des Sets dann in der selben Welt einzulösen. Den Bonuscode könnt ihr unter **Optionen -> Einstellungen -> Bonuscodes** eingeben. Das Item erscheint dann in eurem Inventar.

Gewinner eines Items der Redaktion fordern dieses bitte bei einem unserer Redakteure ab.

*(Cymoril)*



## Personenrätsel - Rätsel Nr. 1

### Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder sehr bekannt aus Literatur oder Film. Als Hilfe lassen wir die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und euch so ein paar Hinweise geben.

- Ich bin eine Filmfigur und gesucht wird der Name des Schauspielers, der mich spielte.
- Der Sheriff, dessen Name „Gelegenheit“ oder „Zufall“ bedeutet, nannte mich „Kumpel“ oder „Kerl“.
- Aufgrund meiner Angewohnheiten nannte mich der Spanisch sprechende Teil der Bevölkerung auch „Borrachón“.
- Im Film halfen mir ein junger Schauspieler, der ebenfalls als Musiker erfolgreich war, und ein alter Schauspieler, der im Laufe seiner Karriere 3 Oscars als Nebendarsteller gewann.
- Eine junge Dame namens „Federn“ - wohl in Anspielung an ihre Boa gleichen Materials - komplettierte den Kreis meiner Helfer.
- Der Besitzer des Saloons, „Karl“, war zwar ebenfalls guten Willens mir zu helfen, jedoch zu sehr damit beschäftigt, seine eifersüchtige Ehefrau zu besänftigen oder ihr auszuweichen.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen? Den Gewinner erwarten **200 Nuggets!**

*(Tony Montana 1602)*



## Rätsel Nr. 2

### Brückenrätsel

Bauch														Los
Biber														Mütze
Stock														Geruch
Schlangen														Pflege
Hobel														Angestellter
Holunder														Most
Wasser														Scheibe
Werkzeug														Deckel
Holz														Kirche
Rosen														Beeren
Huf														Erz
Totenkopf														Schlaufe
Schweine														Trog
Pferde														Tasche
Zigarren														Schere
Gold														Sauger
Polier														Metz
Taschen														Werk
Bohnen														Öl
Rosen														Flasche
Tabak														Wald
Kürbis														Obst
Himmel														Tasche
Griff														Mann
Nacht														Lappen

Setzt die nachstehenden Brückenwörter waagerecht so in die mittleren Felder ein, dass mit dem linken als auch mit dem rechten vorgegebenen Wort je ein neuer sinnvoller Begriff entsteht. In den gelb markierten Feldern ergibt sich dann das Lösungswort, welches ihr bitte wieder an die Redaktion schickt.

Mögliche Brückenwörter:

*Bank, Beeren, Blätter, Eisen, Fell, Fisch, Futter, Gefühl, Glas, Gürtel, Haut, Kasten, Kern, Kreuz, Salat, Sattel, Schlüssel, Schneider, Schutz, Staub, Stein, Strauch, Topf, Uhr, Wasser*

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Cymoril)

## Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

### Rätselaufösungen zur Ausgabe 128 und die Gewinner

#### Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Will Kane, der fiktive Sheriff aus dem Western-Klassiker „High Noon - Zwölf Uhr mittags“

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Petra die Erste**, Welt Jacksonville

Einsendungen: 16 Richtige



United Artists ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gary\\_Cooper\\_in\\_High\\_Noon\\_1952.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gary_Cooper_in_High_Noon_1952.JPG)), „Gary Cooper in High Noon 1952“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>

#### Rätsel Nr. 2 - InnoGames-Puzzle

Lösung: [https://www.the-west.de/?mac=Glei\\_foid\\_da\\_Wadschnbam\\_um](https://www.the-west.de/?mac=Glei_foid_da_Wadschnbam_um)

Preis: Extra-Brezel beim letzten Oktoberfest-Event

Gewinner: **Jeder, der sich über den Link eingeloggt hat, insgesamt 1762 Spieler.**

Einsendungen: keine in der Redaktion

#### Rätsel Nr. 3 - Logical „Wer reist auf dem Oregon Trail?“

Lösung:

<b>Führer</b>	Mr. Titan	- Mr. Queens	- Mr. Oasis	- Mr. Alberts
<b>Siedler</b>	269	- 345	- 360	- 177
<b>Trail</b>	Bozemann	- California	- Mormon	- Oregon
<b>Herkunft</b>	Engländer	- Iren	- Hessen	- Friesen

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Bomboleo**, Welt Arizona

Einsendungen: 9 Richtige

Herzlichen Glückwunsch den Gewinnern.

(Tony Montana 1602)

## Impressum

### The West Times

The West Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

**Gründer der TWTimes** - Sir Wusel † 2017

**Chefredakteur** - stam1994

**Redaktion** - Cymoril, Haumichwech, Kilroy, quis, TonyMontana1602

**Technische Umsetzung** - quis

**Homepage** - gandfhut

**Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren** - <http://twtimes.forumieren.com> (PN - Button „Kontakt“, rechts unten), <http://forum.the-west.de>, Email an die Redaktion: [twtimes@mail.de](mailto:twtimes@mail.de)

**Ausgabenarchiv** - <http://www.twtimes.de/>

**Bildmaterial** - Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.

Redaktionsschluss ist jeweils am 21. des Monats. Alle nach diesem Termin eingehenden Beiträge von Spielern können erst in der nächstfolgenden Ausgabe berücksichtigt werden.

#### Information zur Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Zur Einsendung einer Gewinnspiellösung und von Spielerberichten in unserem Forum ist neben der Nennung des Spielernamens die Angabe einer E-Mail-Adresse als Schutzmaßnahme gegen Spam und sonstige Angriffe notwendig. Die E-Mail-Adressen werden von der Redaktion der TWTimes nicht angeschrieben, nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und natürlich auch nicht an Dritte weitergegeben. Die Einsendungen laufen lediglich beim Administrator des Forums auf und sind den anderen Redakteuren nicht zugänglich. Am Monatsende werden die Einsendungen immer, einschließlich der E-Mail-Adressen, von diesem gelöscht. Die Spielernamen der Teilnehmer der Gewinnspiele können von der Redaktion der TWTimes nicht mit Klarnamen in Verbindung gebracht werden, werden nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und ebenfalls nicht an Dritte weitergegeben. Um den korrekten Ablauf unserer Gewinnspiele in gewohnter Weise transparent darzustellen, möchten wir auch zukünftig die Gewinner mit ihrem Spielernamen in der TWTimes veröffentlichen. Wir setzen daher voraus, dass Teilnehmer einer Nennung des Spielernamens im Falle eines Gewinns zustimmen. Wer einer Nennung nicht zustimmt, muss dies explizit bei der Einsendung einer Lösung mitteilen.

#### Disclaimer

Die The West Times (TWTimes) ist ein Projekt aus der Community des Online-Spiels The West. Ziel des Projekts ist es, eine monatlich online erscheinende Zeitung rund um Themen zum Spiel The West sowie den Wilden Westen im Allgemeinen zu präsentieren. Die Beiträge sollen sowohl unterhaltsam als auch informierend sein. Da die Redaktion nicht Teil der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports ist, beruhen die Beiträge ausschließlich auf Informationen, die von Mitgliedern der Community recherchierbar sind. Sie können daher von offiziellen Verlautbarungen im Hinblick auf Auswahl und Gewichtung der Themen abweichen. Die in der The West Times veröffentlichten Kommentare geben ebenfalls nur die Meinung und Wertung der Redaktion der TWTimes wieder und können von Meinungen und Wertungen von Angehörigen der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports abweichen. Sämtliche Beiträge der The West Times werden vor der Veröffentlichung gewissenhaft in der Redaktion diskutiert und von der Redaktion in der veröffentlichten Form mitgetragen. Der Hauptautor eines jeden Beitrags kennzeichnet diesen am Ende mit seiner Signatur.