★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 140 ★ Oktober 2020 ★ © 2020 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ein neuer Bonus für ein altes Set

Zurück in die Zukunft!

Was zunächst nach einem Rückschritt klingen mag, ist tatsächlich ein Fortschritt in eine goldene Zukunft - eine Zukunft in der lieb gewonnene Gegenstände nicht mehr wertlos und ungenutzt im Kleiderschrank verrotten, sondern zusätzlich zu den schönen Erinnerungen an vergangene Tage auch endlich wieder einen echten Nutzwert in der Gegenwart bekommen.

Mit dem Update 2.134 wurde der erste Schritt in diese Zukunft getan und das Indianerset von fixen Boni auf stufenabhängige Boni umgestellt. Es erhielt somit Werte, die so viel stärker als die ursprünglichen sind, dass Teile dieses uralten Sets nun sogar wieder bei einigen Arbeiten in der Berechnung der besten Ausrüstung auftauchen!

Das neue Indianerset - Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft vereint

Da in der offiziellen Ankündigung ausdrücklich davon die Rede ist, dass weitere Sets angepasst werden können, sofern wir Spieler dies wünschen, ergeht hier die Aufforderung an alle Leser: Postet eure Set-Wünsche in das Thema der TWTimes im offiziellen Forum von The West! In der Hilfe unseres Spiels findet ihr unter dem Schlagwort "Sets" unter dem Link https://wiki.the-west.de/wiki/Kategorie:Sets eine Übersicht aller Sets. Die ersten Sets, die bereits bei ihrer Einführung stufenabhängige Boni hatten, erschienen zum Valentistag 2014. Alle Sets, die davor erschienen sind, können also theoretisch in einem ersten Schritt angepasst werden.

Falls diese Neuerung von uns Spielern gut angenommen wird, ließe sich die ganze Sache auch noch weiterdenken. In einem zweiten Schritt wäre auch eine Anpassung alter Sets, die schon immer variable Boni hatten, denkbar. Doch das ist bisher nichts weiter als der Traum des Autors, der schon elf Jahre spielt und einfach viel lieber wieder im John Wesley Hardin Set durch den Westen reiten würde, weil das einfach Western-Style hatte. Ach, wie gerne würde ich dafür das Hochländer Set ans schweizerische Nationalmuseum spenden!

(Tony Montana 1602)

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

ich freue mich ganz besonders, dass ich mit Ausgabe 140 der TWTimes eine Zeitung präsentieren darf, die eine Fülle spannender Berichte für Euch bereit hält. Neben unseren klassischen Updateberichten (ja, es ist schon wieder Oktoberfest) findet Ihr diesen Monat viele Einblicke aus den verschiedenen Spielwelten - wie Chatberichte, Sammelleidenschaften und Spielerzuschriften. Wir haben außerdem zwei Spielerzuschriften und Rückblicke auf die kürzlich beendete Eventwelt erhalten. Neben diesen Beiträgen gibt es aber auch wieder Verluste zu beklagen, wie z. B. das Ende der elfjährigen Cowboykarriere eines Welt-1-Spielers und den Weggang von **FantaSixty** aus dem Eventteam.

Fanta hat in den letzten Jahren viel zu unserem Communityleben beigetragen, unsere Zeitung mit Beiträgen bereichert und einen großen Teil ihrer Freizeit für dieses Spiel geopfert. Leider hat sie sich nun entschieden, ihre Tätigkeit im Eventteam aufzugeben. Einen Brief von ihr an die Spieler findet Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe. Auch hier ein ganz besonderer Dank für ihr Engagement und die gemeinsame Zeit! Die gute Nachricht ist, dass nicht nur Fanta uns bei einem noch geheimen Projekt unterstützen wird.

Ganz besonders sei an dieser Stelle aber auch noch einmal auf unseren Bericht über die Regeländerungen verwiesen. Wir haben dazu exklusiv mit dem neuen CM **Gaius Iulius Caesar** gesprochen, Hintergrundinformationen zu den Änderungen gesammelt und können Euch außerdem Einblicke in die zukünftige Regelauslegung gewähren. Wir freuen uns auf die weitere Zusammenarbeit mit dem neuen CM!

Ich wünsche Euch im Namen der gesamten Redaktion viel Spaß beim Lesen von Ausgabe 140!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteuer der TWTimes

Inhalt

Ein neuer Bonus für ein altes Set	1
Vorwort	2
Inhalt	3
Wiederholbare Quests	3
Update 2.133	4
Update 2.134	5
Regeländerungen im Spiel	6
Sonderteil Eventwelt	8
Bericht von der Eventwelt - BadJill	9
Eventwelt Tabakfeld von „hinten“	13
Eventwelt - Chatspion	19
FantaSixtys Brief an die Spieler	20
Bärenfänger auf Welt 1	22
Von Duellen und Abschieden	24
Einfach Liebe ...	27
Filmreview	28
Der Chatspion	29
Die Rätselecke	30
Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	31
Rätsel Nr. 2 - Geheime Zahlen	32
Rätsel Nr. 3 - Nonogramm	33
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	34
Impressum	35

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Oktober

Der Oktober startet kaum merklich, was wiederholbare Aufgaben angeht, nimmt dann vier Tage vor Monatsende noch einmal mächtig Fahrt auf und hält vier Questreihen für uns bereit.

In der Reihe **Ein amerikanischer Albtraum** können in 21 wirklich abwechslungsreichen Quests vom 28.10.2020 um 10:00 Uhr bis zum 20.11.2020 um 23:59 Uhr ein Fertigkeitspunkt und diverse andere Belohnungen erspielt werden.

9 Aufgaben erwarten uns in der Reihe **Halloween** vom 30.10.2020 um 00:00 Uhr bis zum 07.11.2020 um 23:59 Uhr. Auch hier kann unter anderem ein Fertigkeitspunkt erarbeitet werden.

Wer den Fertigkeitspunkt und diverse Buffs in der Reihe **Die Dreitages-Fiesta** ergattern will, muss vom 30.10.2020 um 10:00 Uhr bis zum 14.11.2020 um 23:59 Uhr 12 Aufgaben erledigen. Doch keine Sorge vor zu großem Stress: einmal müsst ihr auch einfach nur "Schlafen".

16 Quests versüßen uns zum "beliebtesten" Event von allen in der Reihe **Tag der Toten** vom 30.10.2020 um 10:00 Uhr bis zum 14.11.2020 um 23:59 Uhr das Spiel. Auch hier gibt es einen Fertigkeitspunkt, wenigstens etwas.

(Tony Montana 1602)

Update 2.133

O‘zapft is ...

... zumindest virtuell! Denn während das reale Oktoberfest in München aus Gründen des Infektionsschutzes abgesagt wurde, findet in den Weiten des Wilden Westens das Oktoberfestevent auch im Jahr 2020 statt. Mit dem Update 2.133 kamen am Dienstag, dem 8. September 2020, im Hintergrund die Vorbereitungen für das Event in unser Spiel. Wie auch bereits in den vorangegangenen Jahren, so wird auch dieses Jahr wieder in vier verschiedenen Spielkategorien gespeist und getrunken. Es wird gespielt, bestochen und gewonnen. Echte "Nieten", ordentliche Buffs und drei verschiedene neue Sets werden unter die Spieler gebracht.

Wie auch schon bei vorangegangenen Events gibt es auch dieses Jahr wieder Extra-Brezel bei Fortkämpfen im Fort Awesomnia 21. Diese werden vom Support an die Teilnehmer verteilt.

Die einzig wirkliche Neuerung besteht darin, dass wir Spieler nun anhand von Prozentangaben im Eventfenster direkt über die Fundwahrscheinlichkeiten der einzelnen Buffs und Gegenstände informiert werden. Die Prozentzahlen geben an, wie hoch die Chance auf einen Gegenstand ist, wenn alle vier Kategorien in der Auswahl sind, mit anderen Worten: wenn man ein Spiel der kostenlosen, ersten Kategorie macht.

Das Oktoberfestevent und seine Fundchancen

Neben diesen Vorbereitungen im Hintergrund brachte das Update auch noch eine direkt sichtbare Änderung ins Spiel. Die Grafik des Huts, den man als Teil des Tag der Toten Events in seinem Profilbild nutzen kann, wurde leicht an die Kopfform des Profilbilds angepasst und sieht nun etwas besser aus.

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-2-133.77232/ 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-2-133.77233/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.134

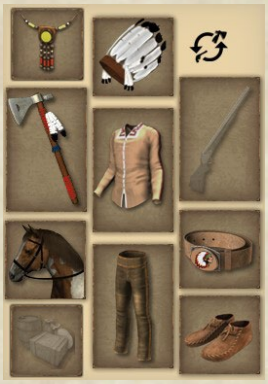
„Noch einmal stürmt, noch einmal, liebe Freunde! ...

... Sonst füllt mit toten Englischen die Mauer!" Ganz so dramatisch, wie es Heinrich V. in William Shakespeares gleichnamigem Drama über die Erstürmung der Mauern von Harfleur sagt, wird es bei der Erstürmung der Forts des wilden Westens von The West wohl nicht werden. Doch trotzdem brachte das Update 2.134, das am Dienstag, dem 22. September 2020 in die deutschen Welten kam, die tiefgreifendste Veränderung der Fortkämpfe seit Jahren mit sich.

Nach Auswertung der Erfahrungen aus der Eventwelt und des Feedbacks der Spieler, insbesondere der polnischen, wurde die Formel zur Berechnung der Fortkämpfe an zwei Stellen geändert. Die eine Änderung ist rein quantitativer Natur. Es wurden nämlich die Auswirkungen der Distanz zwischen Schütze und Ziel verändert. Kurz gesagt: Man trifft auf größere Entfernungen jetzt noch schlechter als vor dem Update. Die Defensivwerte des Ziels wurden vor dem Update ab fünf Feldern Abstand um sieben erhöht, nach dem Update nun um zehn. Eine Verbesserung zu Gunsten des Ziels um etwa 43 %. Ab zehn Feldern Abstand betrug die Verbesserung sechzehn, nun sind es fünfundzwanzig. Die Verbesserung beträgt hier etwa 56 %. Der Maximalwert wird ab fünfzehn Feldern Abstand zwischen Schütze und Ziel erreicht. Vor dem Update betrug die Aufwertung sechsundzwanzig, nun erhöhen sich die Defensivwerte des Ziels um vierundvierzig. Die maximale Verbesserung beträgt hier etwa 69 %.

Die zweite Veränderung ist hingegen eine qualitative und betrifft die Boni der ausgebauten Strukturen eines Forts, also die Wälle und Türme sowie das Tor und die Flagge. Während diese Boni bisher absolute Werte hatten und auf die Angriffs- und Verteidigungswerte der Spieler angerechnet wurden, werden nun aus den Fortkampffertigkeiten der Spieler individuelle Boni berechnet. Eine vollständige Liste, mit welcher Ausbaustufe es welchen Prozentsatz als Bonus gibt, ist bisher nicht veröffentlicht. In der Ankündigung sind jedoch drei Beispiele enthalten. Ein voll ausgebauter Turm auf Stufe 5 bringt nun einen Bonus von +35 % auf Angriff, +26 % auf Verteidigung sowie +26 % auf die Charakterklassenvorteile des Spielers. Der Unterschied zu einer nicht ausgebauten Mauer ist gewaltig. Sie bringt nur +4 % auf Angriff und +6 % auf Verteidigung. Einen Bonus für den Charakterklassenvorteil hat sie gar nicht. So heilig und Schützenswert die Flagge eines jeden Forts auch ist, darauf stehen sollte man besser nur im absoluten Notfall. Die Abzüge betragen -25 % auf Angriff und -25 % auf Verteidigung. Diese Abzüge gelten seit diesem Update nun auch für die Verteidiger des Forts und nicht mehr nur für die Angreifer. Wie sich all diese Veränderungen, insbesondere der Bonus auf den Charakterklassenvorteil, auf das tatsächliche Kampfgeschehen auswirken, werden erst die Erfahrungen der nächsten Kämpfe zeigen.

Das gute, alte Indianerset, das so alt ist, dass selbst die Redaktion der TWTimes unter Mithilfe der Pinkertondetektive keine Originaldokumente über seine Einführung mehr finden konnte, wurde nun ebenfalls qualitativ verändert. Seine damals fixen und vor dem Update in der Höhe längst nicht mehr adäquaten Boni wurden nun auf das Boni-System der neueren Sets umgestellt. Auch das Indianerset hat nun stufenabhängige Boni, die sich bei Stufe 150 zu ganz ansehnlichen Vorteilen aufbauen.



Das Indianerset 2020 - stärker als je zuvor!

Abschließend wurde noch ein Fehler bei der Fortkampfstatistik behoben und die Grafik des NPC-Questgegners Christopher wurde aufgehübscht, da er, Zitat: "ein wenig wie ein Zombie aussah." Wer dieser Meinung war und ob das wirklich eine Änderung zwingend erforderlich machte, entzieht sich unserer Kenntnis. Es bleibt zu hoffen, dass derartige Grafikänderungen sich auf NPC-Charaktere beschränken. Falls nicht, müssten sich zukünftig einige Spieler, deren Profilbilder weit schlimmer aussehen als das des alten Christopher, warm anziehen.

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-2-134.77245/ 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-2-134.77246/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Regeländerungen im Spiel

Law and Order im Wilden Westen

Ein neuer Sheriff ist in der Stadt und schon Niccolò Machiavelli riet in seinem Hauptwerk "Der Fürst" jedem Herrscher zum Start seiner Herrschaft: "Die Grausamkeiten müssen am Anfang stehen." Auch wenn der neue Community Manager **Gaius Iulius Caesar** den Namen eines Mannes trägt, dem durchaus der Wunsch nach Alleinherrschaft nachgesagt wird, und auch wenn er kurz nach Amtsantritt neue Regeln für das Spiel im offiziellen Forum von The West ankündigte, können wir alle Spieler gleich zu Beginn des Artikels beruhigen: Inhaltlich ändert sich im Prinzip gar nicht viel, zumindest nichts, was uns Spieler in unserem Spiel weiter einschränkt, als das auch bisher schon der Fall gewesen ist - eher sogar im Gegenteil. Die sprachlichen Änderungen im Regelwerk dienen vielmehr dazu, eine Vereinheitlichung der Regeln zwischen den verschiedenen Sprachversionen zu erreichen und die Regeln an einigen Stellen deutlicher und eindeutiger zu formulieren.

Wir haben mit dem Community Manager gesprochen und stellen euch hier noch einmal alle Regeln mit ihren Änderungen in der alten und neuen Form gegenüber. Alte Formulierungen zeigen wir euch hier kursiv an, die neuen, aktuell gültigen Textfassungen sind **fett** markiert.

In **§ 4** der Regeln zu den Verhaltensrichtlinien heißt es nun: "**Spieler müssen mindestens 16 Jahre alt sein, um einen Account zu erstellen und zu nutzen.**" Zuvor war die Rede davon, dass das Spiel für Spieler ab 16 Jahren "bestimmt" sei. Gemeint war immer schon das selbe, jedoch ließ sich die alte Formulierung "bestimmt" auch als unverbindliche Empfehlung verstehen. Die neue Formulierung schafft hier Klarheit.

Ebenfalls in **§ 4** wurde der Satz "*Es ist erlaubt, Duelle ohne jeglichen Kommentar in Richtung des Kontrahenten in seinem Profil zu zeigen.*" gestrichen. Dies ist jedoch **kein Verbot**, Duelle ohne beleidigende Kommentierung im eigenen Profil zu veröffentlichen. Auf Nachfrage bestätigte der Community Manager ausdrücklich, dass dies auch **weiterhin erlaubt** ist. Die Streichung dieses Beispiels dient nur der Vereinheitlichung der Regeln. In anderen Sprachversionen ist dieses Beispiel schlicht nicht enthalten.

In **§ 5** zum Thema Pushing stand bislang der Satz "*Es ist verboten seine eigenen KO's durch das gezielte Aufstellen und Zerschießen von Fässern in Abenteuern zu pushen.*" Der Satz wurde entfernt, da diese Form des Pushings technisch seit dem Update 2.130 von Ende Juli 2020 nicht mehr möglich ist. Ein Verbot ist daher nicht mehr notwendig. Darüber hinaus wurde auch hier eine Vereinheitlichung der Regeln erreicht, da dieser Satz in den Regeln der anderen Sprachversionen nicht enthalten war.

In **§ 7** zu Skripten und Bots wurde eine komplette Neuformulierung vorgenommen. Die vollständige Regel lautet ab sofort schlicht und einfach: "**Die Nutzung von Bots oder Skripten ist streng verboten.**" So seltsam es auf den ersten Blick erscheinen mag, ist mit diesem absoluten Verbot jedoch **keine Änderung im bisherigen Umgang mit Skripten** verbunden. Auf Nachfrage bestätigte der Community Manager der TWTimes ausdrücklich, dass der Support weiterhin alle Skripte, die in der Liste der "genehmigten" Skripte veröffentlicht sind, **tolerieren** wird.

Die vollständige Liste aller tolerierten Skripte ist im offiziellen Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/aktuelle-%C3%9Cbersicht-aller-skripte-2020.75033/ veröffentlicht und wird im Bedarfsfall fortlaufend aktualisiert.

Die Aktualisierung der Liste beinhaltet auch, dass InnoGames sich zukünftig vorbehält, Skripte von der Liste zu streichen, welche dann somit nicht mehr toleriert werden. Sollte es jedoch zu so einer Streichung kommen, wird dies nach Aussage des Community Managers nur nach einer ausreichenden Vorwarnzeit geschehen, sodass wir Spieler ausreichend Zeit haben, das betroffene Skript zu entfernen. Wer also ein Skript installieren möchte, sollte zukünftig immer vorab in die Liste schauen. Nur so spielt man sicher regelkonform im Hinblick auf Skripte und Erweiterungen. Im Gespräch mit dem Autor machte der Community Manager ebenfalls deutlich, dass ihm die große Bedeutung der Skripte für den Spielkomfort und die Spielbarkeit unseres Spiels bewusst ist. Er verwies in dem Zusammenhang auch darauf, dass es derzeit **keine Pläne zur Streichung eines Skriptes** gäbe.

"Streng verboten, aber tolerieren." Wie passt das zusammen? Nach Aussage des Community Managers liegt auch dieser Regeländerung die Vereinheitlichung der Regeln zwischen den einzelnen Sprachversionen zugrunde. Außerdem möchte InnoGames deutlich machen, dass sie keine offizielle Genehmigung der Skripte vornehmen, da mit einer solchen Genehmigung möglicherweise auch eine rechtliche Verantwortung für die Sicherheit der

Regeländerungen im Spiel - Fortsetzung

Skripte verbunden wäre. Eine solche Verantwortung kann und möchte InnoGames nicht übernehmen, da hierfür eine technische Überprüfung und dauerhafte Überwachung der Skripte notwendig wäre, die InnoGames nicht leisten kann. Daher gilt auch weiterhin der Grundsatz, dass Spieler jedes Skript auf eigene Gefahr installieren und nutzen.

Der Satz "*Das Benutzen von Proxies und anderen technischen Hilfsmitteln, um die Internetverbindung zwischen dem Spieler und dem Server zu verschleiern, ist verboten. In Sonderfällen kann jedoch beim Support um eine Ausnahmeregelung ersucht werden.*" wurde ebenfalls gestrichen. Der Community Manager bestätigte ausdrücklich, dass derartige Programme zur Verschleierung der Internetverbindung **ab sofort erlaubt** sind, da sie keine "Skripte" und "Bots" im Sinne des § 7 sind.

Die neuen Beispiele für verbotene Inhalte lauten nun nur noch:

- **Es ist verboten, ein Programm zu benutzen, das automatisch Rohstoffe einsammelt.**
- **Es ist verboten, einen Klick-Bot oder Skript zu benutzen, das die Anzahl manueller Klicks reduziert.**
- **Die Nutzung von Programmen, die Premium-Funktionen nachahmen oder einen unfairen Vorteil verschaffen, ist verboten.**

Da jedoch nun alles verboten ist, sind diese Beispiele weniger wichtig als zuvor. Was toleriert wird, findet man in oben genannter Liste.

Die Redaktion dankt dem neuen Community Manager **Gaius Iulius Caesar**, der unsere teilweise sehr detaillierten Nachfragen mit großer Klarheit und Eindeutigkeit beantwortet hat, was in Fragen der Regeln und ihrer Auslegung sehr erfreulich ist.

Die Änderungen, Streichungen und Ergänzungen könnt ihr unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/%C3%84nderung-der-spielregeln.77227/ auch noch einmal im offiziellen Forum von The West nachlesen.

(Tony Montana 1602)

Sonderteil Eventwelt

Neues vom Tabakfeld

Und hier der Link zur Liste:
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NSe6qT3vcXmVclLJ6ykk-twK33ZmH5c0L7PMvSahdB0/edit#gid=1990579877

Bericht von der Eventwelt - BadJill

Der Held vom Tabakfeld 2020

Es ist soweit, der neue Held vom Tabakfeld wird gesucht. Vor ein paar Wochen wurde ich von **FantaSixty** angeschrieben, ob ich nicht Lust hätte, als letztjähriger Gewinner, dieses Jahr als Herausforderer bei dem Event mitzumachen. Ich fand die Idee gut und interessant, es mal von der anderen Seite zu erleben. Also sagte ich zu. Für alle die die nicht wissen um was es hier geht:

Jeden Tag werden andere Aufgaben gestellt, die an diesem Tag erfüllt werden müssen. Das Ziel ist es, besser zu sein als der beste Herausforderer. Deshalb erledigen die Herausforderer immer einen Tag vorher die Aufgabe. Um 0.00 Uhr wird dann die Aufgabe bekanntgegeben mit dem Wert der zu schlagen ist. Am 05.09.2020 startete die Eventwelt. Mein neues Aussehen hat mich anfangs doch recht irritiert, da ich ja nun zu den GM gehörte und somit blau war. Etwas gewöhnungsbedürftig wie ich finde, aber es war lustig.

Unsere erste Aufgabe lautete: **Wie viel Lohn erhaltet ihr während einer Stunde?**

Also musste ich schon mal überlegen. Wie skille ich am besten, dass es für das ganze Event am sinnvollsten ist? Wie komme ich schnell an Klamotten? Und wie komme ich an Geld? Da haben wir als Herausforderer schon einen kleinen Nachteil gegenüber den Normalos, denn die haben einen ganzen Tag Zeit um Geld zu verdienen und sich dementsprechend auch Kleidung kaufen zu können. Wir mussten das am ersten Tag erledigen. Aber das konnte uns nicht aufhalten. Wie das Schicksal es so wollte, hatte ich ein Nuggetangebot bekommen mit 100 %. Eigentlich spiele ich immer ohne Nuggets auf Eventwelten, aber wenn ich schon ein Angebot bekomme und somit den Kreuzer N.1 + Extradreh beim Zirkus, dann mach ich das doch mal. Mit dem Kreuzer machte ich mich dann auf die Suche nach Goldarbeiten; leider war ich auch hier erstmal erfolglos. 599 $ in einer Stunde war ja nichts. Ich entschied mich dann dafür erstmal etwas Geld zu sammeln um mir bessere Kleidung zu kaufen, damit der Verdienst steigt. Irgendwann hatte ich dann meine Arbeit gefunden, die recht gut war - Indigo in Gold mit 1406 $. Ich hoffte die ganze Zeit, dass mir die Arbeit keiner wegklickt, da Goldarbeiten ja nach zehnmal klicken verschwinden. Wie es so ist, hat mir natürlich jemand die Arbeit weggeklickt, fünf Minuten vor dem Ende. Das durfte nicht wahr sein! Also wieder Karte abgesucht nach Goldarbeiten. Da habe ich "Als Söldner arbeiten" gefunden, das gab recht gut Geld. Ich kam dann noch auf die Idee eine Arbeitsanweisung aus dem Shop zu benutzen und siehe da, der Lohn stieg gut an. Jetzt durfte mir nur nicht wieder einer dazwischen kommen. Ich zitterte die ganz Stunde und aktualisierte immer wieder um zu schauen, ob jemand bei mir steht. Als die Stunde endlich zu Ende war und es tatsächlich geklappt hat, war ich sehr erleichtert und mit meinem Ergebnis von 1601 $ zufrieden.

Die zweite Aufgabe lautete: **Wie viele Quests könnt ihr an einem Tag erledigen?**

Das ist genau meine Aufgabe. Als die anderen um 0.00 Uhr erfuhren was sie zu tun hatten, fingen wir, die Herausforderer, die neue Aufgabe an zu starten. Ich questete was ging. Hatte auch bereits am Vortag schon Produkte für einige Quests gesammelt. Es lief auch sehr gut. Das Event hatte einen Speedbonus, da ging das natürlich auch leichter von der Hand. Da dieser Bonus aber am nächsten Tag ablaufen sollte, haben wir im Team besprochen, dass wir den verlängern sollten, da es für die Anderen sonst ein Nachteil wäre. Wir entschieden dann sogar, dass man diesen Bonus doch für das ganze Event beibehalten sollte. Fand ich super. So wurde dann die neue Aufgabe auch mit verlängertem Speedbonus angekündigt. Leider klappte die Umsetzung nicht direkt und als wir morgens on gekommen sind, gab es auch schon die ersten Beschwerden. Es wurde aber auch sehr schnell korrigiert.

Bericht von der Eventwelt - Fortsetzung

Die dritte Aufgabe: **Wer findet das Item mit dem niedrigsten Fundwert?**

Eigentlich ganz einfach denkt man, aber so einfach ist das gar nicht, wenn man Level 150 hat und einen hohen Fundwert. Also musste man sich die Arbeit suchen mit dem kleinsten Glücksfund und sich am besten noch der Kleidung entledigen.

Die vierte Aufgabe: **Heute wird nur mit der Faust duelliert!**

Ich tat mich hier echt schwer jemanden anzugreifen, da ich normal auch nicht duelliere und es liefen sehr viele nackt herum, da die Spieler ja das niedrigste Item suchten. Ist doch gemein so jemand zu duellieren. Schließlich fand ich einen passenden Gegner und hatte somit meine Tagesaufgabe erledigt.

Die fünfte Aufgabe: **Ein Fortkampf, bei dem die meisten Treffer zählen.**

Fortkämpfe bestreiten Herausforderer und die Spieler alle zusammen an einem Tag. Das bedeutet auch ein wenig Erholung zwischendurch. Wir konnten uns so tagsüber auch schon auf die nächste Aufgabe vorbereiten. Bei diesem Kampf ging es um die meisten Treffer. Hier wurde dann jede Seite (Angreifer und Verteidiger) für sich gewertet. Für den nächsten Tag hatten die Anderen frei. Man muß sich ja auch mal eine Auszeit gönnen und wir suchten was das Zeug hält.

Die sechste Aufgabe: **Wie viele Craftingprodukte schafft ihr an einem Tag?**

Ich hatte mich bewusst diesmal für den Quacksalber entschieden. Mein Beruf ist zwar sonst immer Koch, aber das wusste ich noch vom letzten Mal, dass man bei dem zu viele Produkte braucht. Ich hatte in den letzten Tagen auch schon ganz gut Katzengold und Rabenfedern gesammelt sowie Schwefel. Am Abend ging es dann rund bei uns im Chat. Jeder schaute, dass der Andere noch was an Produkten hat oder arbeitete nochmal für einen Stein. Es war eine super Gemeinschaft unter den Herausforderern. An diesem Tag beschlossen wir auch, dass es ein zweites Crafting geben wird. Ich muss sagen, es ist gar nicht so einfach etwas zu finden, das noch nicht da war und dass man als Aufgabe auch umsetzten kann.

Die siebente Aufgabe: **Wer schafft die meisten Ausbaupunkte in 1 Stunde?**

Ha! Wer hätte es gedacht, dass Bauen muss ja auch mal dran kommen und dass die Läden auch mal voll werden. Deshalb wollten wird das mal in Angriff nehmen. Ich habe recht viel verkaufen müssen um etwas um zu skillen auf Errichten, damit man da noch ein paar Pünktchen mehr hat. Auch da wurde bei uns in der Stadt untereinander geholfen.

Die achte Aufgabe: **Gut und billig.**

Diese Aufgabe ist neu. Wir haben uns lange darüber unterhalten, wie man sie am besten umsetzt, um auch ein paar neue Sachen mit einbringen zu können. Man musste mit dem wenigsten Verdienst den besten Fund in einer Stunde haben. Das heißt, wenn ich bei 55 € Verdienst eine Kappe mit 1000 $ finde, habe ich einen Schnitt von 18,18. Da ich an diesem Tag leider auch privat unterwegs war, konnte ich leider nicht so viel experimentieren, aber ich dachte die Motivation muss auf alle Fälle runter. Dann noch einen guten Fund, dann müsste das doch gehen. Ich habe über den Tag dann schonmal "Zug überfallen" gemacht, in der Hoffnung, da noch einen Beutesack dazu zu finden. Der alleine hat schon 2000 $ aber leider ist mein Plan nicht so aufgegangen, wie ich es wollte. Der Sack ließ sich leider nicht finden. Aber mit meinen 35,4 war ich auch ganz zufrieden.

Bericht von der Eventwelt - Fortsetzung

Die neunte Aufgabe: **Abenteuer**

Unser aller "Liebling" - das Abenteuer - war natürlich auch dabei (Ironie). Wir haben uns dafür entschieden, dass wir die Abenteuer gemeinsam mit den anderen Spielern machen werden. So macht es ja doch mehr Spaß, als wenn wir paar uns da mit den großen rumschlagen müssen. Ziel war die meisten gewonnenen Abenteuer. Ich hätte ja nicht gedacht, dass es doch recht gut funktioniert. Anfangs haben sich viele von den anderen Welten gewundert, was denn nun los sei. Wir sind zwar Level 150, aber haben halt keine guten Waffen. Ich fand es aber total klasse, dass die Meisten ihre mega Waffe rausgenommen haben um mit uns zusammen zu spielen. Vielen Dank nochmal dafür an alle die mitgemacht haben.

Die zehnte Aufgabe: **Anzahl Ausweicher im Fortkampf**
Die elfte Aufgabe: **Bester Treffer beim Duell**

Wir müssen ja immer vorlegen für den nächsten Tag. Fortkämpfe machen wir aber zusammen. An diesem Tag hatten wir dann zwei Aufgaben zu meistern. Einmal den Fortkampf am Abend für alle und die Aufgabe für den nächsten Tag - Duelle. Es zählte der höchste Treffer in einem Duell. Ich bin dazu die Auswertungsliste durchgegangen und habe geschaut, welche Spieler aktiv am Event teilnehmen und welche nicht. Ich wollte nicht gerade einen aktiven Spieler vor einem Fortkampf die Lebenspunkte rauben. Zwei Duelle habe ich gemacht und war dann zufrieden. Habe mich dann wieder dem Sammeln von Produkten gewidmet und auf den Fortkampf gewartet. Diesmal ging es um die Ausweicher. Der FK war auch recht lustig, es gab zwar keine Leitung aber da man Ausweicher suchte, stellte sich jeder ins Schussfeld. Ich hatte es dann aber doch übertrieben und ging KO.

Die zwölfte Aufgabe: **Die Welt wird bunter**

Bei dieser Aufgabe, musste man verschiedene Sachen finden. Also Mütze, Halsband, Jacke, Schuhe, Hose, Gürtel und Produkte - und das am besten in nur einer Farbe. Die Aufgabe hat mich auch den letzten Nerv gekostet. Irgendwann hatte ich drei Farben gefunden, aber mit nur sechs Teilen. Halb zwölf kam dann der erlösende Fund - der graue Schlapphut. Schnell den Screen gemacht, Name vergeben und abgegeben. Schade eigentlich, dass man hier nicht bei allen die vergebenen Namen sehen konnte.

Die dreizehnte Aufgabe: **Der Höchste Fundwert**

Für die Aufgabe habe ich nochmal richtig Gas gegeben. Da schon feststand, dass es am letzten Tag einen Looserfortkampf geben würde, dachte ich, ich brauche eh nichts mehr und habe so viel wie ging auf Handeln umgelegt. Das Oktoberfest ist in der Zwischenzeit auch gestartet und ich habe dort aus einer Kiste den Schwarzbrennerhut gezogen. Der hat mich natürlich noch unterstützt auf meinen Fund zu kommen. Mit 10700 $ schwarzer Stetson konnte ich nicht meckern.

Bericht von der Eventwelt - Fortsetzung

Die vierzehnte Aufgabe: **Crafting 2.0 - Vielfalt**

Wir haben natürlich die Tage über immer wieder Produkte gesammelt für diesen Tag. Es ist auch ganz gut was zusammengekommen. Allerdings ist es auch ganz schnell wieder verbraucht, wenn man dann mal loslegt. Über den Tag haben wir alle nochmal fleißig gesammelt und dann eifrig gecraftet. Je später es wurde, um so aktiver wurde es auch bei uns in der Stadt. Jeder hatte auch noch etwas für den Anderen. Die verschiedenen Berufe haben sich auch gegenseitig unterstützt. Dann bin ich nochmal klicken gegangen in den letzten Minuten, um noch ein Teil basteln zu können. Es hat richtig Spaß gemacht. Wir hatten den nächsten Tag dann frei, an dem die anderen unsere Craftingergebnisse schlagen durften. Den Tag habe ich auch richtig genossen mal nach nichts schauen zu müssen. So ging dann der vorletzte Tag ins Land.

Aufgabe fünfzehn: **Looser - Winner beim Fortkampf**

Der letzte Tag war gekommen. Heute gibt es den letzten Fortkampf mal etwas anders. Die Angreifer müssen Fehlschüsse und eingesteckte Treffer sammeln. Die Verteidiger brauchen Treffer und Ausweicher. Da eigentlich nur vierzehn Aufgaben angedacht waren, gab es hier natürlich auch ein paar Diskussionen, aber ich denke, es hat jedem Spaß gemacht, am Ende nochmal alle gemeinsam durchzustarten. Ich hatte mich bei den Angreifern angemeldet und dafür alles verkauft was ich noch hatte. Alles musste raus und wurde in Lebenspunkte investiert. Es war ein sehr lustiger Kampf, zumindest auf unserer Seite. Jeder stöhnte auf, wenn er mal getroffen hat. Einige sagten sogar: „Toll jetzt treffe ich immer und nicht einen Fehlschuss“. Wie es halt immer so ist.

Und so schnell ging das Event auch wieder ins Land. Ich fand es wirklich spannend mal die Seite der Herausforderer zu sehen. Die Vorbereitungen auf die verschiedenen Aufgaben mitzubekommen und das Team auch besser kennen zu lernen. Was ich sehr schade fand, dass von ein paar Spielern leider immer sehr viel gejammert wurde und das auch die Stimmung gedrückt hat. Auf den letzten Eventwelten war immer so eine tolle Atmosphäre. Im Saloon war viel los und man hat sich sehr viel untereinander geholfen. Das fand ich diesmal weniger ausgeprägt und sehr schade. Vielleicht auch, weil ich auf der anderen Seite war aber.

Ich möchte den Spielern sagen, dass sehr viel Arbeit darin steckt, was das Eventteam auf die Beine stellt und es wurde immer beraten, was am besten, was am fairsten für alle ist. Leider kann man nicht immer an alles denken und ich glaube, darauf sollte man auch etwas Rücksicht nehmen für die Zukunft. Denn wenn es keine Events mehr gibt, wäre das sehr schade. Ein herzliches Dankeschön an das Eventteam für diese schöne Abwechslung!

(BadJill)

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“

Ein Spieler, der Gamemaster wurde

Nach meiner Teilnahme im letzten Jahr bei dem Event "Der Held vom Tabakfeld" hat es mich gefreut, dass dieses Jahr erneut dieses Event stattfinden sollte. Schon im Vorfeld trat **Fanta Sixty** an mich heran, ob ich nicht vielleicht Lust hätte, das Event von der anderen Seite her zu spielen. Meine erste Reaktion war - nicht anders zu erwarten - erst einmal Verwunderung, dass ich so ein Angebot bekommen hatte.

Anfangs habe ich mich noch ein wenig geziert, weil ich lieber normal gespielt hätte, aber dann überkam mich doch die Neugier, wie denn das von der "anderen Seite" aus aussieht. Also habe ich nach einigem hin und her Überlegen dann zugesagt. Ich musste mir einen Charakter aussuchen und schon war ich verhaftet. Etwas später habe ich erfahren, dass ich nicht der einzige Spieler im GM-Gewand war, es hatte noch jemand anderes "getroffen".

Der erste September nahte und um Mitternacht wurde die Ankündigung im Forum erstellt. Bis zum 5. September haben sich 47 Spieler angemeldet, letztendlich waren dann knapp 100 Spieler auf der Welt vertreten, wobei einige sich wahrscheinlich eher in Unkenntnis auf der Welt angemeldet haben, denn ab Platz 74 war keiner mehr auf Stufe 150. Denn jeder, der sich angemeldet hat, wurde zu Beginn auf Stufe 150 gesetzt und die Nachzügler konnten sich bei einem GM melden und wurden dann auf 150 gesetzt. Aber damit fing es an, dass die ersten negativen Wellen über die Welt schwappten. Im Saloon wurde sich beschwert, dass die Spieler, die noch nicht auf 150 waren, sooo viele Vorteile haben, weil die ja alle paar Minuten einen Stufenanstieg haben und sooo viel mehr an Erholung haben und und und. Ich dachte mir, na ja, es gibt immer jemanden, der nicht anders kann, als sich an allem aufzuhängen, das ist einfach nur der Anfangsstress. Das wird schon wieder.

Da wir beiden Spieler-GM nicht am Vortag des Beginns auf die Welt konnten, war **Rosine vom Kuchen** so nett und hat uns den Charakter erstellt und zum Arbeiten geschickt, wir selber durften dann auch wie alle anderen Spieler erst am 5. September ab 0 Uhr auf die Welt und gleich ging es los: Charakter durch klicken, Saloon öffnen, Quests annehmen ... HALT! Da war doch was im letzten Jahr! Ich bremste mich und wartete ab - und tatsächlich, nach der ersten Aufgabe für die Spieler, größter Verdienst in einer Stunde, wurde für den Folgetag angekündigt, wer die meisten Quests hatte. Gott sei Dank habe ich nur drei abgeschlossen und mir dann doch den Rest für die Vorlage aufgespart. Also erstmal arbeiten ... ich habe mir irgendeine Arbeit herausgesucht, die mir mit meiner Skillung am erfolgreichsten erschien, habe einen mittleren dreistelligen Stundenlohn erhalten. Intern habe ich mitbekommen, dass die meisten einen Verdienst über 1000 $ hatten und ich dachte mir so, wie bekommen die das hin? Nach ein paar Versuchen und Einkauf von neuen Klamotten - ja, als 150er mit dem Geldbeutel eines Stufe 1 Charakters ist das doch recht schwer. Ein Teufelskreis, kein Geld, um Kleidung zu kaufen, die man braucht, um Geld zu verdienen. Irgendwie habe ich es am Ende des Tages dann doch hinbekommen, einen Bericht zu präsentieren, der knapp über 1000 $ war.

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“ - Fortsetzung

Am zweiten Tag konnte ich mich dann ausleben, endlich durfte ich Quests machen. Direkt nach Mitternacht habe ich losgelegt, hatte mir als Ziel gesetzt, meine letztjährige Einsendung zu überbieten. Die Nacht war dann doch etwas kürzer, als ich dann so gegen ein Uhr mit 15 Sekunden-Arbeiten und viel wildem Rumgeklicke, Hin- und Herreiten dann meine letztjährige Abgabe eingestellt habe. Der Ehrgeiz hatte mich gepackt, und dann ging es richtig rund. Zusammen mit den anderen (noch wachen) GMs haben wir viel kommuniziert, Spaß gehabt und uns auch gegenseitig Tipps gegeben. Irgendwann bin ich dann an einer Stelle angekommen, an der es alleine mit 15 Sekunden Jobs nicht mehr weiter ging, es waren viele Aufträge übrig, bei denen länger gearbeitet werden musste. Also entschloss ich mich bei dem Stand von rund 200 Quests, meinen Charakter jetzt auf die längeren Arbeiten zu schicken und selber im RL Erholung zu tanken. Nach dem Aufstehen widmete ich mich wieder meinem Charakter, nachdem er eine Weile dumm in der Prärie herumgestanden hatte, sichtete die ganzen Fragezeichen im Saloon und konnte noch ein paar Aufträge abschließen. Im Laufe des Nachmittags trudelten dann noch ein paar weitere Aufträge ein und kurz vor Mitternacht - recht abgekämpft - konnte ich dann doch eine stattliche Zahl von 257 abgeschlossenen Quests präsentieren. Ich muss gestehen, dass es ohne den Speedbonus der ersten beiden Tage nicht so einfach gewesen wäre. Da der Bonus am nächsten Tag nicht mehr gegolten hätte, haben wir uns einstimmig dazu entschlossen, dass der Bonus länger gelten sollte.

Unser Tag 3 bestand darin, eine Arbeit zu machen und mal ausnahmsweise den niedrigsten Itemfund zu generieren. Hmmm, das habe ich doch letztes Jahr gut hinbekommen, wie war das nochmal? Ich habe gesucht, was das billigste Item war, habe mit Hilfe des Ingame-Arbeitsrechners geschaut, was ist meine "schlechteste" Glücksarbeit (ja, der war dafür wirklich nützlich!). Ich bin einfach nicht auf den niedrigsten Fundwert gekommen, ohne dass ich mich nach 15 - 30 Sekunden im Hotel wiederfinde - hohe Arbeiten mit negativen Arbeitspunkten können ganz schön Schaden machen. Letzten Endes bin ich dann beim Strauchdiebe verjagen gelandet, wobei die Arbeit nur rote Fertigkeiten verlangt, was bei meiner Skillung tatsächlich der "beste" Job für diese Aufgabe war. Ich hab mich dann allem entledigt, was irgendwie rote Fertigkeiten beinhaltete und irgendwann habe ich dann die grauen kaputten Schuhe gefunden und war mit dem Auftrag durch.

Während die Spieler an ihrem Tag 3 dann versuchten, das billigste Item zu erreichen (unterbieten war ja dieses Mal nicht möglich), haben wir unsere Fäuste für unseren 4. Tag gewetzt und haben so den Spielern wohl recht schnell verraten, was am nächsten Tag deren Aufgabe wäre. Den Tag über schickte ich meinen Charakter dann auf normale Arbeiten und abends legte ich dann auch los. Aber mit extrem wenig Punkten auf Schlagkraft habe ich kein Land gesehen und konnte nur einen mittelmäßigen Bericht abgeben ... schade, aber man kann nicht überall gut sein.

An unserem Tag 5 war dann sozusagen Ausruhen angedacht, wir durften tun, was wir wollten. Am besten Produkte sammeln für die noch anstehende Craftingaufgabe. Aber dann, kaum nachdem um Mitternacht die neue Aufgabe für die Spieler bekanntgegeben wurde, ging es rund. So ein hoher Schaden bei einem Faustduell, das ist doch rechnerisch gar nicht möglich! So was kann doch gar nicht sein! "Ich habe alles durchgerechnet, das geht ohne cheaten überhaupt nicht!" So ging es den ganzen Tag über weiter und ein Wort ergab das andere, die Spieler steigerten sich gegenseitig da rein. Es war im Endeffekt ein Versehen, dass das passiert ist, aber trotz Entschuldigung wurde mit dem Deckmäntelchen der "Fairness" weiterhin drauf herumgeritten.

Sagt mal, geht es eigentlich noch? Die Eventwelt ist dafür da, um Spaß zu haben, und Fehler können passieren. Und wenn die verantwortliche Person, die sich den Fehler eingesteht und sich dafür entschuldigt, dann so im Saloon angegangen wird und ebenso die Person, bei der der Fehler passiert ist, dann hört es auf. Hinter dem Event steckt ne Menge Zeit und Arbeit, die für die Spieler investiert werden, und dann kommt einer daher und macht die Leute im Chat fertig? Dank dieser Aktion haben wir seitdem einen Herausforderer weniger.

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“ - Fortsetzung

Tag 6 war sozusagen eine Doppelbelastung, zum einen hatten wir die gleiche Aufgabe wie die Spieler, Fortkampf mit den meisten Treffern, und zum anderen dann die Vorbereitung für den nächsten Tag mit der Craftingaufgabe. Also den Tag über weiter Produkte suchen, auf passende Rezepte hoffen und am Besten nicht vor dem Fortkampf KO gehen. Nachdem bei mir dann der Fortkampf sehr glorreich gestartet war, mehrere Runden lang kein Schussfeld, gelang es mir am Ende dann doch, das Beste GM-Ergebnis auf der Verteidigerseite einzufahren, auch wenn 20 Treffer nicht so wirklich der Renner waren, was ich dann in der Auswertung gesehen habe. Sechs Spieler waren dann doch noch besser als ich. Nach dem Fortkampf machte ich mich daran, die Aufgabe für den nächsten Tag zu erfüllen: Crafting - Wer schafft die meisten Produkte? Das hört sich einfacher an, als es ist, vor allem als Feldkoch. Der hat es im unteren Bereich doch nicht ganz so einfach wie die anderen Berufe. Trotz der gefundenen und erstandenen Produkte reichte es hier wiederum nur zu einem mittelmäßigen Ergebnis. Aber wie sagte ich zuvor bereits? "Schade, aber man kann nicht überall gut sein."

Tag 7 bzw. Tag 6 für die Spieler, die dann heute Craften durften, war für uns die Aufgabe, an der Stadt auszubauen. Ich habe mir mit Hilfe der Arbeit Casino errichten auf TW-DB die beste Arbeitsklamotten rausgesucht, habe dann eine Stunde Arbeit eingestellt, in der Hoffnung, dass meine Berechnung passt und ich mindestens 200 Ausbaupunkte erreiche. Das hätte einen Stufenanstieg bei der Kirche bedeutet. Beim Öffnen des Berichts die Ernüchterung: 199 Ausbaupunkte, EINER zu wenig! Erstmal gefrustet schlafen gegangen und dann am Morgen habe ich mir nochmal ein paar Arbeitspunkte rausgeschlagen und nochmal drei Runden ausgebaut: Es war ein wenig besser, aber doch nicht viel. Also habe ich meinen Ausbau eingestellt, weil so langsam auch die Motivation runter ging. Abends habe ich mir dann doch nochmal Klamotten geleistet, sodass es zum Abschluss für einen Bericht mit 289 Ausbaupunkten gereicht hat.

Tag 8 war der große Tag! Eine Aufgabe, die wir uns im Stadtchat zusammengesponnen hatten (einer hat die Vorlage gemacht, ich habe dann einen Teil ausgearbeitet), war dran. Der schlechteste Verdienst in Kombination mit dem besten Fund (Produkte und Items). Nachdem ich ein wenig rumprobiert habe mit Arbeiten, die ein teures Produkt haben, falls ich kein Item finde, dort aber immer einen sehr schlechten Schnitt hatte, hab ich mich dazu entschlossen, Als Fahrender Händler zu arbeiten, weil dort als Produkte auch teurere Rezepte im Produktpool sind. Nach ein paar Arbeiten hatte ich also dann einen recht brauchbaren Bericht zusammen, Rezept, Produkte und ein Item und konnte etwas abgeben. Somit war der Tag dann auch erledigt.

Der neunte Tag war wieder zum "Ausruhen", sprich weiter Produkte sammeln für die zweite Crafting-Aufgabe. Also den Charakter zum Arbeiten geschickt und Produkte gesucht. Nebenbei den Saloonchat beobachtet, es wurden immer wieder Arbeitsberichte gepostet, wie schlecht doch das Glück ist. Ja, diese Aufgabe ist schon recht glücksabhängig, aber der Gedanke dahinter war der, dass man bei dieser Aufgabe nicht wirklich vorarbeiten konnte und jeder hatte die gleichen Chancen. Denn ein Bericht mit einen Fundwert von 6000 $ und 300 $ Verdienst ist nach den Berechnungen genauso "wertvoll" wie ein Bericht mit 100 $ Fundwert und 5 $ Verdienst.

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“ - Fortsetzung

Tag 10, zusammen mit den Spielern. Die beste Aufgabe schlechthin. Abenteuer, der Spaß für jeden, gezählt werden gewonnene Abenteuer. Nun ja, einige machen sie gerne, die eingefleischten Abenteurer, andere mögen sie eher so wie Fußpilz. Also Augen zu und durch. Gleich nach Mitternacht, als die große Freudenwelle im Chat abgeklungen war, meldete ich mich für ein Abenteuer an und wir vom Tabakfeld haben es perfekt abgepasst, drei von uns auf jeder Seite und unter uns. Ich denke, dass das eines der angenehmsten Abenteuer meiner Karriere war. Leider hat es für die Gang, in der ich war, knapp nicht zum Sieg gereicht. Aber von dem motiviert, entschloss ich mich noch zu einem zweiten. Anderes Team, zwei vom Tabakfeld mit einem normalen Spieler zusammen (Werkzeuge des Aushilfskochs ^1) gegen zweimal Lucilles Lasso und einem weiteren Teilnehmer vom Tabakfeld. Wer hätte es gedacht, dass unser Team dennoch gewonnen hat? vielleicht haben wir mit unseren Gurkenwaffen doch nicht so schlecht gespielt? Oder hat es der Normalspieler herausgerissen? Hauptsache, ein gewonnenes Abenteuer für die Abgabe, eine Kiste mit dem Banditenpferd bekommen, mein Soll war erfüllt. Abends nach der Arbeit hat mich doch noch der Teufel geritten und ich habe mich nochmal zu einem Abenteuer angemeldet. Ein letztes, egal, wie es ausgeht. Ich muss sagen, dass trotz meiner ungeeigneten Ausrüstung und einem Mitspieler, der wahrscheinlich den Chat ausgeschaltet hatte, das Abenteuer einen gewissen Spannungsfaktor hatte. Erst war unsere Gang in Führung, dann haben die anderen aufgeholt, bis es letztendlich 34:34 stand, wir aber das Glück hatten, zwei Gebäude zu besitzen und somit 36:35 gewonnen hatten. Dann hab ich die Abenteuer wieder Abenteuer sein lassen und noch ein wenig im Chat mitgelesen. Die Aufgabe stieß auf gemischte Gefühle, ein Teil mochte sie gar nicht, aber der Ehrgeiz trieb sie wohl dazu, dennoch immer weiterzumachen und ein Teil amüsierte sich.

Was soll man zu Tag 11 viel sagen? Nach der Multiplayer-Instanz Abenteuer stand dann die nächste Multiplayer-Aufgabe an. Wer schafft im Fortkampf die meisten Ausweicher? Irgendwie hatte ich im Hinterkopf, dass es um den meisten Schaden geht, und daher hatte ich bei der Garderobenauswahl ein wenig daneben gegriffen. Aber da bei der ganzen Geschichte auch das Glück (oder in meinem Falle das Pech) mitspielt, ist die Fehlauswahl nicht so ins Gewicht gefallen. Kurz bevor ich auf dem Schlachtfeld gefallen bin, habe ich immerhin meinen Anstandsausweicher bekommen, mehr war einfach nicht drin. Den Tag über haben wir uns auch schon um die Aufgabe für den nächsten Tag gekümmert. Gut, man kann sagen, dass es ein klein wenig interessant war, am Tag des Fortkampfes Duelle durchzuführen. Gesucht war der beste Einzeltreffer, aber irgendwie hat auch hier mein Glück gerade Urlaub gemacht.

Tag 12 war wieder etwas für den Charakter des Abenteurers: Items suchen und auch finden. Jedes gefundene Item gab 5 Punkte (angezogen und durch Bericht belegt), Sonderpunkte wurden verteilt für mehrere Teile einer Farbe (bis zu 35 dazu) und nochmal 5 Extrapunkte für einen kreativen Namen. Während sich die Spieler also gegenseitig duellierten, konnten wir dann in Ruhe nach Items suchen - mehr oder weniger in Ruhe, denn immerhin hatten die Spieler die Duellaufgabe. Da ich aber bereits am frühen Morgen KO gehauen wurde, konnte ich mich abends dann intensiv um die 15-Sekunden-Arbeiten kümmern. Anfangs war es eher eine bunte Mischung an Items, nichts hat irgendwie in der Farbe zusammengepasst, bis dann die ersten edlen und Named-Items aufgetaucht sind. Immer mehr 15-Sekunden-Geklicke, immer bunter wurden die Funde, bis ich mit meinen letzten LP dann auch das letzte edle Teil gefunden hatte. Mit der nächsten Arbeit klemmte ich mir den Daumen zwischen den Mühlsteinen und die letzten 11 Lebenspunkte waren weg. Dann schnell noch einen Namen ausgedacht und abgegeben.

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“ - Fortsetzung

Kurz vor Mitternacht von Tag 13 wurde dann schon die neue Aufgabe für die Spieler veröffentlicht. Nun durften die sich den Tag über die Finger wund klicken. Währenddessen versuchten wir dann, mit unseren besten Glücksarbeiten den höchsten Itemfundwert zu erreichen. Ich habe morgens nicht an die Aufgabe gedacht und eine Quest beendet, dann die Aufgabe gelesen und den Bericht vom Goldenen Säbel offen gehabt. Schade, dass der als Questitem nicht zählte ... mit seinem Preis von 22.500 $ wäre es für alle schwer geworden, da drüber zu kommen. Aber am Abend hatte ich dann doch noch Glück und konnte mit 6.350 $ einen scharfen Kavalleriesäbel vorweisen.

Nun ging es in den Endspurt. Heute durften dann die Spieler ihre besten Glücksarbeiten auspacken, während wir die Craftingaufgabe für den vorletzten Tag vorbereiteten. Dieses Mal ging es um das Mysterium der Vielfalt beim Craften. Zwar sind die Informationen diesbezüglich frei zugänglich, aber wir crafteten trotzdem einfach drauf los. Rege Gespräche und Produktanfragen liefen den Tag über im Stadtchat, hier wurde abgegeben, was nicht mehr gebraucht wurde, da wurde noch Arbeit reingeklickt, jeder sah zu, noch irgendwas craften zu können. Wenn ich nur so ein Craftingproduktergebnis bei der entsprechenden Aufgabe gehabt hätte ... Ganz stressig wurde es dann kurz vor Mitternacht, da wurde das letzte Produkt aus der hintersten Ecke gekramt, der eine hat für den anderen noch Craftingprodukte hergestellt, die zur Weiterverarbeitung benötigt wurden. Dann 0 Uhr, Gongschlag und Ende. Jetzt wartete jeder auf die Aktualisierung der Rangliste wie beim ESC auf die Punktevergabe. Mit einer Veränderung der Vielfalt um 48 Punkte hatte ich mal wieder nur das Mittelfeld erreicht. Aber da haben die Teilnehmer zumindest noch eine Chance, mehr als nur einen GM zu überholen.

Handwerk

Mit der **Version 2.61** bekam auch das **Handwerk** einen Tab in der Rangliste. Die Spieler werden dabei geordnet nach:

- Anzahl erlernter Rezepte
- Erreichte Handwerkspunkte
- Vielfalt (Summe der Wurzel der hergestellten Gegenstände: *√Bajonette + √Stahl* ...)
- Anzahl aller hergestellten Gegenstände

Ausserdem ist am Schluss noch der Beruf aufgelistet, welcher der Spieler gewählt hatte.

Eventwelt Tabakfeld von „hinten“ - Fortsetzung

Tag 15, der Craftingtag der Teilnehmer, wurde von den meisten Herausforderern zum Ausruhen genutzt. Ob Beten, Schlafen, Weiterquesten oder einfach nur Arbeiten einstellen, sonst war nichts zu tun, da die Abschlussaufgabe ein Fortkampf war. Der wird standesgemäß zwischen Spielern und GMs gemeinsam bestritten. Mehr war an diesem Tag nicht anstehend, und es ging für mich arbeitend und weiterquestend fließend in Tag 16 über. Ich bin den Tag über noch zweimal duelliert worden, was ich persönlich unschön fand, da es ja der Abschlusstag mit Fortkampf war. Da hätte man doch so fair sein können und sich vielleicht auf den Fortkampf vorbereiten können. Aber was soll's, abends war dann der Kampf unter dem Motto "Winner gegen Loser" angesagt, mit einer interessanten Aufgabe. Die Angreifer mussten Treffer einstecken und Fehlschüsse sammeln, und die Verteidiger durften Treffer austeilen und sich an Ausweichern versuchen. Ist gar nicht so einfach drei Chats gleichzeitig zu beobachten. Sowohl Stadt- als auch Saloon- und Fortkampfchat, überall waren Wortmeldungen. Mir kam es so vor, als wenn dieser Kampf eher ein großes Miteinander als ein Gegeneinander war. Nach dem Kampf ging es dann im Saloon weiter, viele Spieler bedankten sich.

Mein Fazit: Von der anderen Seite zu spielen ist sehr interessant, mal als Spieler ein wenig mehr Einblick hinter die Eventkulissen zu bekommen. Ich muss sagen, es hört sich leicht an, dass wir ja nur das tun, was die Teilnehmer am nächsten Tag als Aufgabe hatten, aber so ist es nicht. Man sieht da dann erst einmal, wie viel Arbeit von der Seite der Organisation her dort rein gesteckt wird, man selber ist schnell mit eingebunden und "arbeitet" mit. Aber die Hauptarbeit hatten immer noch **Rosine vom Kuchen** und **Creme de la Creme**, die dann nach Mitternacht die Einsendungen auswerten mussten und das Forum bestücken. Daher auch von meiner Seite nochmals ein herzliches Dankeschön für die Arbeit und das Engagement.

Eins muss ich noch sagen: Die Stimmung im Stadtchat war eigentlich immer wunderbar, wir konnten Späße machen, haben uns gegenseitig die Ideen für neue Aufgaben herausgelockt und der Zusammenhalt der Herausforderer war bestens. Wenn es meine Zeit zulässt, würde ich so etwas wieder machen.

(Ettore Fieramosca)

Eventwelt - Chatspion

Auch auf dem Tabakfeld sind die Spione aktiv

AAA: muss gerade lachen, auf mexiko wurde ich gerade gefragt ob es eine änderung in den abenteuern gab weil alle mit einfachen flinten rumrennen :-D
BBB: haste natürlich bejaht. ab sofort pimpwaffen verboten
AAA: hab gesagt heute ist tag des abenteuers und da ehrt man damit die alten zeiten. könnte inno eigentlich einführen :-D, dann hat er gesagt : inno spinnt doch :-D
CCC: :-D
DDD: looooooooool

AAA: Ko kloppen ist, aausser bei den Schlümpfen, aauch doof Versaut man ja jemandem die Tagesaufgabe
BBB: nein
AAA: Wie nein?
BBB: wer keine chance hatte zu duellieren, den hol ich aus dem duellschutz raus, das wäre ja in der tat unfair
CCC: BBB, ist so net und hilft den Armen. Dafür generell vielen Dank.
AAA: Ah, ok. Wusste ich nicht. Find ich fair
BBB: jo
CCC: BBB Hood for president
BBB: und fair fände ich, bevor man des nachts meckert, uns zu vertrauen
AAA: Dann hol mal Ettore raus, dann klopp ich den nochmal :-D
DDD: ne, so nicht^^
AAA: Menno
BBB: nee, der hat ja n tag davor gekloppt und vorgelegt
DDD: und meine Aufgabe ist ja schon gestern erledigt gewesen ;-)
BBB: der freut sich jetzt, dass er in ruhe arbeiten kann, nächste aufgabe und so ;-)
CCC: Notiert : nächste Aufgabe hat irgendwas mit Arbeit zu tun ????
BBB: da haste ihm einen gefallen getan, predi
DDD: ich freu mich erst mal drüber, dass ich 8 Stunden Pause habe, keine Erholung und keine LP^^
BBB: muss er nicht mehr achtgeben
AAA: Nochmal "Menno!"

AAA: neinm ich hab dich voll gemacht, also lp und erholung
BBB: igitt
AAA: :-D
CCC: pfui
DDD: ah okey danköööö ich bleib aber jetzt ko richtig da sind sich alle einig jetzt jaaa? :-D

AAA: [Nachttopf] das ist edel, oder?
BBB: ja besser als ein plumsklo, auf jeden fall

AAA: und ich ochse hab wieder das tele vergessen ,na klasse
BBB: so kennen wir dich AAA
CCC: :-D
DDD: Hat wer 150 Sattler :-D
EEE: so viele sind wir doch garnicht auf der welt

AAA: Ich hab gerade gelesen Ned Buntlines kastrierter Gürtel^^ [Ned Buntlines karierter Gürtel]
BBB: haha

AAA: falls wer noch Handschellen braucht...
BBB: :-D
AAA: jetzt nicht was DU wieder denkst
CCC: schaut AAA ganz verträumt an.
AAA: wegen dem grünen Rock?
CCC: Handschellen.. hrhrrrr

AAA: ich hab halt so ein halbes 10 finger-System
BBB: Kann das 10 Fingersystem auch nicht
CCC: ich kann das auch net, eher 4 finger system :-D
BBB: Aber warum das denn :-D
AAA: hatte es mal gelernt, aber mittlerweile nutze ich meist nur 4 Finger und zwei Daumen
CCC: genau :-D
AAA: vielleicht mal nen 5. oder 6. Finger dazu, aber selten
CCC: und ich lieg ja auch noch vor dem laptop da is es noch schwieriger :-D
BBB: Wie sich das wieder mal liest :-D Hoch eroddisch :-D sorry
CCC: :-D
AAA: bist DFu heute irgendwie rallig? :-D
CCC: so ich geh schlafen wünsche euch ne gute nacht schlaft gut
AAA: erst die Handschellen, jetzt das...
BBB: Du hast angefangen Ettore
AAA: gute Idee, ich komm mit, ich muss morgen auch wieder früh raus
CCC: dann aufi :-D
BBB: Schlaft gut ihr zwei ^^
CCC: bimo du auch
BBB: *denkst sich ihren Teil*
AAA: na dann hör ich auf für heute (bis jetzt)

FantaSixtys Brief an die Spieler

Es war einmal ...

Wie fängt man an, etwas mitzuteilen, was einem persönlich nicht leicht fällt? Ich werde einen Brief schreiben, damit sich auch alle angesprochen fühlen.

Huhu ihr Lieben,

viele von euch kennen mich: als Spieler seit 2009 oder seit September 2016 im Team. Ich liebe dieses Spiel und habe es auch immer gesagt. Und aus diesem Grund lag es mir immer am Herzen, auch andere Spieler mit meiner Begeisterung mitzuziehen. So organisierte ich gern und oft kleinere Events in meiner Hauptwelt 10. Das wollte ich auch im größeren Maße und bewarb mich deshalb für das Team, genauer gesagt, wollte ich im Eventteam tätig werden. Nach mehreren Anläufen klappte das auch endlich, ***Dorette*** *holte mich ins Team und ich habe mich riesig auf diese neue Herausforderung gefreut. Danke Dorette! ;-) Mit* ***stayawayknight*** *hatte ich auch den perfekten Partner an meiner Seite, von ihm lernte ich sehr viel. Danke stay! ;-)*

Als stay dann unser CM wurde, was überhaupt das Beste war, was uns als Community passieren konnte, übernahm ich mehr oder weniger die Verantwortung für Events, ich hatte dabei immer Hilfe von lieben Teamkollegen. ***firet0uch*** *kam dazu und wir zogen gut an einem Strang. Es hat einfach Spaß gemacht, euch immer wieder mit neuen Ideen eine Eventwelt oder Forenspiele zu präsentieren. Die Beteiligung daran war auch oft über alle Erwartungen und wenn dann noch nette Worte kamen, ging das runter wie Öl und das allein war immer wieder der Grund, weiterzumachen. Kritiken gehörten dazu und solange sie sachlich blieben, konnte man damit auch umgehen.*

Ein halbes Jahr, nachdem ich ins Eventteam damals eingestiegen bin, betraute man mich auch mit Supportaufgaben. Auch hier schulte mich stay großartig und ich lernte täglich dazu, durch stays geduldige Antworten, durch eure unermüdenden Fragen zum Spiel, zu Quests, zu den verschiedensten Meldungen. Auch das machte mir riesengroßen Spaß oder macht es immer noch. Wer mich etwas genauer oder länger kennt, weiß, dass ich eigentlich kein Fan großer Worte, Umschreibungen bin, sondern meine Meinung direkt und unverblümt äußere. Hier musste ich viel lernen, denn in Tickets und im Forum gehört oft meine persönliche Meinung nichts zur Sache. Und auch sollten die Antworten ja eher nett, freundlich und sachlich bleiben als unverblümt. Ich hoffe doch auch sehr, dass mir das in den meisten Fällen gelang, wo nicht, einfach mal ein ehrliches SORRY hinterherwarf.

Leider hat sich viel in der letzten Zeit verändert. Ob äußere Faktoren, wie die Coronazeit, dabei eine Rolle spielen oder andere Dinge, ich persönlich merke und spüre Veränderungen. Nicht nur an mir, sondern auch an Freunden, Familie, Kollegen und so auch hier im Spiel. Der Grundton wirkt unzufriedener, man selbst ist sensibler. Hier im Spiel änderte sich der Ton im Forum massiv. Unzufriedene Spieler gab es schon immer, Kritik, ob gerechtfertigt oder ob aus Unzufriedenheit, gab es auch schon immer, Fehler von InnoGames gab es auch schon immer, aber verändert hat sich der Ton. Er wurde härter, respektloser und angreifend. Wenn der Support - und da fühle ich mich durchaus angesprochen - als unfähig hingestellt wird, weil man eigene Fehler sich nicht eingesteht, wenn man angekackt wird (upps, war vulgär), weil man es sich wagte, einen oder mehrere Beiträge zu liken, die meiner Meinung entsprachen, weil man überhaupt im Forum Antworten gab, weil die dafür verantwortlichen Communitymanager keine Zeit fanden und damit eine Angriffsfläche bot und diese auch knallhart ausgenutzt wurde, an dem Punkt vergaßen einige Spieler, wer hinter dem allen steht oder sitzt. Und ich kann euch sagen, es tut weh, eine Faust auf die 12 zu bekommen, weil man eigentlich nur helfen oder antworten wollte. Das war ein Grund, weshalb ich mich vor einigen Wochen aus dem Forum zurückzog. Ich lese alles, aber ich antworte nicht mehr. Und siehe da: Es geht mir besser, ich wurde nun nicht mehr angegriffen. Aus meiner Sicht habe ich das richtig gemacht.

Das letzte Event "Held vom Tabakfeld" war dann der Höhepunkt und die Gipfelstürmer haben nicht nur den Gipfel erreicht, sie haben mich mit Schwung von der Klippe gestoßen. Eine Eventwelt macht eigentlich sehr viel Spaß für uns aus dem Eventteam. Hier ist immer gute Laune, die Leute waren motiviert, unterstützten sich immer, obwohl man oft Konkurrenz war, diese Welt war immer anders. Doch auch hier war dieses Mal eine deutliche Veränderung zu spüren. Von Tag zwei an, als die Wettbewerbe losgingen, herrschte Missgunst, Neid beherrschte das Treiben, der Chat war oft ruhig oder dann von Meckereien geprägt. Am Tag vier saß unsere Titelverteidigerin nur noch heulend am Laptop, ich quasi daneben, so dass ich hier schon die erste Reißleine zog. Ja, ok, ich hab "geschummelt", und habe, da die GMs sich schon am 4.9. einloggen konnten, noch paar

FantaSixtys Brief an die Spieler - Fortsetzung

Ähren erklickt, um Buffs zu haben. Ich habe dabei nicht an die Regel gedacht, dass unser Startinventar gleich dem der Spieler ist. Das war ein Fehler und ich habe mich dann selbst disqualifiziert und fortan nicht mehr am Wettbewerb teilgenommen. Trotzdem rissen Kritiken nicht ab. Auch hier sei gesagt, ich habe nichts gegen Kritik, sehr wohl aber was gegen manchen Ton dabei, gegen Provokation, bewusstes Stänkern. Das alles verlief aber so und das bis unter die Gürtellinie. Warum? Wieder Neid, Missgunst, die Unfähigkeit, das Eventteam vom Support oder Communitymanager zu unterscheiden, seinen persönlichen Unmut auf andere abwälzen ... usw. Ich bin ja lange ruhig geblieben, aber wenn man dann zwei Tage am PC sitzt und heult, ja, weil man selbst auch sensibler geworden ist, dann läuft was grundlegend verkehrt. Als ich das auch im Saloonchat so ehrlich schrieb und auch sagte, dass ich echt überlege, aus dem Eventteam auszusteigen, wurde fröhlich weitergehackt, das Level gleich noch mal höher geschraubt und ein weiterer Spieler fügte sich nahtlos ein. Das war für mich der Punkt zu sagen: Es reicht. Meine Gesundheit, mein Gemütszustand ist mir doch wichtiger, als Beleidigungen, Provokationen und Sticheleien zu ertragen.

Langer Text, kurzer Sinn: Zum 1. Oktober 2020, also heute, bin ich kein Mitglied des Eventteams mehr. Ich hab es im Chat mal mit dem Dschungelcamp verglichen: Man weiß erst, wie gut ein Keks schmeckt, wenn man eine Woche nur Reis gegessen hat. Ok, vielleicht übertreibe ich ja und ich bin nur halb so lecker wie ein Keks, aber vielleicht vermisst ihr mich Krümel ja auch.

Ich möchte mich bei allen lieben, netten und begeisterten Mitspieler bedanken, die immer mit lieben und aufmunternden Worten Dankbarkeit zeigten, die es verstanden haben, dass Supporter oder Eventler keine Bots sind, die ihre Stunden gern für euch abreißen. Danke an alle Lieben! Ich hab euch wirklich lieb und ich werde diesen Job auch vermissen. Dem Support bleib ich (noch) erhalten. Und freue mich weiter auf eure zahlreichen Tickets!

Liebe Grüße

Eure Fanta

Liebe Fanta,

wir Redakteure der TWTimes wissen durch unsere eigene Arbeit genau, wie viel Zeit, Energie und Liebe Du in deine bisherige Arbeit als Eventteammitglied gesteckt hast und genauso wissen wir, wie es ist, wenn man statt freundlicher Worte Desinteresse oder gar Anfeindungen für seine Arbeit erfährt. Du hast uns Spieler immer wieder erfreut mit neuen Events, Ideen und kleinen Aufmunterungen im Spiel. Wann immer es Dir möglich war, warst Du präsent und hattest ein offenes Ohr für uns und unsere Anliegen, hast auch gerne mit uns Kontakt aufgenommen und mit uns zusammengearbeitet. Wir Redakteure bedauern alle Deinen Weggang aus dem Eventteam sehr. Wer wird diese Lücke wieder füllen können? Vielleicht melden sich ja die Spieler für diese Aufgaben, die Dich vertrieben haben. Vielleicht übernehmen diejenigen die Wache, die meinen, sie könnten es besser. Und vielleicht gibt es auch in Zukunft ein Eventteam voller Engagement und Ideen.

Uns Redakteuren, und wir denken, wir sprechen auch im Namen vieler Spieler, bleibt nur noch zu sagen: Herzlichen Dank für Deine bisherige engagierte Arbeit im Eventteam!

(Cymoril, quis, Tony Montana 1602)

Bärenfänger auf Welt 1

Es ist geschafft ...

... aber nicht das Ende. 1000 Bären tummeln sich in der Waffenkammer der Stadt Zombie Imbärium auf Welt 1. Lang ist die Liste der Helfer - 136 Spieler sammelten mit, ohne die es nicht möglich gewesen wäre so eine große Sammlung anzulegen. Dabei entstand unter den Mitsammlern teilweise ein richtiger Wettbewerb. Jeder 10. überreichte Bär erhielt im Profil der Sammlerin einen extra Eintrag, auf den einige besonderen Wert legen.

Besonders hervorzuheben sind:

totzy, der 85 Bären aus seiner eigenen Sammlung zur Verfügung stellte.
Archileus, der selbst Bärensammler ist, und den 150. Bär als Glückwunsch überreichte und derzeit 683 Bären im Gehe hat.
Geduld, der auch immer wieder ins Profil der Sammlerin schaute, um eine runde Zahl an Bären zu erwischen und möglichst Tony Montana 1602 als "Konkurrenten" abzuschütteln.
Und nicht zuletzt **Tony Montana 1602**, der Hinz und Kunz Bären abluchste, um sie dann bei den zehner Schritten zu übergeben. Er ist es auch, der plötzlich beim Stand von 991 Bären mit neun Stück um die Ecke kam und die 1000 voll machte.

Bärenfänger auf Welt 1 - Fortsetzung

Den 1000. Bär wollten mehrere Spieler abgeben. Die Sammlerin machte aber keinen auf den aktuellen Stand aufmerksam. Der Zufall sollte entscheiden, wer aufmerksam das Profil mit den Einträgen verfolgt und dann auch zur rechten Zeit den 1000. Bär liefern kann.

Ein herzliches Dankeschön an alle Sammler, die sich auch immer mit freuten, wenn sie wieder einen Bären gefangen hatten und die Sammlung wachsen ließen. Leider weilen schon mehrere Spieler nicht mehr unter uns, sind verstorben oder haben mit dem Spiel aufgehört.

?JjjjJ?, *Black Death*, Admiral Aero, Almalusch, anita1953, Apahatschi, Archileus, Atius Tirawa, Atoemchen, Augustus McCrae, Aussie, Babuck, bärentöter-09, baseball1972, Betty Barker, Birdie, Black Josefine, blindy, Callahan, Cello73, Clagon, clairelookingaround, Creazy Klecks, crow60, dani102, daniii, dechefe, DeGuet, Denise6666, der kleine Duellant, Der Mango, DerGoldsucher, Deti, Di Morrissey, DirtyHarry, Doc Esco, documentax, dominik79, Don Miguel, Donja1954, Elias36, fabi2207, fairplay12, FantaSixty, FenchelT, Fitsche, Flenders.., Flicken Franz, Forelle, G3RNI, Geduld, Georg Elser, Gis, Gool, hansi111, hase-hasi, hunrich88, Hunterex, Imke2, Indiana Jonns, Jan der Sieger, Jango5, Jessica Polikwaptiwa, Jill Sanders, Jo der Coyote, joglatt, john wix II, Joi-Laoi, Jolly44, KATI TEKAKWITHA, Kentucky Sam, key-4-low, Kilroy, Knochenherz, Königsblau, KullerTrine, Lady Kerstin, Lares, Lieron, LocKo, Logan Fischer, LordHeide, LucaBerni, Lucky Django, M.Myers, mad-doc, mak77, Maude, Maxter112, mc Dunn, megadeep, merlin388, Miss Lucy, MiZi13, mucki1, mycomeback, Nickar, Nummy-33, Olaf, Fersbrügge, ollo8, Orenda, Pablo Guerra, PanhandleJoe, pilzeee, quis, Rahziel, Rauhbein, Roberto62, Romeo Dolorosa, Sam Spade, Savio52, schlubb, Schneller Max, Sclamassel, seltsam, Sheriff Steve, siste, Spieler2000, Spinnenbein, Spoeggel, Stocki West, Sweetdeath1981, Tarachan, Taroru, Tazzy, The allerbest, Theopium, Thurstan de Crusoe, Titus Santana, TKark, Tony Montana 1602, totzy, TUEUCHNIX, Weied Earp, Wild Bill 93, Xardas

Und - es geht weiter!

(Cymoril)

Von Duellen und Abschieden

Gedanken zum Abschied

Im September beschloss ein langjähriger Spieler aus Welt 1 für seine Mitspieler und Freunde vollkommen überraschend, nach über elf Jahren dem Spiel den Rücken zu kehren und seinen Account nicht nur ruhen zu lassen, sondern vollständig zu löschen. Im Chat auf die Gründe angesprochen, erklärte er seinen Abschied vor allem damit, dass es keinen Reiz mehr hätte, sich ständig von Spielern duellieren lassen zu müssen, die zwar viel echtes Geld in ihre Ausrüstung steckten, aber dann doch nicht in der Duellstufe steigen, um sich wenigstens unter ihresgleichen zu duellieren. Es ist so bedauerlich wie bedenklich, wenn solch eine Aussage von einem Spieler getätigt wird, der selbst sogar eine reine Duellskillung gehabt hat, auch immer wieder einmal gerne duelliert hat, über 900 Duelle bestritten hat und eine Duellstufe von 221 erreicht hat. Zum Abschied war in seinem Profil dann der folgende Eintrag zu lesen:

Game over

Beginn: Do, 23. Apr. 2009
Ende: Sept. 2020

Ist ja auch lange genug

Zudem gibt es gewisse Spieler, die um jeden Preis die Besten sein wollen. Die Besten?
Nein! Die am meisten Geld hier reinstecken ist wahrscheinlicher. Das hat nichts mit Können zu tun.
So kann man sich nicht messen. Und das macht dieses Spiel für mich sinnlos.
Eigentlich die Schuld von Inno.

Nachdem er all seine verkäufliche Habe und sein Geld unter seinen Freunden, Verbandsbrüdern und -schwestern verteilt hatte, sah der Spieler dann so aus:

Das Ende nach 11 Jahren The West

Von Duellen und Abschieden - Fortsetzung

Wogegen der Spieler vor seiner Löschung nach 11 Jahren kein geeignetes Mittel mehr zur Selbstbehauptung gefunden hat und wie "ambitioniert" manche Spieler ihre eigene Aufrüstung betreiben, zeigen die folgenden Bilder. Nur zur Einordnung: Zur Veredelung auf Stufe drei sind 27 Originalgegenstände notwendig.

Ausrüstungen, mit denen andere Spieler aus dem Spiel duelliert wurden

Unser Spiel The West war und ist ein kommerzielles Produkt. Der Anbieter InnoGames verdient damit Geld. Das ist nicht zu beanstanden. Ohne Einnahmen zu generieren, können Mitarbeiter und die technische Infrastruktur nicht dauerhaft finanziert werden. Kurz gesagt: Ohne Einnahmen gäbe es kein Spiel The West. Daher ist auch nicht zu kritisieren, dass es Spieler gibt, die echtes Geld in das Spiel investieren. Sie tragen damit dazu bei, dass Spieler, die kein Geld in das Spiel investieren, es trotzdem weiterhin kostenlos spielen können. So weit, so gut.

Von Duellen und Abschieden - Fortsetzung

Problematisch wird dieses Konzept aber, wenn der Anbieter das Balancing aus den Augen verliert. Wenn es beispielsweise aufgrund eines schlechten Duellsystems möglich ist, dass Spieler, die durch ihre hoch veredelte Ausrüstung deutlich stärker sind, deutlich schwächere Spieler dauerhaft duellieren können. Wer sich mehr oder weniger sicher den dauerhaften Duellsieg mit echtem Geld erkauft, der sollte in seiner Duellstufe steigen und keine Möglichkeit haben, sie künstlich - außerhalb des Duellgeschehens - zu senken. Wer viel siegt, sollte in seiner Duellstufe in solchem Umfang steigen, dass er nicht dauerhaft Spieler duellieren kann, die ganz offensichtlich nicht in seiner "Gewichtsklasse" kämpfen. "Top-Duellanten" sollten gegen andere "Top-Duellanten" antreten, "Gelegenheitsduellanten" gegen "Gelegenheitsduellanten" und "Duellverweigerer" gegen andere "Duellverweigerer". Wer würde sich etwa mit Vergnügen einen Boxkampf zwischen einem Superschwergewicht und einem Fliegengewicht ansehen? In The West ist so etwas 2020 absolut im Rahmen der Möglichkeiten.

Warum sollte man am bisherigen Zustand etwas ändern? Es läuft doch alles ganz gut, könnte man meinen. Tatsächlich haben wir aber mittlerweile in praktisch allen Welten Spielerzahlen von wirklich aktiven Spielern erreicht, bei denen man sagen muss: "*Keine weiteren Verluste! Jeder einzelne Spieler zählt!*"

In Anlehnung an eine alte Boxerweisheit kann man über unser Spiel sagen "*They never come back!*" Was jahrzehntelang für Schwergewichtweltmeister nach dem Verlust ihres Titels galt, gilt heute ganz sicher noch für Spieler, die ihren Account löschen: Sie kommen niemals wieder zurück ins Spiel. Da unser Spiel jedoch nur funktioniert, wenn ein gewisses Maß an Interaktion mit anderen Spielern möglich ist, liegt es im gemeinsamen Interesse des Anbieters und der Community möglichst viele Spieler aktiv im Spiel zu halten. Wenn der Verbleib bestimmter Spieler durch das Verhalten anderer Spieler gefährdet ist, muss der Anbieter reagieren - durch Änderung des Balancings, Änderung der Regeln oder durch Anwendung bestehender Regeln.

In § 4 der Regeln zu den "Verhaltensrichtlinien" heißt es bereits jetzt: "*Es ist verboten, andere Spieler seelisch zu verletzen oder körperlich zu bedrohen.*" Diese Regel ist nicht neu und sie ist auch nicht auf Wunsch oder Anregung des Autors entstanden. Doch Regeln sind nur dann sinnvoll, wenn es für sie auch einen Anwendungsfall gibt und wenn sie bei dessen Eintreten auch tatsächlich angewendet werden. Ohne übermäßig pathetisch werden zu wollen, muss die Frage erlaubt sein, wie verletzend es ist, dauerhaft ohne die Chance zu sinnvoller und erfolgreicher Gegenwehr duelliert zu werden. Welches Maß an Frustration - um nicht zu sagen: seelischem Schmerz - muss entstanden sein, ehe sich jemand dazu entschließt, ein Hobby aufzugeben, das er über viele Jahre gepflegt hat und in dem er andere Menschen als Freunde gewonnen hat? Doch irgendwann ist für jeden Menschen ein Punkt erreicht, an dem die negativen Empfindungen so groß und überwiegend werden, dass die positiven Verbindungen zum Spiel dies nicht mehr ausgleichen können. Das Positive ist nur noch Erinnerung, der Frust ist die Realität.

Dieser Artikel wäre nicht geschrieben worden, wenn der hier beschriebene Fall ein Einzelfall wäre. Da es jedoch bei Weitem nicht das erste Mal ist, dass ein Spieler buchstäblich "aus dem Spiel heraus duelliert" wurde, ist nun der Anbieter gefragt, die Situation durch Veränderungen am Duellsystem und den Regeln wieder zum Besseren zu wenden.

(Tony Montana 1602)

Einfach Liebe ...

Keine verheirateten Frauen im Wilden Westen?

Seit kurzem gab es das Gerücht, wonach es im Wilden Westen keine verheirateten Frauen gibt. Völlig absurd, werden sich die Meisten jetzt denken. Das Weibe, das dem schießwütigen Duellanten, dem tapferen Soldaten, dem hart arbeitenden Arbeiter oder dem nimmermüden Abenteurer mit ihrer Schönheit den Atem raubt und mit ihren Kochkünsten die Lebensgeister weckt, immer den rechten Rat hat, sollte an diesen nicht mehr gebunden sein? "Schwachsinn", schallt es von den Stammtischen. Doch beim diesjährigen traditionellen Oktoberfestumzug sieht man alle Frauen geschlossen mit einem Bollenhut mit Roten Bollen.

"Na und?", fragen sich jetzt viele. "Ist halt die aktuelle modische Farbe". Ganz so einfach ist es aber doch nicht. Jeder Oktoberfestgänger kennt die Schleifenregel beim Dirndl, die den Beziehungsstand der Unbekannten verraten soll. So sagen die Bollen aus, welche unbekannte Schönheit bereits ein Bündnis eingegangen oder noch ungebunden ist. Liebe Männer, ihr müsst nun stark sein oder den Bierkrug für ein Prost heben, denn dieses Gerücht erweist sich als wahr. Sämtliche Bündnisse wurden für ungültig erklärt.

In seiner unerreichten Weisheit hat InnoGames nun allen die Möglichkeit gegeben, begangene Fehler zu wiederholen oder es diesmal besser zu machen - nach dem Motto: "Drum prüfe, wer sich ewig bindet, ob sich nicht was Bess'res findet."

Schon beim Dirndl hat InnoGames aus allen Frauen Singles gemacht - Schleife links - da wurde die Chance leichtfertig vertan! Lernt bitte aus Fehlern ... :-D

In diesem Sinne - fröhliche Flirts :-D

(Augustus)

Filmreview

Filmreview – Trashfilme im Wilden Westen, Teil 1

Der eine oder andere wird sie kennen, Trashfilme. Trashfilme sind meistens günstig in der Produktion und extra schlecht und skurill abgedreht. Genau das was einen Trashfilm ausmacht und dadurch auch Kultstatus erreichen kann. Genau zwei solcher Trashfilme habe ich mir mal zu Gemüte getan. Diese verbinden Wilden Westen mit komplett anderen Themen, die in erster Hinsicht so gar keinen Bezug auf Western haben. Als erstes widme ich mich hier mit "**Jesse James meets Frankenstein's Daughter**" (deutsch etwa: "Jesse James trifft auf Frankensteins Tochter") aus dem Jahr 1966. Dieser Film hat eine Länge von ca. 83 Minuten und wurde klar in den USA gedreht. Leider gibt es keine deutsche Version, aber mit grottenhaftem Englisch kann man ja auch leben.

Wir haben das Jahr 1880 und Maria, nicht Tochter eigentlich Enkelin von Frankenstein, flüchtet in die USA. Dort verschlägt sie es mit ihrem Bruder Rudolph in ein Schloss wo sie sobald Experimente verüben möchten. Schnell finden sich im Dorf herrenlose Einwohnerkinder, die sie ermorden und mit Gehirnen versehen, um aus ihnen Sklaven zu machen. Ihr Bruder mag so gar nicht diese Morde, aber aus Angst lässt er sie weitermachen. Sobald flüchten immer mehr Einwohner aus Angst die nächsten Opfer zu werden. Nun erscheint Jesse James mit Kumpel Hank im Anhang, dieser erhofft sich ärztliche Hilfe der Frankensteins. Doch Maria sieht in Hank ihr letzes Opfer. Maria schickt Jesse zurück um in der Apotheke wichtige Sachen zu holen. In dieser Zeit operiert sie Hank zu Igor um. Ihr Bruder versucht nun endlich die ganze Sache zu beenden und möchte Igor vergiften. Die bekommt den Plan aber mit und möchte das Igor Rudolph tötet. In der Zwischenzeit soll Jesse verhaftet werden, dies geht aber schief denn Jesse kann den Hilfssheriff Loony töten. Als Jesse zum Schloss zurückkehrt wird er überwältigt und von Igor gefangen genommen um umgepolt zu werden. Juanita, eine mexikanische Schönheit, schloss sich Jesse und Hank an. Sie hatte schon immer ein Auge auf Jesse und wollte lieber dass er verhaftet wird, anstatt auf Frankensteins Stuhl umgepolt zu werden. Sie ruft die Gesetzeshüter und es kommt zum Handgemenge. Maria möchte das Igor Juanita erwürgt doch dieser erwischt Maria. Der gestörte Igor möchte nun auch Jesse erwürgen, darauf hin nimmt Juanita Jesses Colt und erschießt Igor. Nun ergibt sich Jesse am darauffolgenden Morgen dem Sheriff und Juanita bleibt alleine zurück ...

Herrlich skurril dieser „Western“, schaut ihn euch gerne mal an, um richtig abzulachen. Im nächsten Monat erzähle ich euch im Teil 2 über den Film "**Billy the Kid vs. Dracula**".

(siraustin)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: Du hast 3apfelstrudel mit 421 Schaden getroffen!
BBB: hab ja auch daneben -.-
AAA: ich hab ihn getroffen
CCC: der klene apfel wieder
AAA: noch knappe 700 dann ist der Apfel weg
DDD: die apfel,AAA
AAA: na gut, meinetwegen die apfel
BBB: Du hast BilllytheKid mit 524 Schaden getroffen! wie öl
DDD: femininer apfel :-D
CCC: Du hast Gleis8-dreiviertel mit 621 Schaden getroffen!
AAA: ja aber man wird überall sonst komisch angeguckt, wenn man die Apfel sagt
DDD: :-D
CCC: Fauler Appel :-D
BBB: wo is billy hin?
EEE: besser als fermentierter Apfel
AAA: ja besser für Apfelstrudel

AAA: will noch jemand beimarbenteuer mitmachen ?? bitte
BBB: nich freiwillig :-D
AAA: warum nicht?? Dann Zwing ich die eben:):-)
BBB: weil abenteuer gegen diee genfer konventionen für browsergames verstösst :p das is folter :-D
AAA: schade:(tust du es füe geld??
BBB: ne ne, nachher noch FK, das langt an nerv für heute ;-) ich bin nicht käuflich :-)
AAA: ok dann nicht
BBB: es sei den du willst wen aussem weg räumen, denn bin ich käuflich :-D
[15:30] Mr t: leute, einmal aus und neu einloggen, gibt nen zaubertrank
BBB: aaa thx
CCC: gerne
AAA: derjostet im shop 1k bonds
DDD: wus, hier n FK, was solln das, wer stört die Ruhe?!?

AAA: wird denn noch gemustert?
BBB: XXX steht auf meinem platz.ich war zuerst da
CCC: heul doch :-D
DDD: <<< *schaut AAA von oben bis unten an*. hab dich gemustert :-D
AAA: juhuu, musterung durch :-D
CCC: das fergel ,schaut den mädels untern rock!
BBB: wo

RRR: ich hatte neulich auch den spruch des tages rausgehaun, irgendein duellbericht, ich wurde angegriffen und 1 min später hatte ich ihn und der ging ko und ich hab gesagt. haha, ich hatte den schon drin, bevor er gekommen ist hihi
RRR: und kurz danach
LLL: das hab ich sogar gelesen gehabt :-D
RRR: oh gott reißt den satz nicht aus dem zusammenhang haha
EEE: danke

AAA: jedesmal wenn ich mir was kochen will stell ich fest ich hab das geschisse im frost gelassen ,nerv nerv
BBB: :-D
CCC: ja fleisch is auch nich so gesund,wann hab ich das letztemal,lange lange her.....heute nacht 2 buletten :-D
AAA: ich mach mir nen frust toast bis das schaschlik so weit is grrrrrrr
DDD: musst halt nur fertig gekochtes einfrosten
CCC: scheisslack is sehr lecker. äh schaschlick,verzeihung :-D
BBB: CCC , Bitte !!! nicht um die uhrzeit !!!
AAA: heut is nicht mein tag ,echt nicht ,fliege im kaffee ,toast angeschimmelt und das fleisch tiefgefroren ,ich glaub ich geh ins bett und weine
BBB: :-D ohhh arme AAA ...
AAA: murphys gesetz ,was schiefgehen kann ,geht auch schief
BBB: jo und wenn dann geht auch alles schief :-D
AAA: jo BBB gibt so tage da hast du einfach kein glück und dann hast du tage da geht alles schief :-D
BBB: jo das gibt es ... kenn ich :-D
DDD: ach das ist noch nicht das schlimmste ... ich bin voll mit dem kopf gegen die geöffnete küchenschranktür gerannt ... und jetzt bin ich ein einhorn
AAA: oje armes einho.... ups DDD. ja wenn du so am kochen und machen bist hab ich auch das ein ums andere mal die offene schranktür weggeköpft. ich leg mich nun echt was ins nest ,bis später ihr lieben und einhorn gute besserung
DDD: danke, schlaf gut. wenn hörner nur nicht so weh tun würden ... ;-)

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) 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)

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

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 wurde etwa dreißig Jahre vor Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung der USA geboren, zufällig auch etwa um den Tag herum, der später der Independence Day werden sollte.
- Obwohl ich in Schottland geboren wurde und in Frankreich starb, war ich ein amerikanischer Held.
- Ich war kein Bootsmann und erst Recht kein Fischer, sondern begann im Alter von zwölf Jahren gleich eine Ausbildung um einmal Kapitän eines Schiffes zu werden.
- Nach einigen Fahrten als Steuermann erhielt ich im Alter von einundzwanzig Jahren als Kapitän zum ersten Mal das Kommando über ein Schiff.
- Ein Jahr vor Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung wanderte ich nach Amerika aus und schloss mich der Continental Navy an, der vom Kontinentalkongress neu aufgestellten ersten amerikanischen Marine.
- Während des bald folgenden Unabhängigkeitskrieges führte ich zusammen mit französischen Schiffen einen mal mehr, mal weniger erfolgreichen Handelskrieg gegen britische Schiffe in den Gewässern vor England und Schottland.
- Unsterblich in der amerikanischen Folklore und Geschichte wurde ich durch die Ablehnung einer Kapitulation vor einem überlegenen Gegner. Obwohl mein Schiff bereits zu sinken begonnen hatte, entgegnete ich dem britischen Kapitän die Worte: „Mein Herr, ich habe noch nicht einmal begonnen zu kämpfen!“ enterte kurzerhand sein Schiff und eroberte es im Handstreich.
- Nachdem ich auch noch in der russischen Marine gegen die Türken gedient und in Holland und Frankreich gelebt hatte, starb ich fast in Vergessenheit geraten im Alter von fünfundvierzig Jahren.
- Über 110 Jahre nach meinem Tod wurden meine sterblichen Überreste in die USA gebracht und befinden sich heute in einem Bronzesarkophag in der Marineakademie der Vereinigten Staaten.
- Nach mir sind seit 1862 fünf Schiffe des United States Navy benannt worden, zuletzt ein Zerstörer im Jahr 1993.

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

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 2 - Geheime Zahlen

Geheimzahl

Robert McRobber, Räuber in dritter Generation, spürte, dass er langsam zu alt für den fordernden Job des Straßen- und Bankräubers wurde - zumindest auf die traditionelle Weise. Also hatte er sich darauf verlegt, den Direktor der örtlichen Bank eines Abends im Saloon zu umschmeicheln, ordentlich mit Whiskey abzufüllen und dann mit ihm über die Zahlenkombination des Tresors der Bank zu sprechen. Leicht hatte er erfahren, dass es eine Kombination aus vier Zahlen ist und nach einer ganzen Menge Whiskey hatte er dem Bankdirektor sogar alle Zahlen in der richtigen Reihenfolge entlockt.

Die Freude über diesen "Schlüssel zum Geld" wich jedoch bald der Erkenntnis, dass man immer noch unbemerkt in die Bank gelangen müsste, um den Tresor zu leeren. Nachts eine Wand durchbrechen? Womöglich wochenlang einen Tunnel graben? Nein, dafür war Robert McRobber zu alt und so entschloss er sich, die Kombination an seinen ebenfalls auf der anderen Seite des Gesetzes stehenden Sohn John McRobber weiterzugeben.

Sie trafen sich bei einem Whiskey und Robert sprach: "Mein Sohn, ich werde alt. Ich kann nicht mehr alles tun, was ich früher einmal konnte, und so musst du nun das 'Familiengeschäft' fortführen. Hier hast du die Kombination des Tresors der Bank." Er übergab den Zettel und John schaute unverständig darauf. Robert fuhr fort: "Du bist mein Sohn und ein schlauer Fuchs. Ich habe die Kombination zu deinem Schutz verschlüsselt. Fällt der Zettel einem Fremden in die Hände, kann er sich die Beute nicht schnappen. Sieht gar der Sheriff den Zettel, ist es bloß ein Rätselspiel und er schöpft keinen Verdacht. Und sollte der Bankdirektor ihn finden, so hat er keinen Grund seine Tresorkombination zu ändern. Mein Sohn, du findest die Kombination sicher leicht heraus, ich wünsche dir viel Erfolg."

Auf dem Zettel waren die folgenden Hinweise geschrieben:

5 1 7 8 = 3 richtige Zahlen, aber an der falschen Stelle
1 3 9 6 = 2 richtige Zahlen, an der richtigen Stelle
9 1 6 4 = 1 richtige Zahl, aber an der falschen Stelle
6 8 2 5 = 1 richtige Zahl an der richtigen Stelle und 1 richtige Zahl an der falschen Stelle

Deine Aufgabe ist es, eine Geheimzahl zu erraten, die aus vier unterschiedlichen Ziffern von 1 bis 9 besteht. Die richtige Reihenfolge ist natürlich auch von Bedeutung.

Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

(Rätsel: Logikani - Geschichte: Tony Montana 1602)

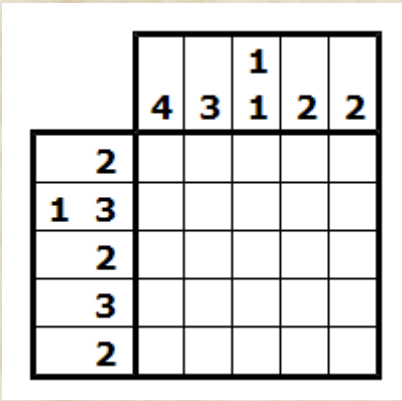
Rätsel Nr. 3 - Nonogramm

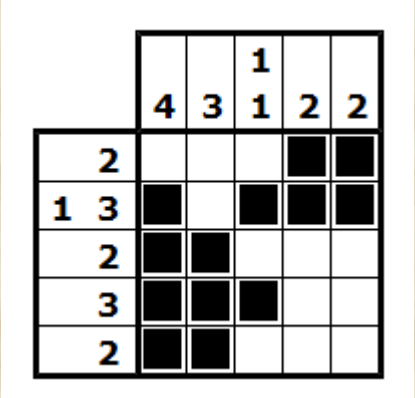
Wer oder was bin ich?

Im Okober bietet sich die Chance auf 200 Nuggets, wenn ihr das Nonogramm im Browser gelöst habt.

http://nonogramm.relaxweb.de/nonogramm/36363

Ziel ist es, die Kästchen des Gitters schwarz zu markieren, sodass diese Kästchen in jeder Zeile und Spalte der dafür angegebenen Anzahl und Gliederung entsprechen. Beispiel: Links das leere Nonogramm, rechts das ausgefüllte.





Wenn ihr das Nonogramm gelöst habt, schickt uns die genaue Beschreibung dessen, was ihr erstellt habt.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

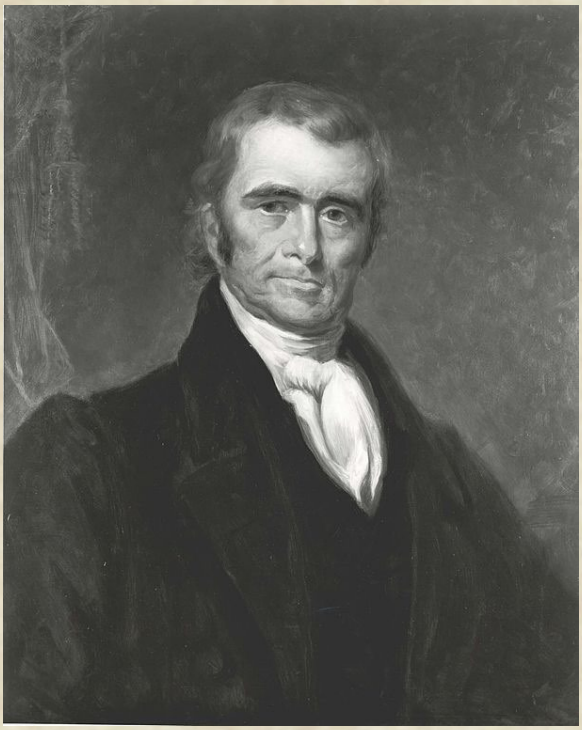
(Cymoril)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 139 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: John Marshall
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **John S. Chisum**, Welt: Fairbanks
Einsendungen: 7 richtige



U.S. Department of State from United States (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:John_Marshall,_U.S._Secretary_of_State.jpg), „John Marshall, U.S. Secretary of State", als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

Rätsel Nr. 2 - Wer oder was bin ich?

Lösung: Sears Tower, jetzt Willis Tower, höchstes Gebäude in Chicago
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Connor McLeod**, Welt Colorado
Einsendungen: 5 richtige, davon leider eine wieder ohne Nickname und Spielwelt

Rätsel Nr. 3 - Nonogramm

Lösung: Hund
Preis: 1 Item der Redaktion
Gewinner: **Logikani**, Welt 10
Einsendungen: 2 richtige

(Cymoril)

Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Chefredakteur - stam1994

Redaktion - Cymoril, quis, TonyMontana1602

Freier Redakteur - Haumichwech

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

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.