12 JAHRE TWTIMES

TWTIMES AUSGABE 145 MAERZ 2021

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Ausgabe 145 ist mal wieder ein ganz besonderes Jubiläumsblatt: seit nun mehr zwölf Jahren liegt die TWTimes an jedem Monatsersten druckfrisch für Euch bereit. Meine Danksagungen wiederholen sich seit Jahren, jeder von Euch kennt die Erfolgsfaktoren hinter diesem Projekt. Es ist mir eine große Freude, dass auch nach so vielen Jahren eine breite Masse an Lesern von unseren Inhalten begeistert ist. Wir werden sehen, wie weit uns diese Reise noch bringt!

Eine Jubiläumsausgabe eignet sich natürlich immer besonders für Rückblicke: wir schauen mit Hilfe der Ruhmeshallen in die Historie der Spielwelten und widmen uns der Pushing-Regel. Gleichzeitig blicken wir in die Zukunft und wagen einen Ausblick auf zukünftige Ranglistenkriterien, die Belebung unserer verbliebenen Spielwelten sowie dem vor einigen Monaten angekündigten großen Update. Natürlich findet Ihr ganz klassisch auch Berichte über Updates und neue Items.

Und dann habe ich noch zwei Highlights zu verkünden:

1. Zu unserem zwölfjährigen Jubiläum vervollständigt InnoGames unser TWTimes-Set mit dem TWTimes Gürtel. Unsere fleißigen Sammler dürften sich freuen - und wir uns natürlich auch!
2. Mit Threskiorn haben wir einen neuen freien Redakteur in unseren Reihen, der in den nächsten Monaten insbesondere mit spannenden Statistiken unsere Zeitung aufwerten wird. Wir freuen uns auf Deine Beiträge!

Zwölf Jahre sind eine lange Zeit - und niemand weiß, wie unsere Welt 2033 aussehen wird -, aber falls der virtuelle Wilde Westen dann noch existiert, wird die TWTimes wohl auch noch in den Saloons dieser Welt gelesen werden.

Wir freuen uns auf viele weitere Monate mit Euch! Im Namen der gesamten Redaktion wünsche ich Euch viel Freude beim Lesen unserer 145. Ausgabe.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Inhalt

Vorwort	2	Vorschlag zur Belebung alter Welten	18
Inhalt	3	Große Pläne	19
Wiederholbare Quests	3	Die Morgenmuffelbande	23
Update 2.242	4	Die Ruhmeshallen der Welten	24
Update 2.243	4	Der Chatspion	29
Einst und jetzt - eine Karikatur	5	Die Rätselecke	31
Rock oder Hose?	6	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	32
Die Waffen des Westens - nachgefragt	8	Rätsel Nr. 2 - Rund um die TWTimes	33
In eigener Sache ...	9	Rätsel Nr. 3 - Nonogramm	34
Lesereinsendungen Welt 10	10	Rätsel Nr. 4 - Buchstabenpuzzle	34
Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten	11	Rätsel Nr. 5 - Hidoku	35
Erweiterung der Rangliste	15	Rätsel Nr. 6 - Screenshot-Rätsel	36
Screenshots	16	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	37
Statistik im Westen	17	Impressum	38

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im März

Der Monat des St. Patrick's Day bietet für die wilden Wiederholungstäter des Westens zwar nicht viel Abwechslung, aber doch wirklich viel zu tun. Zwei verschiedene Questreihen können abgearbeitet werden, von denen es eine wirklich in sich hat.

In der Questreihe **Goldmünzen** können vom 12.03.2021 um 00:01 Uhr bis zum 02.04.2021 um 23:59 Uhr täglich wechselnden Quests wieder Goldmünzen erspielt werden, die dann für Gegenstände des Glücksklee-Sets eingetauscht werden können. Für mehrere Quests dieser Reihe sind große Mengen an Produkten notwendig. Tipp der Redaktion: Der frühe Sammler hat später etwas weniger Stress. Wer vorab etwas planen will, welche Gegenstände des Sets er gerne eintauschen möchte, findet das Set unter dem Link https://wiki.the-west.de/wiki/Gl%C3%BCcksklee_Set in der offiziellen Hilfe von The West.

Da Bier grundsätzlich eine entspanntere Angelegenheit als Gold ist, kann in der Questreihe **Bierbrauen leicht gemacht** vom 17.03.2021 um 10:00 Uhr bis zum 09.04.2021 um 23:59 Uhr sehr viel stressfreier ein Fertigkeitspunkt erspielt werden. Die langwierigste Einzelaufgabe ist dabei "1 x Schlafen" - das ist in 6 Stunden in einem Fort oder 8 Stunden in einem Hotel erledigt. Alle anderen Aufgaben sind innerhalb von Minuten geschafft.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Lesern viel Spaß und Erfolg mit diesen Aufgaben!

(Tony Montana 1602)

Update 2.242

Im Westen nichts Neues ...

Zumindest nicht, wenn man das Update auf Version 2.142 so, wie es am Dienstag, dem 2. Februar 2021, auf die deutschen Spielwelten gekommen ist, mit der Vorschau vergleicht, die wir bereits in der Februar-Ausgabe auf Grundlage der Informationen im Betaforum präsentiert haben. Alle in der Vorschau beschriebenen Änderungen sind exakt so in die Spielwelten übernommen worden.

Wer die Inhalte noch einmal nachlesen möchte, findet sie in der TWTimes-Ausgabe 144 auf Seite 5. Ergänzend sei noch angemerkt, dass die inhaltlichen Veränderungen der Glänzenden Premiumkiste letzten Monat noch unbekannt waren. Dazu findet ihr jetzt im unten angegebenen Link in der offiziellen Ankündigung eine tabellarische Übersicht aller enthaltenen Gegenstände inklusive der jeweiligen Fundchance.

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-2-142.77395/ 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-2-142.77394/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.243

Ist er nicht süß, der kleine Racker?

Mit dem Update 2.143, das am Dienstag, dem 16. Februar 2021, in die deutschen Welten kam, ergab sich ein "Oooohh, voll süüüß"-Moment im Spiel. Das besonders zur Regeneration geeignete Morgenmuffel-Set wurde um zwei Gegenstände erweitert. Zum einen kam eine Hose hinzu. Zugegeben, die ist jetzt nicht besonders süß. Aber auf das neue Tier des Sets, den "Schläfrigen Hund", trifft diese Beschreibung sicher zu. Die beiden Gegenstände sind bei allen Arbeiten mit passendem Fundwert findbar.

Neu im Morgenmuffelset: "Nachthose" und "Schläfriger Hund"

Einige kleinere Änderungen gab es darüber hinaus auch noch. Der Verwendungszweck bei Banküberweisungen ist nun auf 200 Zeichen begrenzt. Die Sets **O Romeo, Romeo** und **Valentin** können nun veredelt werden - vorausgesetzt, man hat genügend Teile, denn keines der Sets ist über den Markt auktionierbar.

Zwei Fehler wurden ebenfalls noch behoben. In der Avatar-Gestaltung wurde der Santa-Hut angepasst. Er kann nun auch von Avataren mit kurzen Haaren getragen werden. Darüber hinaus wurde noch ein kleiner Berechnungsfehler bei den Duellwaffen des Phoebe A. Mosey Sets korrigiert. Obwohl der Leiten-Bonus bei Schuss- und Schlagwaffe identisch ist, war hier vor dem Update der tatsächlich berechnete Wert bei beiden Waffen unterschiedlich.

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-2-143.78073/ 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-2-143.78072/ teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Einst und jetzt - eine Karikatur

Sic transit gloria mundi

Ja, so vergeht der Ruhm der Welt. Einst wollte man weiter und immer weiter spielen und war enttäuscht, wenn dies nicht mehr möglich war - heute rufen etwa Klicki-Klicki-Events bei manchen Spielern ganz andere Empfindungen hervor. Unsere Zeichnerin **Taroru** aus Welt 1 hat uns dazu die folgende Karikatur geschickt.

(Tony Montana 1602)

Rock oder Hose?

Die Mode zum Valentinstag

Mit dem Valentinstagevent 2021 brachte InnoGames wieder neue Sets ins Spiel, die vom Aussehen her wieder sehr schön zum Wild-West-Setting passen. Neben diversen Fantasiegegenständen und zeitlich ein wenig unpassenden Items, wird der Kleiderschrank des Westlers wieder mit angemessener Bekleidung ausgestattet.

Es stellt sich aber jetzt die Frage:

Josephines Hose, oder doch Rock?

Wie das Bild vermuten lässt, scheint es sich um einen Rock zu handeln, aber die Beschreibung spricht etwas anderes. Zeit dafür, der Sache mal auf den Grund zu gehen. Bei der im Spiel genannten Josephine handelt es sich höchstwahrscheinlich um Josephine Sarah Marcus (aka Josephine Earp), welche eine Affäre mit John Harris Behan (Johnny B.) hatte und mit ihm nach Tombstone zog. Später heiratete Sie jedoch die bekannte Wild-West Legende Wyatt Earp. Welche Rolle jetzt Gilbert (manchmal gerne auch Gabriel genannt) spielt, ließ sich bei den Recherchen nicht herausfinden. Wir freuen uns natürlich über aufklärende Zuschriften, die uns und den Leser tiefer in die Geschichte des Wilden Westens führen.

Rock oder Hose? - Fortsetzung

So weit erst einmal zur Hintergrundgeschichte, worum es sich bei diesem Artikel dreht, ist ihre "Hose". Wer jetzt vermuten mag, dass es sich in der Mischung des Bildes und der Unterschrift vielleicht um einen Hosenrock handeln könnte, einer Culotte, wird vielleicht enttäuscht werden. Der "Hosenrock" namens Culotte war im 17. und 18. Jahrhundert eine typische **Männerbekleidung**, hauptsächlich in Europa. Zu dem eigentlichen Hosenrock erzählt uns Wikipedia:

> "Der Hosenrock kam um 1900 auf und hieß zunächst geteilter Rock oder frz. jupe-culotte. Er wurde von Frauen zum Radfahren und Wandern getragen und entstand als Kompromiss zwischen dem Rock als üblicher weiblicher Beinkleidung und der Hose als praktikabler Bekleidung für das Fahrradfahren, das zu dieser Zeit als Mode gesehen wurde. Der Hosenrock war damit bis zum Ersten Weltkrieg eine praktische Alternative zum Rock, da das Tragen von Hosen bis zu dieser Zeit für Frauen ein Tabu war."

Und hier jetzt ein kleiner Überblick über die Frauenmode zu Zeiten des Wilden Westens in Nordamerika. Traditionell trugen die Frauen auch im Wilden Westen normale Röcke oder Kleider, Hosen waren eher unüblich wenn nicht sogar verpönt. Da aber Frauen auch des öfteren zu Pferd unterwegs waren, konnten sie auf Grund der Kleidung nicht mit einem konventionellen Sattel reiten, daher wurde hier der Seitsitz (auch Damensitz oder später auch Damensattel genannt) verwendet. Fragen wir nun Wikipedia zur Geschichte des Sattels, können wir folgendes Lesen:

> "Bereits im Altertum sind Menschen im Seitsitz geritten. So gibt es beispielsweise Darstellungen der keltischen Göttin Epona im Seitsitz. Da es keinen geeigneten Seitsitz-Sattel gab, konnte jedoch nur im Schritt geritten werden. Bis zum Ende des 13. Jahrhunderts saßen Frauen und Männer demzufolge auf gleiche Weise auf Pferden. Frauen trugen zum Reiten Hosen, wenn auch in Europa im Allgemeinen unter dem Rock.
>
> Der seitliche Sitz kam bei adligen Frauen erst im 14. Jahrhundert auf, als sie sich mit der Entwicklung eines für den Seitsitz geeigneten Sattels befassten. Schon Anna von Böhmen benutzte im 13. Jahrhundert einen Seitsattel und schuf damit eine Vorstufe für den Sambue."

Nun überlassen wir dem geneigten Leser, ob es sich bei Josephines Hose jetzt tatsächlich um eine Hose bzw. einen Hosenrock handelt, den man im weitesten Sinne dann wirklich als Hose bezeichnen kann oder ob es ein Rock ist und die Bezeichnung Hose fälschlicherweise gewählt wurde auf Grund der Kategorisierung bei The West. Nichts desto trotz ist die Auswahl der Beinbekleidung und der Valentinssets im Allgemeinen gut gelungen.

(quis)

Die Waffen des Westens - nachgefragt

Keine Knarre, nur Punk ...

In der Februar-Ausgabe berichteten wir über die ungewöhnliche technische Ausgestaltung des Vaquero Revolvers und konnten nicht aufklären, warum der Abzug der Waffe wie der eines Single Action Revolvers aussah, aber warum die Waffe gleichzeitig keinen Hahn zum notwendigen Spannen hat. Passend für diese Ausgabe haben wir vom Community Manager **Gaius Iulius Caesar** nun doch noch eine Information des Entwicklers bekommen, die wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen.

Es gibt kein exaktes, historisches Vorbild für den Vaquero Revolver. Die Inspiration zu den Cowgirl und Vaquero Sets ist das Video zu dem Country-Crossover-Song "**Roundtable Rival**" der Musikerin **Lindsey Stirling**. Aus urheberrechtlichen Gründen möchten wir das Video selbst hier nicht verlinken, der Titel ist jedoch bei YouTube unter dem Songtitel auf dem offiziellen Kanal der Musikerin zu finden. Das Lied ist eines der Lieblingslieder der Lead Community Managerin **Etriel** und fand über ihre enge Zusammenarbeit mit den Designern seinen Weg ins Spiel. Das Ziel der Entwicklung war es, einen Stilmix aus klassischen Western-Elementen und Steampunk-Motiven zu bilden.

Im Video sind deutlich die Inspirationen für die Sets zu erkennen. Dies gilt ganz besonders für das Korsett des Cowgirls und den mit einer Schutzbrille verzierten Hut von Vaquero. Die Geschichte des Videos ist die eines Duells, somit passt es gut zu den beiden Duellsets. Jedoch kommen keine klassischen Waffen zum Einsatz. Die Duellanten benutzen als "Waffen" nämlich eine Geige und eine E-Gitarre und pusten sich mit deren Schallwellen um. Diese Anspielung an klassische Steampunk-Motive ist in den Sets erkennbar, ohne sich zu weit vom klassischen Western zu entfernen. Der gewünschte Stilmix ist sehr gut gelungen.

Vor diesem Hintergrund ist denn auch widerspruchsfrei zu erklären, dass der Vaquero Revolver zwar keinen Hahn, aber dafür eine vollkommen merkwürdige Metallplatte über der Trommel hat. Er ist eben einfach eine schön gemachte Kuriosität.

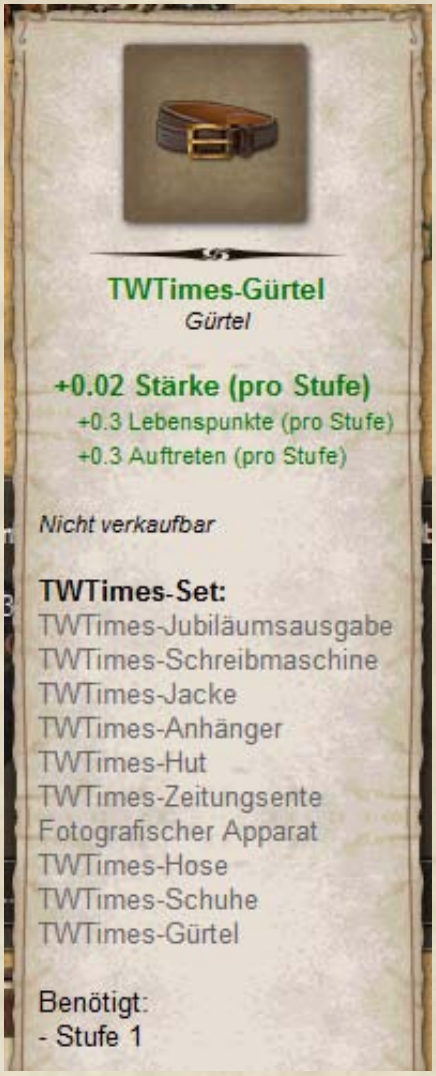
Vaquero Revolver

(Tony Montana 1602)

In eigener Sache ...

Das Geburtstagsgeschenk

Wieder ist ein Jahr vergangen, ein Jahr mit der TWTimes. Wir blicken auf zwölf Jahre mit 145 Ausgaben zurück. Zu diesem Anlass hat uns InnoGames auch in diesem Jahr mit einem Geburtstagsgeschenk überrascht. Es ist das zehnte Item für die TWTimes. Unsere Rätselfreunde und fleißigen Berichteinsender können sich mit uns über einen neuen Gürtel freuen. Und damit ist das Set komplett.



Vielen Dank InnoGames!

In eigener Sache können wir noch einen neuen Freien Redakteur ankündigen. Sein erster Bericht Statistiken betreffend, befindet sich in dieser Ausgabe. Herzlich willkommen im Team **Threskiorn**!

(Cymoril)

Lesereinsendungen Welt 10

Kopfgeldduelle und die Pushingregel

In Welt 10 machte sich eine Gruppe von Spielern Anfang Februar gemeinsam Gedanken über die Anwendung der Pushing-Regel unseres Spiels im Zusammenhang mit Duellen, in denen Kopfgelder kassiert werden. Die Telegramme erreichten die Redaktion alle gemeinsam am 4. Februar 2021. Die "unterschriebenen" Telegramme veröffentlichen wir hier. Mehrere Spieler forderten eine anonyme Veröffentlichung, was die TWTimes grundsätzlich ablehnt. Ihre Telegramme ähneln in Form und Inhalt den hier veröffentlichten, einer dieser Spieler forderte eine permanente Sperre, ein weiterer ging in seinen geforderten Strafrahmen selbst darüber noch deutlich hinaus und forderte Nuggetstrafen, was nichts anderes als eine Geldstrafe mit echtem Geld (Euros) wäre.

(Cymoril)

Hallo TWT-Publikum,

aus aktuellem Anlass auf Welt 10, möchte ich mich zum Thema Pushing-Duelle äußern. Es kränkt mich zu tiefst, wenn Spieler Regeln brechen und dafür nur sehr gering bestraft werden. Schließlich. Eine Sperre für 24h halte ich nicht für angemessen, wenn man dadurch 200.000$ oder mehr ergaunern kann. Ich finde hier sollten wir neue Maßnahmen treffen und die Strafe bspw um Bankkonto auf 0 setzen erweitern, damit diese Geizkrägen davon mehr abgeschreckt sind.

Danke für die Aufmerksamkeit! (Hotch.)

Hallo TWT-Publikum,

ich möchte mich zum Thema Pushduelle äußern. Ich finde der Sinn von Kopfgeld wird erheblich verfehlt, wenn der betroffene Spieler das Duell abspricht nur um seinen Geiz zu bedienen.
Ich finde hier sollten neue Maßnahmen getroffen und die Strafe bspw um "Bankkonto auf 0 setzen" erweitert werden, damit diese Geizkrägen davon mehr abgeschreckt werden.

Danke für die Aufmerksamkeit! (Artair Aon)

Liebes TWT-Publikum,

ich habe verschiedentlich gelesen, dass das sogenannte Duell-Pushing im Spiel nicht erlaubt ist. Nach meinem Verständnis fällt darunter auch die Verabredung zu Duellen, um sich eines hohen Kopfgeldes zu entledigen. Daher sollte es ebenso geahndet werden, wenn sich ein betroffener Spieler zum Duell verabredet, um sich dann anschließend an dem Kopfgeld zu bereichern. Ich finde, hier sollten neue Maßnahmen getroffen und die Strafen erweitert werden, beispielsweise um entsprechende Kürzungen des Bankkontos bis auf 0, damit Spieler, denen es nur ums Geld geht, davon abgeschreckt werden.

Danke für die Aufmerksamkeit! (claysontsBraut)

Hallo TWT-Publikum,

ich möchte mich zum Thema Pushduelle äußern. Ich finde der Sinn von Kopfgeld wird erheblich verfehlt, wenn der betroffene Spieler das Duell abspricht nur um seinen Geiz zu bedienen. Ich finde hier sollten wir neue Maßnahmen treffen und die Strafe bspw um Bankkonto auf 0 setzen erweitern, damit diese Geizkrägen davon mehr abgeschreckt sind.

Danke für die Aufmerksamkeit! (The Old Blade)

Liebes TWT-Publikum,

ich habe verschiedentlich gelesen, dass das sogenannte Duell-Pushing im Spiel nicht erlaubt ist. Nach meinem Verständnis fällt darunter auch die Verabredung zu Duellen, um sich eines hohen Kopfgeldes zu entledigen. Daher sollte es ebenso geahndet werden, wenn sich ein betroffener Spieler zum Duell verabredet, um sich anschließend an dem Kopfgeld zu bereichern. Ich finde, hier sollten neue Maßnahmen getroffen und die Strafen erweitert werden, beispielsweise um entsprechende Kürzungen des Bankkontos bis auf 0, damit Spieler, denen es nur ums Geld geht, davon abgeschreckt werden.

Danke für die Aufmerksamkeit! (linusvanpelt)

Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten

Die Pushing-Regel - einst und jetzt

Unser Spiel "The West" ist ein schon recht altes Spiel. Einige behaupten, es sei wie Milch gealtert, doch für andere ist es mit einem guten, alten Wein vergleichbar. Da dies die Ausgabe zum 12. Jubiläum der TWTimes ist, eignen sich Ort und Zeit, um einen Rückblick und Ausblick auf das Spiel zu werfen. Im Rahmen unseres Projekts kann die Redaktion der TWTimes keine Komplettanalyse des gesamten Spiels liefern, einzelne Aspekte können wir jedoch schon genauer beleuchten.

Uns erreichten im Februar einige Zuschriften einer Gruppe von Spielern aus Welt 10, in denen eine drastische Verschärfung der Strafen für Verstöße gegen § 5 der Regeln, die sogenannte "Pushing"-Regel, gefordert wurde. Die Straf-Forderungen dieser Spieler reichen vom Entzug des kompletten Bankguthabens als Mindeststrafe, über dauerhafte Accountsperren bis hin zum Entzug von Nuggets - was nichts anderes wäre als eine Geldstrafe in realem Geld, in Euros.

Diese Forderungen lassen jede Verhältnismäßigkeit im Verhältnis zum Vergehen wie auch zu den Strafen für andere Vergehen im Spiel vermissen. Derartige Strafen sind nicht durch die derzeitigen AGB des Spiels gedeckt und damit vermutlich auch nicht durch das deutsche Zivilrecht. Nichtsdestotrotz findet ihr die Zuschriften in dieser Ausgabe veröffentlicht.

So fragwürdig die Forderungen auch sind, so bieten sie doch Anlass, die ihnen zugrunde liegende Regel einmal genau zu untersuchen. Wo kam die "Pushing"-Regel her? Was bewirkt sie heute? Wohin kann sie sich weiterentwickeln?

THE WEST

Unser Spiel "The West" entstand im Jahr 2008 und gewann im gleichen Jahr einen Preis als "Bestes Browsergame des Jahres". Obwohl der Anbieter, die InnoGames GmbH, selbst erst ein Jahr zuvor gegründet worden war, wurde die Entwicklung unseres Spiels mit großem Aufwand und echtem Enthusiasmus vorangetrieben. Damals wie heute ist das Wild-West-Setting des Spiels praktisch ein Alleinstellungsmerkmal auf dem Markt der browserbasierten Rollenspiele. Dieser Umstand und eine aktive Bewerbung des Spiels waren dafür verantwortlich, dass die Spielerzahlen des Spiels schnell anstiegen. Dieses Interesse trieb wiederum die Weiterentwicklung des Spiels voran. Denn auch wenn man sich das heute nicht mehr vorstellen kann - am Anfang liefen alle Spieler ohne Hosen durch die Prärie, Fortkämpfe, Abenteuer, den Markt und den Chat gab es nicht und Duelle gegen andere Spieler liefen auch noch ganz anders ab als heute! Was für ein Wilder Westen!

So erhielt das Spiel im Jahr 2011 auch einen weiteren Preis für die "Beste Spielerweiterung". Was diesen Preis besonders wertvoll macht, ist die Tatsache, dass es ein Publikumspreis war, also von Spielern und nicht von Journalisten vergeben wurde. Er bildet also ab, wie begeistert die Spieler von Browsergames zu diesem Zeitpunkt von "The West" waren. In diesen ersten Jahren des Spiels wuchsen die Spielerzahlen enorm stark an. Seinen Höhepunkt erreichte das Spiel mit über 17 Millionen Accounts in 19 Sprachversionen. Ein entsprechender Button zeigte die Spielerzahl viele Jahre lang auf der Startseite des Spiels an.

In diesem Spielumfeld mit vielen Neueinsteigern und insgesamt hohen Spielerzahlen gab es einen intensiven Wettbewerb zwischen den Spielern. Dieser erstreckte sich auf alle damals verfügbaren Spielinhalte. Man strebte nach Zielen wie bestimmten Erfolgen, man wollte andere Spieler übertrumpfen, man wollte sich in den vorhandenen Rangliste verbessern. Es war buchstäblich "Bewegung" im Spiel. Durch die damals im Vergleich zu heute noch sehr eingeschränkten Möglichkeiten des Einsatzes von echtem Geld, war der Wettbewerb zwischen den Spielern damals noch sehr viel fairer, als er es heute ist. Wer Ahnung vom Spiel hatte und aktiv war, aber kein echtes Geld in das Spiel investieren konnte oder wollte, der hatte damals durchaus die Möglichkeit, mit Spielern mitzuhalten, die echtes Geld in das Spiel investierten. In diesem Spielumfeld entstand ein intensiver und dynamischer Wettbewerb. Weder die eigene Position noch die der anderen Spieler war in Stein gemeißelt - es tat sich was im Spiel.

Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten - Fortsetzung

Vor diesem Hintergrund ist die Aufnahme der sogenannten "Pushing"-Regel ins Regelwerk zu sehen. Die Ausgestaltung der Regel folgte der Entwicklung des Spiels. Logischerweise kamen etwa Regelungen zum Austausch von Gegenständen und zu Abenteuern erst hinzu, nachdem der Markt einen Austausch von Gegenständen überhaupt erst möglich machte und nachdem das Feature Abenteuer überhaupt erst ins Spiel kam. Zu allen Zeiten ist jedoch das Ziel der Regel gleich geblieben:

Das Ziel der "Pushing"-Regel ist es, dafür zu sorgen, dass ein Spielumfeld erhalten bleibt, in dem **ein möglichst fairer Wettbewerb** zwischen den Spielern stattfinden kann.

Bei der Erstellung seiner Regeln sollte der Anbieter eines Spiels idealerweise methodisch genauso vorgehen, wie es auch ein staatlicher Gesetzgeber tun muss, ehe er die freie Entfaltung seiner Spieler durch eine Regel einschränkt.

Zu allererst sollte die Frage geklärt werden, ob es überhaupt ein schützenswertes Interesse gibt, das durch eine Regel und Einschränkungen der freien Entfaltung geschützt werden muss. Kurz gesagt: "Brauchen wir *überhaupt* eine Regel?"

Im nächsten Schritt sollte geprüft werden, ob die geplante Regel, ihr definiertes Ziel erreicht und ob sie für alle Spieler in gleicher Weise angewendet werden kann. Kurz gesagt: "*Funktioniert* die Regel ohne *Willkür*?"

Zuletzt sollte sichergestellt sein, dass die Regel so eindeutig formuliert ist, dass jeder Spieler, der sich an die Regeln halten möchte, dies auch kann, weil er in jedem Fall weiß, was erlaubt und was verboten ist. Kurz gesagt: "Ist die Regel in jedem Anwendungsfall *allgemeinverständlich*?"

Um die erste Frage zu klären, hat die TWTimes in 13 deutschen Welten per Telegramm eine Umfrage unter knapp Tausend Spielern durchgeführt. Dabei wurden den Spielern zwei einfache Fragen gestellt:

1. Wem von euch ist eine oder mehrere der Ranglisten so wichtig, dass er zumindest regelmäßig oder sogar hauptsächlich so spielt, dass er seinen Platz in der Rangliste hält oder verbessert? ("ranglistenoptimiertes" Spielen)

2. Wer von euch schaut wirklich regelmäßig (einmal wöchentlich oder öfter) in die Ranglisten, um seinen Platz zu überprüfen oder mit anderen Spielern zu vergleichen?

Erstaunlich viele Spieler haben auf die Umfrage reagiert, sodass eine sinnvolle Auswertung der Antworten möglich ist. Die Positionen der Spieler lassen sich in etwa in drei Gruppen einteilen.

Die mit Abstand größte Gruppe misst den Ranglisten nur sehr geringe oder gar keine Bedeutung zu. Die Spieler dieser Gruppe schauen sehr selten in die Ranglisten und richten ihr Spielen auch nicht an einer Position in der Rangliste aus. Die am häufigsten genannten Begründungen für diese Geringschätzung der Ranglisten waren die Tatsache, dass die Ranglisten in vielen Fällen kaum noch Dynamik, also eine Veränderung der Ranglistenplätze, aufweisen und somit schlichtweg langweilig sind. Dazu kommt noch die die Tatsache, dass die Ranglisten kaum noch als Ausweis individuellen Könnens wahrgenommen werden, sondern nur noch als Zeichen dafür, welche Spieler viele Euros in ihre Ausrüstung und das Spiel stecken. Durch "pay 2 win" ist für diese Gruppe kein wirklich "fairer Wettbewerb" mehr im ursprünglichen Sinne des Ziels der "Pushing"-Regel gegeben - und schlicht die Auswirkungen von Geldeinsatz in einer Rangliste abzulesen, ist für diese Gruppe nicht interessant. Folgerichtig ist in dieser Gruppe auch die Forderung nach Abschaffung bestimmter oder sogar aller Ranglisten am häufigsten genannt worden. Ein wirklich alter Hase aus Welt 1 brachte es wie folgt auf den Punkt: *"Kann weg, is' Schronz!"*

Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten - Fortsetzung

Die zweitgrößte, jedoch bereits deutlich kleinere Gruppe schaut regelmäßig in die Rangliste, um den eigenen Stand oder den anderer Spieler zu überprüfen. Diese Spieler freuen sich noch über ihre Ranglistenposition. Doch auch für diese Gruppe haben nicht mehr alle Ranglisten eine Bedeutung, sie beobachten in der Regel eine oder zwei Ranglisten. Mit der ersten Gruppe verbindet sie, dass auch sie den Ranglisten nicht mehr soviel Bedeutung beimessen, dass sie daran ihr Spielen ausrichten. Für sie ist der Blick in die Ranglisten also lediglich ein bisschen nette Unterhaltung oder ein leichter Weg andere Spieler zu finden und deren Profil aufzurufen. Forderungen nach Auflösung der Rangliste gab es in dieser Gruppe nicht, eine wirklich leidenschaftliche Verteidigung der Ranglisten war allerdings auch nicht zu hören. Eine typische Äußerung: "*Kann man so lassen, schadet ja niemandem!"*

Die mit weitem Abstand kleinste Gruppe von Spielern zeichnet sich dadurch aus, dass sie wirklich "ranglistenoptimiert" spielt. Diese Spieler suchen sich eine oder maximal zwei Ranglisten aus und arbeiten intensiv daran, dort ihren Platz zu behaupten oder sogar in der Rangliste aufzusteigen. Sie überprüfen regelmäßig ihre eigene Ranglistenposition und die ihrer unmittelbaren Konkurrenten. Darüber hinaus nutzen sie auch die Fertigkeitenranglisten, um die Entwicklungen in den für ihr Spielziel relevantesten Fähigkeiten im Auge zu behalten. Die nach der Häufigkeit der Nennung relevanteste Rangliste ist die für "Ausbau", gefolgt von der für "Crafting" - zwei Ranglisten, für die das Zusammenspiel mit anderen Spielern gar nicht beziehungsweise nur sehr eingeschränkt notwendig ist, für die also ein "fairer Wettbewerb" im Zusammenspiel der Spieler nur von untergeordneter Bedeutung ist.

Nimmt man diese Einschätzungen der Spieler zusammen und ergänzt sie um die gegebenen Spielmechaniken - insbesondere den Einfluss, den der Einsatz realen Geldes hat, sowie die Tatsache, dass ab Stufe 150 grundsätzlich keine Weiterentwicklung des Charakters mehr durch die regulären Spielinhalte möglich ist - dann kann man zu der Sichtweise gelangen, dass es in Teilen des Spiels überhaupt keinen Wettbewerb mehr gibt und dass dort, wo er aufgrund der Spielmechaniken noch möglich ist, durch die Entscheidungen des Anbieters kein "fairer" Wettbewerb zwischen allen Spielern mehr stattfindet.

Als Zwischenfazit lässt sich im Sinne der Aufstellung einer Regel sagen: Die Mehrzahl der Spiel hat kein schützenswertes Interesse, da ein "fairer Wettbewerb" in ihrem Spielerlebnis aus dem ein oder anderen Grund keine bedeutende Rolle mehr spielt.

Die Frage zu klären, ob die Regel "funktioniert", ist etwas schwieriger zu beantworten. Da der Support unseres Spiels keinerlei Angaben macht, welche Informationen genau zum Beweis einer Schuld ausgewertet werden, kann die Anwendung der Regel hier nicht eindeutig beschrieben werden. Aus schon Jahre zurückliegenden Fällen ist jedoch bekannt, dass Hinweise, Indizien und Belege aus externen Chats und Messengerdiensten selbst bei schweren Vorwürfen nicht als Beweis akzeptiert wurden, da der Anbieter diese nicht selbst auf ihre Echtheit hin überprüfen kann. Da heute aber jedem Spieler diverse Kommunikationsmöglichkeiten zur Verfügung stehen, um mit seinen Mitspielern zu kommunizieren, ist eine Absprache im Sinne der "Pushing"-Regel jederzeit und ohne großen Aufwand so möglich, dass dabei keinerlei für den Support verwertbaren Beweise oder Hinweise im Spiel entstehen. Bestraft werden also nur "nachlässig", nämlich "im Spiel", begangene Verstöße, solche mit höherer Energie "extern" begangenen Verstöße können nicht geahndet werden.

Da der Einsatz von realem Geld auf den Wettbewerb der Spieler einen viel stärkeren Einfluss hat als alle Vorteile, die sich aus dem direkten Zusammenspiel der Spieler ergeben können, könnte auch eine lückenlose und fehlerfreie Anwendung der "Pushing"-Regel das Ziel eines "fairen" Wettbewerbs nicht erreichen - dem stehen die legitimen finanziellen Interessen des Anbieters entgegen, der mit dem Spiel Geld verdienen möchte.

Als weiteres Zwischenfazit lässt sich festhalten: Die Anwendung der "Pushing"-Regel erfolgt willkürlich, da nicht alle Verstöße in gleicher Weise geahndet werden können. Sie erfolgt in einem undurchsichtigen Verfahren auf Seiten des Supports. Sie kann aufgrund der Spielmechaniken ihr Ziel nicht erreichen.

Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten - Fortsetzung

Der dritte zu prüfende Punkt, die Allgemeinverständlichkeit, ist wiederum leichter zu bewerten. In der Regel ist von "*ausbeuterischer* Nutzung des Spiels" die Rede. Da kein Spieler die Möglichkeit hat, die Spielmechaniken zu ändern, bewegt sich grundsätzlich jede Aktion im Rahmen dessen, was vom Anbieter vorgesehen ist. Die Definition dessen, was "ausbeuterisch" ist, wird also nicht durch die Spielmechanik bestimmt und unterbunden, sondern liegt vollkommen im Ermessen eines für den Spieler anonymen Supporters.

Weiterhin ist in der Regel von einer "*unangemessenen* Menge an Erfahrung, Spielgeld, Gegenständen oder Veteranenpunkten" die Rede. Doch ab welcher Höhe ist von einer "unangemessenen" Menge auszugehen? Sind 3000 Erfahrungspunkte in einem abgesprochenen Duell "unangemessen", wenn man mit 22 Millionen Punkten die letzte Stufe von 150 erreicht hat und seitdem insgesamt schon 113 Millionen Erfahrungspunkte angesammelt hat? Sind 0,0026 % der eigenen Gesamtpunktzahl eine "unangemessene" Menge?

Sind vier-, fünf- oder selbst sechsstellige Geldsummen, die man maximal in einem Duell bekommt, "unangemessen", wenn viele aktive Spieler Gesamtvermögen im ein- oder zweistelligen Millionenbereich haben und gleichzeitig Gegenstände, die wirklich einen Unterschied im Wettbewerb ausmachen könnten, am Weltmarkt in der Regel auch nur für Millionenbeträge gehandelt werden? Ist es im Sinne eines "fairen Wettbewerbs" überhaupt relevant, wie die Spieler Geld und Gegenstände untereinander verteilen?

Denn schließlich muss für jeden Spieler, der einen "unangemessenen" Vorteil erhält, auch ein anderer Spieler auf seinen eigenen, legal erworbenen, "angemessenen" Vorteil in Form von Geld oder Gegenständen verzichten. Für den Wettbewerb im Spiel insgesamt entsteht also kein Nachteil, denn alles, was unter Spielern verteilt werden kann, ist auch von Spielern im Spiel erzeugt worden und bleibt im Spielkreislauf. Ganz im Gegenteil lässt sich sagen: Je mehr Spieler im Wettbewerb noch mithalten können, umso interessanter bleibt angesichts sinkender Spielerzahlen das Spiel für alle Beteiligten.

Ein weiteres Problem im Bezug auf Allgemeinverständlichkeit liegt darin, dass nicht klar ist, wo genau der Support die Grenze zieht, zwischen erlaubtem und verbotenem Verhalten. Das lässt sich auch am Beispiel von Duellen zeigen. Es ist erlaubt, ein Duell mit der Absicht zu starten, es zu verlieren. Dazu hat der Spielanbieter etwa die Duellwaffe "Bibel" erschaffen, die 0 - 0 Schaden macht. Bedingt durch die Spielmechanik, verliert ein Angreifer mit dieser Waffe in 100 % der Fälle. Es ist ebenfalls erlaubt, ein Duell zu *vereinbaren*. Bei Duellen zwischen befreundeten Spielern und Mitgliedern der eigenen Allianz ist das üblich und gehört zum guten Ton im Spiel. Man fragt einfach, ob ein Angriff gerade passt, ehe man einen Freund duelliert. So weit so eindeutig.

Doch angenommen, die beiden Spieler einigen sich auf ein faires Duell und möchten aber beide nicht viel Schaden erleiden. Sie verabreden, dass sie beide Waffen nutzen wollen, die weniger Schaden verursachen als ihre normalerweise genutzten, jeweils besten Waffen. Denkbar wäre etwa ein Duell, in dem beide einen Kieselstein nutzen und ansonsten in bester Ausrüstung antreten. Wie wäre das zu bewerten? Man könnte argumentieren, dass hier der "*Ausgang*" des Duells abgesprochen ist, denn man einigt sich ja gemeinsam darauf, weniger Schaden zu erleiden. Den "Ausgang" eines Duells abzusprechen ist laut "Pushing"-Regel verboten.

Man könnte jedoch genau so gut argumentieren, dass der "Ausgang" nicht abgesprochen wurde, weil kein sicherer Ausgang über den Sieger und den Verlierer festgelegt wurde, da der Ausgang des Duells aufgrund von weiterer Ausrüstung, unterschiedlicher Skillung und der Duellformel zustande kam. Wie der Support so etwas bewertet, ist vollkommen unbekannt, da die Arbeit des Supportsystems weitgehend intransparent ist. Das gilt insbesondere bei temporäre Sperren, für die man als Spieler nicht einmal ein Ticket im Supportsystem erhält, sondern nur eine Benachrichtigung beim Login.

Als letztes Zwischenfazit bleibt: Es ist für Spieler nicht in jedem Fall eindeutig klar, was erlaubt ist und was nicht. Selbst bei bestem Willen kann man nicht jederzeit sicher sein, sich regelkonform zu verhalten.

Die Pushing-Regel im Lauf der Zeiten - Fortsetzung

Ja, es ist ein langer Artikel. Doch das ist der komplexen Materie geschuldet, die Sorgfalt in der Beschreibung verdient. Wer nun also bis hierhin durchgehalten hat und die drei Zwischenfazits im Sinn hat, für den dürfte die abschließende Empfehlung keine Überraschung mehr sein.

Im Sinne möglichst großer Freiheit für uns Spieler, im Sinne einer Arbeitserleichterung für das Supportteam, weil es kaum schützenswerte Interessen gibt, weil die Regel nicht einheitlich angewendet werden kann und weil die Regel nicht eindeutig formuliert ist, empfiehlt der Autor die ersatzlose Streichung des § 5 der Regeln. Die "Pushing"-Regel hatte einmal einen sinnvollen Platz im Spielgeschehen - doch diese Zeiten sind seit vielen Jahren vorbei und vom aktuellen Spielgeschehen überholt.

Abschließend sei noch einmal ausdrücklich dazu aufgerufen, sich an Regeln zu halten, solange sie Bestandteil des Regelwerks ist. Der Wunsch nach Abschaffung einer Regel ist kein Ersatz für ihre Einhaltung. Die Regeln des Spiels findet ihr unter dem Link https://wiki.the-west.de/wiki/Regeln in der offiziellen Hilfe unseres Spiels. Solltet ihr die Meinung des Autors teilen oder sie ablehnen, dann betrachtet die Situation unseres Spiels, wägt die Argumente und postet eure Meinung gerne im offiziellen Forum von "The West" im Thema der TWTimes zu dieser Ausgabe.

(Tony Montana 1602)

Erweiterung der Rangliste

Erfolge, Erfolgspunkte und Quests - die Ranglisten von morgen?

Die Redaktion der TWTimes hat im Februar eine Umfrage per Telegramm unter etwa 1000 Spielern in dreizehn deutschen Welten zur aktuellen Bedeutung der Ranglisten für die Spieler unseres Spiels durchgeführt. Während die Bedeutung der aktuellen Ranglisten in den Artikel zur sogenannten "Pushing"-Regel in dieser Ausgabe eingeflossen ist, soll es an dieser Stelle um die Wünsche und Vorschläge der Spieler zur Weiterentwicklung der Rangliste gehen.

Zwei Bereiche des Spiels, die bisher in der Rangliste nicht abgebildet sind, wurden so häufig genannt, dass wir sie an dieser Stelle nicht nur wiedergeben wollen, sondern auch mit einer Empfehlung an den Anbieter unterstützen wollen.

Einerseits wünschen sich die Spieler eine Rangliste für **die Anzahl der gesammelten Erfolge** und die dadurch insgesamt **bisher erzielten Erfolgspunkte**. Die Ranglisten sollten, falls das technisch umsetzbar ist, nach beiden Kategorien sortierbar sein.

Andererseits hätten die Spieler gerne eine Rangliste für die Anzahl der abgeschlossenen Quests. Diese sollte in getrennten Übersichten für **einmalig spielbare Quests** und für **wiederholbar spielbare Quests** unterteilt sein und im Idealfall ebenfalls nach beiden Kategorien sortierbar sein.

Warum werden ausgerechnet diese beiden Ranglisten mehr als jede andere Änderung oder Erweiterung gewünscht? Vermutlich liegt es daran, dass in diesen beiden Bereichen auch mit noch so umfangreichem Einsatz von realem Geld keine besseren Ergebnisse erzielt werden können, sondern eben nur durch persönlichen Einsatz, durch Klicken, durch zähes Tun, kurzum: durch Aktivität.

Diese Bereiche wären am ehesten auch heute noch geeignet, Aktivität abzubilden und damit einen echten Wettbewerb zwischen den Spielern möglich zu machen. Getreu dem alten Motto *"Wettbewerb belebt das Geschäft"* unterstützt die TWTimes diesen Wunsch der Community und empfiehlt dem Anbieter, diese Erweiterung der Ranglisten möglichst bald umzusetzen.

Diskutiert auch dieses Thema gerne im Thema der TWTimes zu dieser Ausgabe im offiziellen Forum von "The West.

(Tony Montana 1602)

Screenshots

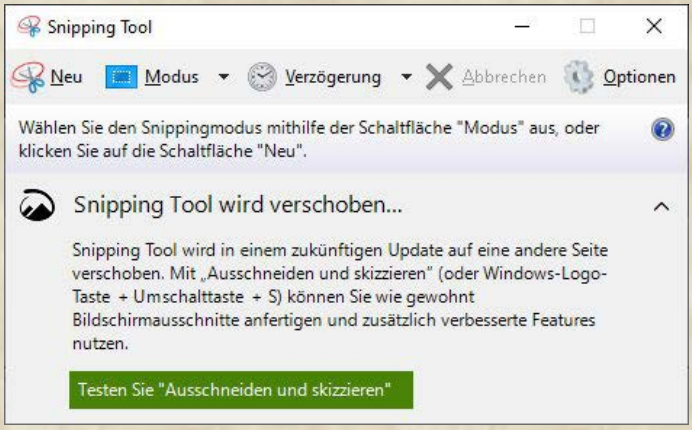
Screenshots anfertigen ist kinderleicht!

Oft wird im Spiel oder im Forum von The West ein Screenshot benötigt. Immer wieder stellen wir dabei fest, dass so mancher die eigenen „Bordwerkzeuge“ auf seinem Computer noch nicht kennt. Deshalb hier mal ein Tipp an alle Nutzer von Windows 10. Das Programm bringt ein leicht zu handhabendes Tool mit, das **Snippingtool**.

Man klickt zum Anfertigen eines Screenshots einfach folgendes an: **Start - Alle Programme - Zubehör - Snippingtool**. Damit kann man einen Rahmen um den gewünschten Bereich ziehen und diesen speichern. Wenn man das Snippingtool öfter verwendet, ist es für eine schnelle Bearbeitung nützlich, eine Verknüpfung in der Taskleiste zu erstellen. Wer einen Screenshot mit geöffnetem Tooltip benötigt, geht folgendermaßen vor: **Snippingtool öffnen - Esc-Taste - Tooltip öffnen - STRG+DRUCK - gewünschten Ausschnitt markieren - speichern**.

Wer mit dieser Kurzanleitung noch nicht ganz klar kommt, kann das Snippingtool auch öffnen und auf das dortige Fragezeichen, die Hilfe, klicken.

Bei den neueren Windows 10-Versionen gibt es dann das Ausschneiden und Skizzieren.



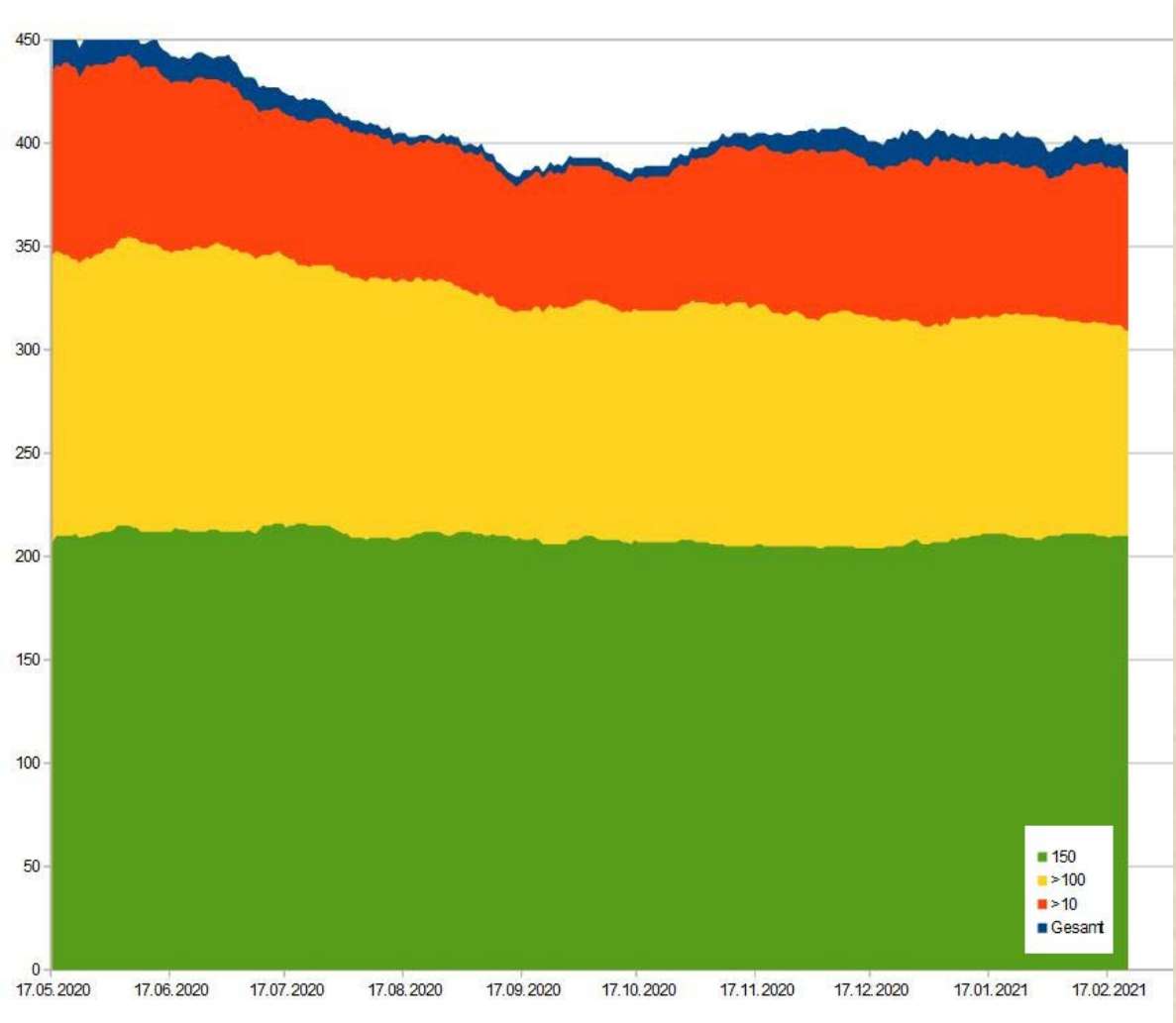
(Cymoril)

Statistik im Westen

Howdy, Freunde des Westens!

Man nennt mich Threskiorn und ich bin etwa neun TheWest-Jahre alt. Vielleicht sind wir uns schon einmal begegnet, in dem Fall: Sei gegrüßt, alter Freund! Vielleicht sind wir uns aber noch nicht begegnet, in dem Fall: Sei gegrüßt, neuer Freund! Dies ist meine Geschichte. Am 9. Januar 2012 betrat ich das erste Mal den staubigen Boden El Pasos. Dann geschah lange Zeit nicht viel. Am 17. Mai 2020 fing ich damit an, die Bevölkerungsentwicklung auf El Paso zu beobachten. Und heute teile ich meine Erkenntnisse mit euch.

Am 17. Mai also waren 450 Spieler mehr oder weniger aktiv, doch dabei sollte es nicht lange bleiben. Die nächsten Monate ging es konstant bergab, am 15. September schlussendlich war der Tiefpunkt bei 384 Spielern erreicht und erholte sich dann langsam wieder. Im November pendelte sich die Bevölkerung bei ca. 400 Spielern ein und ist seither auch stabil auf diesem Wert geblieben. Interessant dabei war zu beobachten, dass das Kommen und Gehen kaum große Accounts betrifft. Sicher, hier und da hört auch mal ein 150er auf, aber hier und da kommt ja auch wieder ein neuer dazu, und insgesamt ist der Anteil stabil. So hatten im Mai 2020 etwa 210 Spieler Stufe 150 erreicht, im September waren es 206, 205 im November, und aktuell (Stand: Februar 2021) sind es wieder 210. Damit halten die 150er einen Anteil von 53 % an der Gesamtbevölkerung auf El Paso. Dieser Prozentsatz ist auch auf anderen Welten zu finden (z. B. Arizona: 52 %, W 1: 57 %), es scheint eine Art natürliche Obergrenze zu sein.



Diese Beobachtungen lassen nur eine Schlussfolgerung zu: Ich habe a) zu viel Zeit und b) ein seltsames Verständnis von unterhaltsamer Freizeitbeschäftigung. Ich empfehle mich und wünsche euch nur das Beste!

(Threskiorn)

Vorschlag zur Belebung alter Welten

Punkte für alle ... Neuen!

12 Jahre TWTimes sind ein guter Zeitpunkt, nicht nur zurück, sondern auch nach vorne zu blicken und so möchten wir euch hier eine Idee zur Steigerung der Attraktivität unseres Spiels präsentieren.

Seit einigen Jahren sind die Spielerzahlen rückläufig und immer wieder einmal findet man irgendwo Spieler, mit denen man gut auskommt und eigentlich gern zusammenspielen würde, doch regelmäßig trifft man schnell auf ein Problem - man hat sich auf der "falschen" Welt getroffen. Die meisten Spieler spielen nur auf einer oder zumindest sehr wenigen Welten wirklich aktiv. Viele haben jedoch auf weiteren Welten Accounts zum Sammeln und Tauschen oder schlicht, um Kontakte zu pflegen. Und sobald man auslotet, wie sich ein engeres Zusammenspiel ergeben könnte, kommt es oft zu Dialogen wie diesem:

Spieler A: "Lass uns doch auf meiner Hauptwelt zusammen spielen."

Spieler B: "Da habe ich keinen Account."

Spieler A: "Na, dann fang doch neu dort an, wir unterstützen dich auch."

Spieler B: "Nee, ich kann dort ja doch nicht mithalten, weil ich selbst mit Stufe 150 viel weniger Skillpunkte als alle anderen habe, weil mir viele Jahre an wiederholbaren Quests in der Welt fehlen."

In wie fern die Gesamtskillpunkte sich auf das "Mithalten" am Ende der Stufenaufstiege wirklich auswirken, lässt sich am Anfang nicht mit Sicherheit sagen. Aber Tatsache ist, dass ein "Späteinsteiger", aufgrund nicht gespielter wiederholbarer Quests, am Ende tatsächlich weniger Skillpunkte haben wird, als ein "alter Hase" - und leider genügt das bereits, um viele Spieler davon abzuhalten, noch einmal auf einer bestehenden Welt anzufangen.

Muss das so bleiben? Oder gäbe es andere Möglichkeiten, bestehende Welten attraktiv zu machen? Wie wäre es denn, wenn man diesen Nachteil einfach von Anbieterseite aus gleich bei Erstellung etwas ausgleicht?

Denkbar wäre etwa, dass über die Datenbanken berechnet wird, wieviele Attributs- und Fertigkeitspunkte die Stufe-150-Spieler einer Welt im Durchschnitt mehr erreicht haben, als die 150 Attribut- und 450 Fertigkeitspunkte, die sie durch Stufenaufstiege allein hätten erreichen können. Von diesem Durchschnittswert könnte man einen bestimmten Anteil - vielleicht 50 % oder auch 75 oder 80 % - gleich bei Accounterstellung jedem neuen Account zur freien Verfügung gut schreiben.

Ein solcher Bonus hätte zwei Vorteile. Einerseits würde den "Späteinsteigern" der Start erleichtert, was zu einem schnelleren Stufenaufstieg führt und diese Spieler schneller zu echten Partnern für die "Alteingesessenen" macht. Andererseits wären diese Accounts nach Erreichen der letzten Stufe deutlich konkurrenzfähiger, was das Spiel beleben würde. Im Ergebnis würden diese beiden Vorteile zusammen für eine gesteigerte Attraktivität der alten Welten führen - und das wäre sowohl im Interesse der "Späteinsteiger" als auch der "Alteingesessenen".

Diskutiert diesen Vorschlag inklusive einer angemessenen Höhe des zu vergebenden Punktebonus gerne im Thema der TWTimes zu dieser Ausgabe im offiziellen Forum von The West.

(Tony Montana 1602)

Große Pläne

Geburtstagsgrüße und ein Blick in die Zukunft

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag, TWTimes! Mit euren unglaublichen 12 Jahren seid und bleibt ihr eine der wenigen großen Konstanten im Spiel und sicherlich auch das langlebigste Spielerprojekt überhaupt. Man kann gar nicht genug hervorheben, was für ein Durchhaltevermögen es wohl erfordert, um jeden Monat eine viele Seiten lange Ausgabe mit Zusammenfassungen, Interviews, Kommentaren, Wissenswertem, Rätseln und Etlichem mehr herauszubringen, obwohl sich die Anzahl der Neuerungen im Spiel im Laufe der Jahre merklich reduziert hat. Schön, dass man Monat für Monat auf euch zählen kann!

Apropos Neuigkeiten im Spiel: Vor gar nicht allzu langer Zeit wurde von dem Spielebetreiber in einem Video ein "geheimes Projekt" angekündigt, in welchem mehrere größere geplante Neuerungen hinsichtlich Arbeiten, Questgeber und einigen weiteren Aspekten "aufgedeckt" wurden. Natürlich sind die darin versprochenen neuen Inhalte auch bei mir auf reges Interesse gestoßen und ich würde mich sehr freuen, wenn diese tatsächlich umgesetzt werden würden.

https://www.youtube.com/watch?v=LZTDosRQUK4&t

Denn dann gäbe es für die Einwohner des Wilden Westens und ihre Städte schließlich endlich mal wieder etwas noch Unbekanntes zu entdecken und neue Herausforderungen zu bewältigen. Darüber hinaus hoffe ich jedoch auch, dass diese Gelegenheit genutzt wird, um einige der größeren Probleme zu beheben, an denen das Spiel derzeit krankt. Wenn man sich schon die Mühe eines "großen Updates" macht, wäre es schließlich sinnvoll, zu überlegen, wie die Neuerungen genutzt werden könnten, um altbekannte Baustellen zu schließen. Auf eine dieser Baustellen möchte ich an dieser Stelle gerne etwas näher eingehen und diskutieren, inwiefern die versprochenen Neuerungen mit einigen Anpassungen meiner Meinung nach dazu beitragen könnten, um eine Lösung für das bestehende Problem zu finden. Ich habe diesen Vorschlag schon einmal kurz im Forum angerissen und möchte ihn hier nun ein wenig vertiefen. Dabei bin ich mir natürlich darüber im Klaren, dass diese Idee möglicherweise nicht jedem gefällt und es an der einen oder Stelle auch Verbesserungsmöglichkeiten und berechtigte Kritikpunkte geben mag. Deshalb würde ich mich freuen, wenn die nachfolgenden Ausführungen als Grundlage für eine weiterführende Diskussion verstanden werden würden - Rückmeldungen, Fragen und Kritik sind absolut willkommen!

Viele von uns können sich noch gut an die ersten Jahre von The-West erinnern: Es gab noch keine regelmäßig wiederkehrenden Events, dafür viele verschiedene Arbeiten und eine für heutige Verhältnisse recht limitiert wirkende Auswahl an Gegenständen im Spiel. Diese konnte man auch schon damals bei Arbeiten finden oder bei den Händlern in Städten erwerben.

Große Pläne - Fortsetzung

Eines der Hauptziele, das ich damals neben dem puren Stufenaufstieg verfolgt habe, war das Freischalten höherer Arbeiten. Zunächst war mir gar nicht bekannt, dass es neben den bereits auf der Karte sichtbaren Arbeiten auch noch andere gab, die erst auftauchten, wenn man schon eine bestimmte Menge an Arbeitspunkten auf sie einbrachte. Durch Fanseiten und -übersichten konnte ich allerdings herausfinden, dass da noch mehr war - und dass diese im Vergleich zu den mir bereits bekannten wesentlich spannendere Namen trugen ("Zug überfallen" statt "Tabak pflücken", "Leichen plündern" statt "Gleise verlegen" usw.) und auch interessante Beschreibungstexte aufwiesen. Damit war natürlich meine Neugierde geweckt und ich versuchte fortan, Kleidung zu erwerben, die möglichst viele Punkte auf einige der mir noch verwehrten Arbeiten einbrachte. Das war schwierig, denn Geld war immer knapp und es gab noch keinen Markt, über den man Kleidung tauschen konnte. Städte, deren Händler die passende Ware im Angebot hatten, mussten erst einmal gefunden werden und verlangten dann teilweise horrende Einkaufsgebühren. Sets wie das Quacksalber- oder Gentlemenset halfen immens, waren jedoch noch schwieriger zu sammeln - und oftmals musste ich auch erst noch einige Stufen aufsteigen, um einen neu erworbenen Gegenstand überhaupt anlegen zu können. Auch Umskillen war nicht ohne weiteres möglich, da sich der Schamane schon immer recht gut für seine Dienste bezahlen ließ und selbst wenn mal einige Punkte umgelegt werden konnten, reichte dies für die hohen Anforderungen der Wunscharbeiten oft trotzdem nicht aus. So dauerte es Wochen, wenn nicht Monate, um einzelne Kleidungsstücke aufzutreiben und auf der Jagd nach mehr Arbeitspunkten voranzuschreiten. Selbst Spieler höherer Stufe konnten, je nach Verteilung ihrer Fertigkeitspunkte, immer nur eine bestimmte Menge an Arbeiten verrichten und auch wenn mit der Zeit "Alle-Arbeiten-Ausrüstungen und -Skillungen" die Runde machten, waren diese nur für einen sehr kleinen und dollarbehafteten Spielerkreis tatsächlich auch praktisch umsetzbar.

Gerade diese enorme Schwierigkeit, die dem Freischalten von Arbeiten zugrunde lag, barg für mich einen großen Reiz und machte The-West neben der Gemeinschaft innerhalb der Städte erst so richtig spielenswert. Leider sind Herausforderungen dieser Art im Laufe der Zeit jedoch immer seltener geworden. Die jährlichen Tombola-Events mit ihren immer stärker werdenden Sets und stufenabhängigen Fertigkeiten lassen quasi jeden Spieler ab Stufe 50 jede Arbeit verrichten und wer noch über kein passendes Set verfügt, kann Arbeiten auch bereits durch reinen Stufenaufstieg zugänglich machen. Ich persönlich finde diese Entwicklung sehr schade und würde mich freuen, wenn in der Zukunft wieder mehr derartige Herausforderungen im Spiel anzutreffen wären.

Nun verspricht das "große Update" auch die Einführung neuer Arbeiten und Arbeitspunkte auf der Karte. Der einfache Weg wäre, die neuen Arbeiten einfach mit einer höheren Schwierigkeit zu versehen, sodass - Stand jetzt - eine spezifische Skillung oder Kleidung erforderlich wäre, um die Arbeit absolvieren zu können. Allerdings ist natürlich auch klar, dass im Laufe der kommenden Monate und Jahre wieder neue Sets ihren Weg in das Spiel finden werden und dass diese aller Wahrscheinlichkeit wieder deutlich stärker als ihre Vorgänger sein werden. Somit werden wir irgendwann wieder an den Punkt gelangen, dass die zunächst herausfordernd

Große Pläne - Fortsetzung

wirkenden neuen Arbeiten wieder einfach zu bewerkstelligen werden. Ein ähnlicher Prozess war auch bei den Arbeiten in der Kartenmitte zu beobachten: Als diese eingeführt wurden, war es bei einigen kaum möglich, sie zu absolvieren, ohne größere Verletzungen in Kauf zu nehmen. Dies hat sich im Laufe der Zeit jedoch stark relativiert. Das reine Einführen neuer Arbeiten mit neuen Namen, Produkten und höherer Schwierigkeit löst also keine Probleme, sondern verschiebt sie einfach um ein paar Monate nach hinten. Auch der Reiz, den alles Neue umgibt, wird wohl eher von kurzer Dauer sein.

Eine andere Möglichkeit, wenn auch deutlich aufwändiger, wäre, im Zuge der neuen Arbeiten auch neue Fertigkeitsarten einzuführen. Denkbar wäre hier beispielsweise eine Fertigkeit namens "vom Pferd schießen", welche es bekanntlich schon einmal in einer der ersten Versionen von The-West gab und später in "Reiten" umbenannt wurde, oder "Kochen", "Wunden heilen" oder "Medizin zubereiten", welche gut zu dem Krankenhaus passen würde, das gemäß dem Ankündigungsvideo als neuer Arbeitsort eingeführt werden soll. Diese neuen Fertigkeiten könnte man den neuen Arbeiten zuweisen, sodass diese neben den bekannten Fertigkeiten ("Fallen stellen", mit "Tieren umgehen" usw.) auch einige der neuen Fertigkeiten für die Arbeitspunkte erfordern. Denkbar wäre auch, die eine oder andere neue Arbeit ausschließlich mit neuen Fertigkeiten zu versehen.

Was würde das ändern? Zunächst einmal nicht viel. Würde man diese neuen Fertigkeiten allerdings nicht dem Fertigkeitspunkte-Fenster und auch keinen neuen Sets hinzufügen, sondern nur auf klassischen Sets (Indianerset, Quacksalberset usw.) und gegebenenfalls bei Arbeiten findbaren Gegenständen oder Gegenständen aus den Stadtläden verfügbar machen, hätte dies größere Auswirkungen auf die Wertigkeit der betroffenen Gegenstände. Dies würde Spieler, die die betreffenden neuen Arbeiten ausführen möchten, dazu zwingen, sich einige der Gegenstände zuzulegen, die Punkte auf die neuen Fertigkeiten besitzen, da diese nicht mit Attribut- und Fertigkeitspunkten geskillt oder durch Eventsets eingebracht werden können. Die klassischen Sets und auch die Gegenstände aus den Stadtläden hätten nun wieder eine Bedeutung und sogar einen praktischen Nutzen, da nur mit ihrer Hilfe Arbeitspunkte auf einige der neuen Arbeiten eingebracht werden könnten. So würde es sich wieder lohnen, klassische Sets zu sammeln und gefundene Gegenstände oder Gegenstände aus Stadtläden gar zu veredeln. Dies setzt natürlich Voraus, dass die neuen Arbeiten auch in gewisser Weise reizvoll sind, also beispielsweise mit ihrer Hilfe seltene und brauchbare/verbrauchbare Gegenstände gefunden werden können. Die derzeitigen Versuche, klassische Sets aufzuwerten, indem man ihnen ebenfalls hohe stufenabhängige Werte verleiht, sind durch die Einführung immer stärkerer Eventsets auf längere Sicht zum Scheitern verurteilt. Dieses Problem konnte man mit Hilfe der oben genannten neuen Fertigkeiten und Arbeiten lösen und den Gegenständen wieder einen Nutzen verleihen, ohne dass sie in regelmäßigen Intervallen "künstlich" aufgewertet werden müssten.

Gleichzeitig plädiere ich dafür, für die neuen Arbeiten keine Freischaltung durch Stufenaufstieg zu ermöglichen, d. h. einem Spieler ohne passende Kleidung und zu wenig eingebrachten Arbeitspunkten sollten die neuen Arbeiten auch dann verwehrt bleiben, wenn er bereits die maximale Stufe erreicht hat. Meiner Ansicht nach würde das weiter für eine Aufwertung der klassischen Sets und Ladenhüter sorgen und das Freischalten der neuen Arbeiten zu einer echten Herausforderung machen, gerade wenn deren Schwierigkeit sehr hoch angesetzt ist. Dadurch, dass Event-Sets keine Arbeitspunkte auf diese Arbeiten einbrächten, wären die neuen Arbeiten und die mit ihnen verbundene Schwierigkeit komplett von den jährlichen Events entkoppelt, sodass die Herausforderung im Laufe der Jahre nur für die Spieler geringer wird, die sich bereits mit den erforderlichen Gegenständen eingedeckt haben.

Weitere Ergänzungen zu diesen Vorschlägen könnten zeitlich unbeschränkte Quests bieten, die Produkte aus den neuen, nur mit "alten" Gegenständen durchführbaren Arbeiten benötigen oder die Ableistung einer gewissen Arbeitszeit. Auch der Wanderzirkus könnte Produkte aus den neuen Arbeiten erfordern. Natürlich wären auch neue Erfolge wünschenswert, die sich auf die neuen Arbeiten beziehen.

Große Pläne - Fortsetzung

Zum Schluss möchte ich noch einen kleinen weiteren Verbesserungsvorschlag einbringen, der sich auf den ersten Blick vielleicht etwas lächerlich und kleinkariert anhören mag, meiner Meinung nach aber schon positiv zu dem nostalgischen Wild-West-Gefühl beitragen würde, wie viele von uns es noch aus den ersten Jahren des Spiels kennen. Dabei geht es um die kleinen Texte, die jeder Arbeit auf der Karte zugeordnet sind und diese - oft mit der Darstellung einer Szene - näher beschreiben. So lautet dieser beim Tomaten pflücken beispielsweise "Die Region ist für ihre großen Tomaten bekannt. Hilf den Feldarbeitern und verdiene dir etwas Geld", oder "Mit einem Maßband ausgestattet beginnst du, Särge zuzusägen und Gräber passend auszuheben. Obwohl du an diese Art von Arbeit gewöhnt bist, läuft es dir jedes Mal kalt den Rücken herunter, wenn du den Friedhof betrittst." bei der Arbeit als Totengräber. Manche von ihnen enthalten auch eine Prise Humor, wie beispielsweise beim Lazarett errichten: "Es macht dich stolz, im Militärkrankenhaus zu arbeiten. Du kannst deinem Land dienen, obwohl sich die meisten Patienten nur am lokalen Whiskey vergangen haben." Früher waren diese Texte prominent im Arbeitsfenster platziert und stachen jedem Spieler, der eine Arbeit ausführen wollte, sofort ins Auge. Im Zuge des großen "The-West 2.0"-Updates wurden diese dann jedoch - vermutlich aus Platzgründen - aus dem Arbeitsfenster verbannt und sind nun nur noch sichtbar, wenn man im Arbeitsfenster mit der Maus über das Symbol der betreffenden Arbeit fährt. Allerdings sind die Beschreibungstexte einiger Arbeiten wohl selbst dafür zu lang, sodass diese nur gekürzt ausgegeben werden, ohne jegliche Chance, die Vollversion betrachten zu können:

Ich persönlich finde das schade, denn diese Beschreibungstexte haben in den ersten Jahren von The-West doch einen kleinen(?) Beitrag zu der damaligen Spielatmosphäre geleistet und verdienen es nicht, derart missachtet und aus dem Weg geräumt zu werden. Auch bin ich mir sicher, dass ich nicht der einzige Spieler war, der die Texte für die zum jeweiligen Zeitpunkt gerade relevantesten Arbeiten auswendig kannte. Gut möglich, dass einige Spieler der neueren Generationen nicht einmal von ihrer Existenz wissen. Auch wenn es nur eine absolute Kleinigkeit ist, würde es mich sehr freuen, wenn die Beschreibungen wieder prominenter platziert werden und damit wieder größere Bekanntheit erlangen würden. Manchmal ist es eben auch eine Menge an kleinen Details, die großes bewirken kann.

Danke an alle, die sich bis hier durch meine Schachtelsätze gekämpft haben. Wenn ihr Lust habt, diskutiert doch gerne mit anderen und mir im Forum über diese Vorschläge. Ich freue mich auf eure Ideen.

(stayawayknight)

Die Morgenmuffelbande

Neues von der Morgenmuffelbande

Die Morgenmuffelbande jagt seit mehreren Jahren hinter Bären, Kissen, Schlafmützen, Nachthemden, Pantoffeln und Nachttöpfen hinterher. Wer die Quests gemacht hat, kann auch einen Gürtel der Nacht (Quest: Gegen die Regeln) und ein Nachttuch (Vom Valentinstag verweht) sein Eigen nennen.

Mit dem Update auf Version 2.143, welches am 16. Februar 2021 eingespielt wurde, macht die Bande nun Jagd auf die neuen Morgenmuffelsetteile. Es handelt sich dabei um eine Nachthose und - was sicher die Mitglieder am meisten ergattern möchten - einen schläfrigen Hund mit Nachtmütze. Finden kann man die Hose und den schläfrigen Hund bei allen Arbeiten, sofern man den entsprechenden Fundwert hat, der bei über 1800 liegt. Viel häufiger als die anderen Teile wird man die beiden Neuen aber vermutlich auch nicht finden. Bisher sind uns nur zwei gefundene schläfrige Hunde bekannt und das auch noch auf zwei verschiedenen Welten. Wer also fündig wird, kann uns gern einen Bericht dazu schicken.

Viel Erfolg bei der Jagd!

(Cymoril)

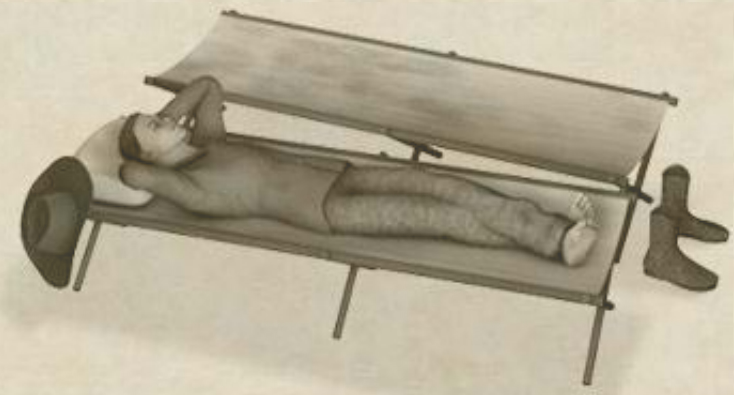
Die Ruhmeshallen der Welten

Ruhmeshallen

Wer schaut sich diese Ruhmeshallen eigentlich noch an? Auf neuen Welten ist das interessant, will man doch dort gern auf einem der Plätze verankert sein. Auf den alten Welten sieht das anders aus. Wahrscheinlich schauen da nicht einmal Neulinge dieser Welt rein. Doch für uns war es interessant. Sind doch viele Spieler, die seinerzeit um die begehrten Plätze kämpften, schon gar nicht mehr im Spiel.

Wo findet man diese Ruhmeshalle überhaupt? In der Rangliste, ganz rechts, als letzter Reiter, ist sie versteckt. Schauen wir uns auf Welt 1 einmal in dieser Halle um.

BinWiederDa war der erste Spieler, der den ersten Platz in einer Stufe-60-Ruhmeshalle erhalten hat. Eigentlich müsste der Spieler jetzt "BinNochDa" heißen, denn die anderen belegten vier Plätze sehen aus wie Gräber. Allerdings findet man seinen Namen nicht mehr in der Rangliste auf Welt 1. Bekannt ist laut Wiki nur, dass die Spieler in den Ruhmeshallen nicht gelöscht werden, auch wenn sie sich im Spiel gelöscht haben. Was für uns leider nicht in Erfahrung zu bringen war, ist, weshalb nicht mehr im Spiel befindliche ehemalige Spieler noch als nicht gelöscht - sprich grau hinterlegt - in der Ruhmeshalle angezeigt werden.



Die Ruhmeshallen der Welten - Fortsetzung

Bei Stufe 80 sieht man noch **MontyBurns** mit einem Avatar. Alle anderen Sieger sind grau hinterlegt.

Stufe 99 - **Theopium** ist noch aktiv und **Marco** spielt nicht mehr auf Welt 1.

Die Ruhmeshallen der Welten - Fortsetzung

Stufe 100 - **Besoffski** spielt nicht mehr auf Welt 1, **geryaustria** ist noch aktiv.

Auch bei Stufe 120 hat **Besoffski** wieder einen Platz ergattert. **totzy** ist von Welt 1 verschwunden.

Die Ruhmeshallen der Welten - Fortsetzung

Bei Stufe 150 spielen noch **Nummy-33**, **BadJill** und **dominik79**. **mak77** findet man auf Welt 1 nicht mehr.

Wir fragten die drei Spieler, ob sie uns ein paar Zeilen zum Kampf um die Plätze damals schreiben würden. Leider erhielten wir nur eine Antwort von Nummy-33, die wir euch nicht vorenthalten möchten.

"Hallo
:-D das ist 6 Jahre her, irgendwann war ich auf Stufe 150. Mehr gibt es da nicht zu sagen :-D Viel Besonderes war damals nicht, ich hatte ja genug Vorsprung auf BadJill und musste mich nicht stressen.
gruss"

Wer auf Welt 1 in die einzelnen Stufen der Ruhmeshalle reinklickt, sieht folgende Daten auf den ersten Plätzen eingraviert:

Stufe 60 - Platz 1 am 16.12.2010
Stufe 80 - Platz 1 am 16.12.2010
Stufe 99 - Platz 1 am 09.04.2009
Stufe 100 - Platz 1 am 16.12.2010
Stufe 120 - Platz 1 am 09.02.2011
Stufe 150 - Platz 1 am 26.04.2014

In der Ruhmeshalle begann die Ehrung zunächst mit Stufe 99, also 2009. Mit dem Update 1.30 wurden dann neu die Stufen 100, 60 und 80 hinzugefügt, weshalb die beiden letztgenannten Stufen das gleiche Datum wie Stufe 100 erhielten.

Die Ruhmeshallen der Welten - Fortsetzung

Am 17. Dezember 2010 schrieb ein Spieler, der mittlerweile gelöscht ist, im Forum zum Update 1.30:

"... was mich persönlich stört ist die neue ruhmeshalle. wie ich sehe sind diejenigen die stufe 60 vor langer zeit gemacht haben nicht in der ruhmeshalle vorne, sondern die, die die stufe erst gestern oder heute gemacht habe. :blink: ich denke es ist sinnvoller diese ruhmeshalle aus allen alten welten zu streichen und nur ab w13 zu verwenden. die 100er ruhmeshalle ist zwar schön und gut, aber dann bitte die 99er weg. beides geht meiner meinung nach nicht, weil es so rüberkommt, dass ab 99 jede stufe einen platz in der ruhmeshalle bekommt und das ist sicherlich nicht gewollt. zwischen 99 und 100 liegt eben nur eine stufe. also bitte entweder die 99er oder die 100er."

Auf den Welten 1 bis 10, Arizona und Buffalo gibt es die Stufe 99 noch. Ab Colorado und den nachfolgenden Welten wurden diese Einträge entfernt bzw. nicht mehr mit aufgenommen.

Gila eroberte den 1. Platz bei Stufe 150 auf Welt 10. In den niedrigeren Stufen sind fast alle Spieler schon nicht mehr aktiv.

Auf Welt Georgia wurde auf den ersten Plätzen der Stufen 60, 80, 100 und 120 jeweils **Matty Ross** eingraviert. Bei Stufe 150 erscheint dieser nicht mehr in der Ruhmeshallte. Auf dem ersten Platz befindet sich **Agent Pinky** mit einem lustigen Avatar.

Wenn wir uns Welt Jacksonville anschauen, dann findet man in der Ruhmeshalle **Bebi Milpfärt**, der immer noch spielt, jeweils auf dem 1. Platz bei den Stufen 60, 80, 120 und 150. Bei Stufe 100 konnte er nur den 2. Platz erreichen. Leider erhielten wir von ihm keine Antwort auf unsere Anfrage, ob er ein paar Zeilen zu dem damaligen Ranglistenkampf schreibt.

Sicher ist aber eines: Das Erreichen der besten Plätze ist auf den Welten, die noch starten werden, leichter als auf den alten Welten. Das liegt einfach daran, dass man sich heute durch den Einsatz von Nuggets viel leichter eine gute Ausrüstung zusammenkaufen kann und damit viel eher bestimmte Spielinhalte erreichen kann, die einen voranbringen.

(Cymoril)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: ess jetzt meine pausenbrote ... hab die zeit heut zum rauchen gebraucht

AAA: ich treff zur zeit wie nen blinnder mit schluckauf ;-(
BBB: :-D :-D dan mach die augen auf :-D
AAA: kenn das ja, gibt phasen da willste am liebsten nur noch geranien züchten. aber inno weigert sich die arbeit zu implantieren

AAA: 4 hundewelpen im kühlschrank gefunden,sind die leute noch ganz dicht??
BBB: *Leben die noch ?*
AAA: ohne worte,wie kommt man auf sowas
CCC: könnten sie ja mit pinguine verwechselt haben oder ?
AAA: das könnt sein,waren 4 weisse hunde sogar
DDD: AAA holländische kekse , mit besonderer füllung
CCC: ja oder mit eisbärchen ,sowas passiert halt wenn man keine ahnung hat
DDD: Pinguinwelpen , blödsinn , die heissen doch Fohlen , und nicht Welpen
BBB: *es waren 4 Malteser *
DDD: Malteser Aquavit gehört in den Kühlschrank, aber das sollte man nicht verwechseln
EEE: hundewelpen im kühlschrank? ... is doch leicht erklärt, nachdem sie beim gassi gehen im schnee nass geworden sind, musste man sie trocknen ... dafür kamen sie halbe stunde in den backofen bei 70 grad ... und dann waren die kleinen eben bissel überhitzt, da kamen die halt zur abkühlung in den kühlschrank

AAA: steh vor dem gegner aber mein gewehr schießt nicht, werde beim verkäufer die waffe zurückgeben gewehrleistung

AAA: 4 Aprill 49 geboren mein er doch
BBB: 7 1/2 jahre ^^
CCC: wie jetzt ihr macht mich ja kirre
BBB: das is hier nomrla CCC :-D
CCC: na sag ich doch das ist nicht alt. naja aber ich bin ja schon kirre und dann setzt ihr noch einen oben drauf :-)
BBB: lach
CCC: ich bin bj 83 das wären also 11 jahre aber das ist nicht alt
BBB: AAA, BBB, CCC gehen noch aaaaaber wenn XXX mit mischt oh oh
CCC: wie ?
BBB: na bei XXX wird man richtig kirre
DDD: ist jemand älter als baujahr 1960 ? wenn nicht ,ruhe ihr rotzlöffel und untertaniert gefälligst
CCC: bj 60 ist auch nicht alt
EEE: ab wann geht alt?
FFF: unter 18 schützt das gesetz, über 80 die natur ... oder so :-D
CCC: ab .... keine ahnung aber nicht mit bj 60
DDD: na ist immer eine frage der sicht CCC ,in meiner lebensspanne sind einige eklatante dinge in der welt geschehen ,vietnamkrieg ,attentat auf kennedy ,flug zum mond um nur einige zu nennen
CCC: eigentlich ist niemand alt zumindest nicht zu alt um erfahrungen zu machen
EEE: erfahrungen machen die jungen. die alten haben sie schon
CCC: ja und das sind aufregende erlebnisse manche auch nicht so toll aber in meinen augen seit ihr nicht alt
DDD: ja und das beste ist EEE sobald man dann die erfahrung hat ,glaubt die jugend einem nicht mehr :-D
CCC: dann gegen frage wie lange ist an denn jung
EEE: na weil die alten alles besser wissen
CCC: aber nicht immer recht haben
EEE: so lange man sich jung fühlt
DDD: ja das liegt wohl daran das sie zu 80% recht haben damit EEE :-D
CCC: ich würde ehr auf 50 % tippen
FFF: wenn deine "erfahrungen" aus dem pferdekutschen-zeitalter stammen, wieso sollte die jugend dir auch glauben, wenn du was von "schnellen fortbewegungsmitteln" erzählst? :-D :-P
EEE: alt ist man, wenn man in einem knackigen alter ist ... mal knackt es hier, mal knackt es da
CCC: in deckung geh dann bin ich auch alt EEE
EEE: siehst du ;-) die wenigsten sind also jung
FFF: die jungen und die alten ...
FFF: sie alle haben spalten ...
FFF: die alten im gesicht ...
FFF: die der jungen sieht man nicht ;-)
DDD: ich bin vieleicht eine ausnahme mit dem was ich alles erlebt habe ,glaub da können wirklich die wenigsten mitreden aber mal so ganz ehrlich ..... das meiste bereue ich kein stück :-D :-D
BBB: FFF! :-D
FFF: ja? hier! :-)
CCC: du meinst wohl falten FFF. nein in mein augen fägt das leben erst mit 66 an also alles was drunter ist ist noch jung oder in der blütezeit des lebens :-)
BBB: schlimm mit dir
FFF: wenn es so schlimm mit mir is, wieso lachst du dann? :-)
BBB: weil ich ein humorvoller mensch bin

Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: kurze frage.. warum kann ich keine herzen verschicken?
BBB: :-D keiner kann
AAA: okay dann wohl fehler im system....CORONA ;-)
CCC: Zu wenig Herzen geortert :-D
DDD: soll erst am 17.2 gehen
CCC: 2021?
DDD: das kann ich nicht sagen ;-)
EEE: also auch nix mit Valen-Dienstag ? oh mann :-D
CCC: Aber Aschermittwoch :-D
EEE: Asche über ihr Haupt... passt ja
CCC: Mich würde mal intressieren was für Spiele die Inno Mitarbeiter zocken,anstatt sich um Probleme hier zu lösen ??????
FFF: online poker

AAA: Wenn ich etwas grösser bin komme ich auch mal wieder zum FK lol ;-)
BBB: Nichts da, wer eine Kuchengabel halten kann, kann auch in die Deff!
AAA: Und bei uns ist Rosenmontag .. da schiesst man nur mit Bonbons ??

AAA: mal für die mädels reinstell ,lecker pralinchen [Valentinsschokoladenschachtel]
BBB: [Valentinstag Rosenkuchen] only for you :-D
CCC: mmmmh lecker
AAA: ne hab bauchgrummeln. hab die nacht von einem leckeren spanferkel geträumt und heut morgen war mein kissen wech
DDD: wenn du es in der nacht unbemerkt gefressen hast, merkst du es spätestens, wenn nach dem nächsten toilettengang federn in der schüssel schwimmen :-D

AAA: hab mir heut den schädel angestoßen... hab ganz schöne beule -.-
BBB: oh weia, AAA.
CCC: wei,gute Besserung
BBB: wenn schon, denn schon?
DDD: dann bist jetzt ein einhorn :-D
BBB: ..... wo soll das hinführen? :-D
CCC: ui Einhörner brauchen aber rosa Glitzer*überlege
EEE: ja holz ist hart ,..... :-D
FFF: gefrorenes eisbein dranhalten, danach auftauen und ab in grill
AAA: naja der schädel hat ziemlich gebrummt
AAA: am liebsten wär ich sofort heim :-D
BBB: ging nicht?
GGG: gegen Kopfschmerzen habe ich ein Super rezept
EEE: :-D
AAA: war aber nachmittag
DDD: alk hilft immer :-D
AAA: so ein dreck :-D
BBB: es ist schon besser, wenn man so einen harten Stoss abbekommen hat, sich mal hinzulegen
FFF: mach mal ne fluppe an, solange der qualm nich ausse ohren kommt is nix schlimmeres passiert
GGG: man braucht dzu nur einen hammer
BBB: alk von aussen zum desinfizieren, ja
AAA: war dann gleich eine rauchen
EEE: :-D
BBB: und hast geschaut, wo der rauch wieder rauskommt...
FFF: das war ja klar :-D
AAA: alles normal
GGG: Wenn du dir mit dem hammer auf den grossen Zeh haust , sind sofort die Kopfschmerzen weg . garantiert ..
AAA: ja
DDD: kannst aber auch den Zeh von GGG verwenden :-D

AAA: naaa was macht ihr feines?
BBB: leveln
CCC: och nix , wir filosofieren ein wenig
AAA: das ist fein BBB
EEE: und diätplan austüfteln für DDD, er fragte nach hilfe und tipps
AAA: worüber CCC über die gute alte zeit anno 1880 lach
BBB: [Einzigartige wertvolle Kiste] die darf ich nun endlich öffnen,ist erst für Level 50
AAA: sag so was nicht EEE, da kann ich ohne probleme ausm ff helfen. ich halt dir die daumen BBB
DDD: ne über alles mögliche ,.. z.b. die essgewohnheiten einer mamba :-D
AAA: ich koche seit wochen diät essen
BBB: [Braune Wildlederstiefel] was für meinen Schuhschrank
EEE: naja ich mein 124 kilo bi 1,60 m find ich schon viel, aber ihm wird geholfen

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.

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.

- Nach mir wurde eine Stadt benannt, ich heiße aber nicht Washington.
- Ich fädelte den großartigsten Immobiliendeal der Geschichte ein, heiße aber nicht Trump.
- Ich bin einer von dreien, die am wichtigsten Tag des Landes starben.
- Ich diente im Krieg und wurde für meine Tapferkeit befördert.
- Auf Staaten- und auf Bundesebene wurde ich in politische Ämter gewählt.
- Ich diente meinem Land in seinen Grenzen wie auch in Europa.
- Ich glaubte an ein der Nation „innewohnendes Schicksal“.

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

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 2 - Rund um die TWTimes

Wer kennt sich aus?

Zwölf Jahre TWTimes, zwölf Geburtstage, zwölf Fragen rund um die TWTimes. Wer weiß Bescheid? Manches könnt ihr sicher nur raten, manches wisst ihr, manches ist vielleicht ein Scherz? Viel Erfolg!

1. Wie lange braucht quis für das Layout durchschnittlich?

2. Wie viele Sonderausgaben wurden bisher gedruckt und welche sind das?

3. Welche Ausgabe umfasste die meisten Seiten?

4. Der Redaktion stehen einige redaktionseigene Items zur Verfügung. Wie heißen diese der Reihe nach geordnet, wie sie der Redaktion zur Verfügung gestellt wurden?

5. Welches TWTimes-Item haben wir anderen zur Verfügung gestellt und wofür?

6. Wie groß (in MB) ist das Ausgabenarchiv der Redaktion?

7. Seit wie viel Monaten gibt es die TWTimes?

8. Auf welchen Welten spielen unsere Redakteure?

9. Wie viel verschiedene Themen wurden in den 12 Jahren in der Redaktion behandelt?

10. Wie viel Beiträge befinden sich in der Redaktion?

11. Wie viel Wörter wurden bisher in der Redaktion zensiert?

12. Wie hoch ist der Benutzerrekord im Redaktionsforum und wann war das?

Der Gewinner erhält eine **TWTimes Kiste**.

(quis)

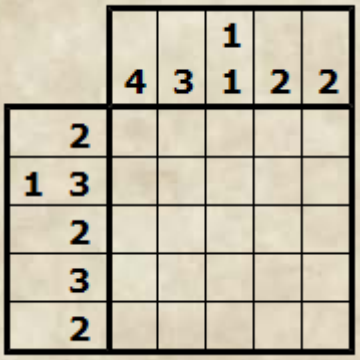
Rätsel Nr. 3 - Nonogramm

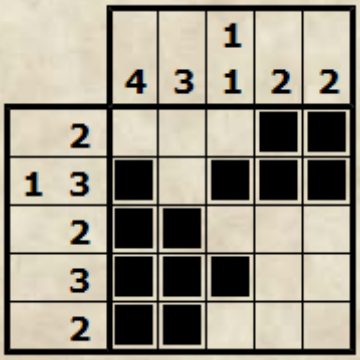
Wer oder was bin ich?

Unverhoff kommt oft ...

https://nonogramm.relaxweb.de/nonogramm/44744

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.

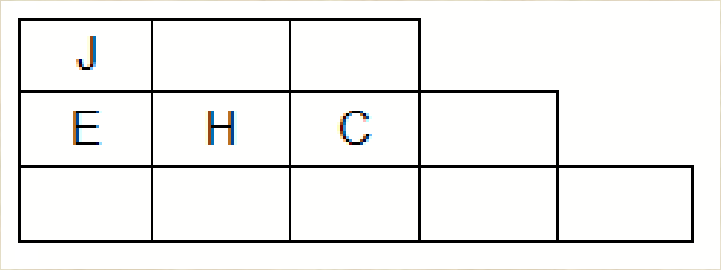
Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 4 - Buchstabenpuzzle

Buchstabenpuzzle

Verteile die fehlenden Buchstaben (von A bis L) so in den leeren Feldern, dass aufeinanderfolgende Buchstaben sich weder in angrenzenden Feldern, noch über Eck berühren. Eine Starthilfe ist bereits eingetragen.



Sende die Lösung in den jeweiligen Zeilen so ein:

XXX
XXXX
XXXXX

Der Gewinner erhält ein **Rudolph das Rentier**.

(Logikani)

Rätsel Nr. 5 - Hidoku

Die etwas andere Schlange ...

In der Grafik sollen die Zahlen 1 bis 36 als fortlaufende Zahlenschlange eingefügt werden. Die nächsthöhere Zahl muss immer in einem der bis zu acht Nachbarfelder liegen, wobei auch diagonal möglich ist.

	34	31		26	
36	4		19	22	
			7		
		10			
1	12		14		

Sendet uns die Lösung bitte in Form von sechs Zeilen mit jeweils sechs Zahlen ein.

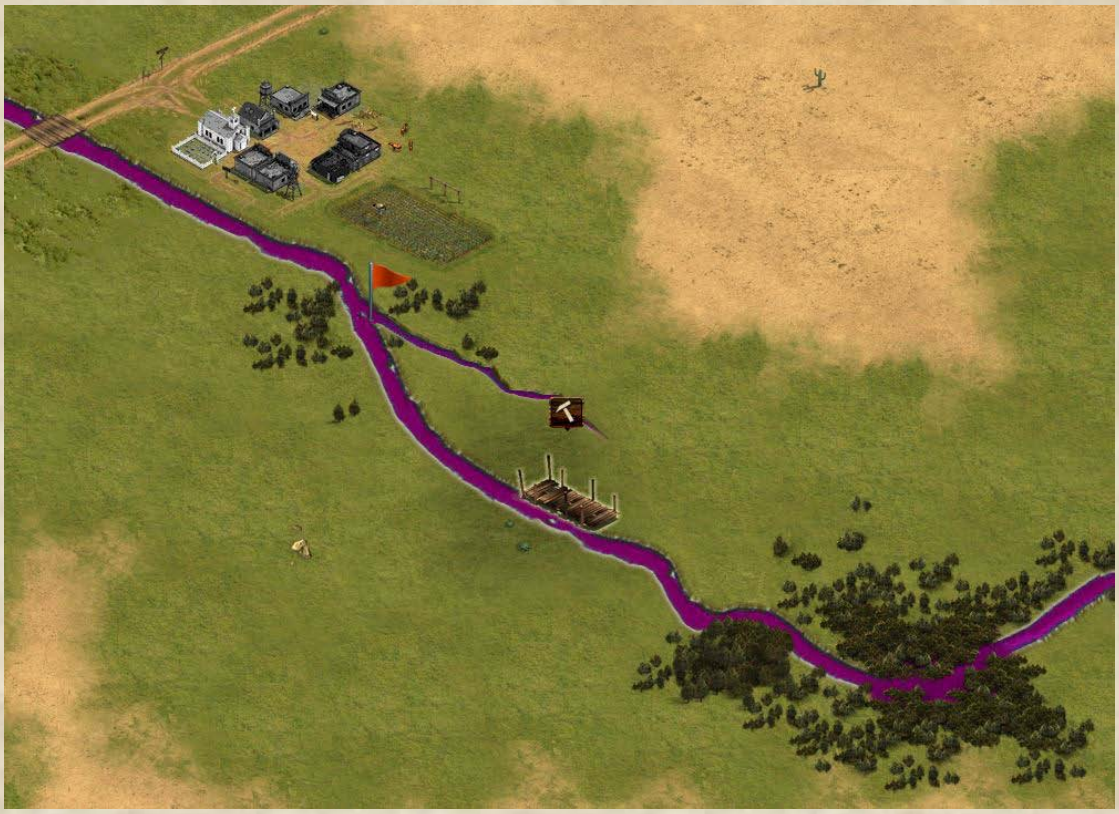
Der Gewinner erhält **Rudolph das Rentier**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 6 - Screenshot-Rätsel

Grün sieht irgendwie anders aus ...

Seamus McDuff, schottisch-irischer Bierbrauer und -trinker in der siebten Generation, hatte gehört, dass in Chicago zum St.Patrick's Day der Fluss regelmäßig grün gefärbt wird und dass es grünes Bier gibt. So ein spezielles Bier wollte er auch für die Weiten des Wilden Westens und braute ein Bier, mit dem er auch die Flüsse färben wollte. Nachdem er zu Testzwecken die ersten vier Gallonen seines Bieres getrunken hatte und mit dem Geschmack zufrieden war, schüttete er ein Fass in den nächstgelegenen Fluss und beobachtete die Verfärbung ... die leider so ganz und gar nicht grün war. Nachdem er den Fehlschlag verkraftet und den Vier-Gallonen-Kater überstanden hatte, gestand er seine Tat beim Sheriff und nannte ihm den Ort, an dem er das gefärbte Bier in den Fluss geleitet hatte.



Als Hilfe für den Sheriff und als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte genau so, wie er in unserem Bild zu sehen ist (**Die Spitze des Markers auf die winzige Insel im Fluss vor der Spitze der Landzunge**)
- Klickt nach dem Setzen des Markers auf "Marker speichern" und "Marker exportieren"
- **Die zwei Zahlen**, die ihr dann seht, **schickt ihr als Lösung an die TWTimes**.

Hinweis 1: Wer sich nicht sicher ist, wie man einen Marker auf der Karte setzt, findet hier alles, was man dazu wissen muss: https://wiki.the-west.de/wiki/Pinnnadeln

Hinweis 2: Die Koordinaten werden auf das Pixel genau angegeben. Es ist daher praktisch ausgeschlossen, dass ihr exakt die Koordinate trefft, die wir beim Erstellen des Markers für das Rätsel bekommen haben. Daher bauen wir eine gewisse Kulanz ein und akzeptieren Lösungen, die bis zu 20 Pixel von unserer Koordinate abweichen, als richtig.

Hinweis 3: Städte erscheinen nur dann als bewohnte Städte oder Geisterstädte, wenn sie irgendwann einmal auch wirklich gegründet wurden. Es ist also möglich, dass ihr in eurer Spielwelt am Ort nicht alle Städte des Screenshots findet. Alle anderen Merkmale der Gegend sind jedoch in allen Spielwelten identisch.

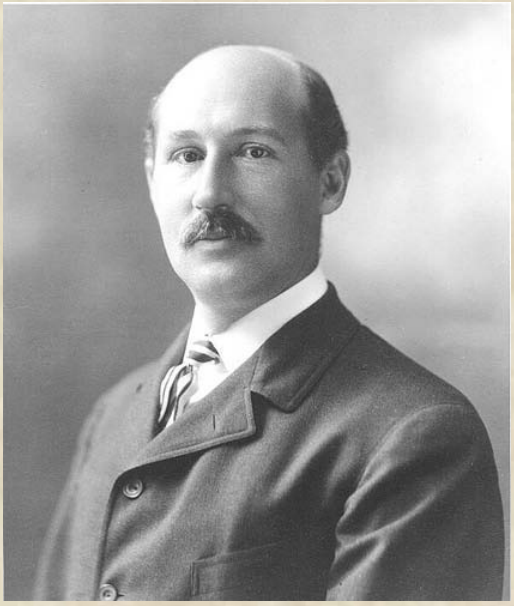
Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 144 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel



Lösung: Walter Chauncey Camp - im Monat des Super Bowls erschien uns der "Vater des American Footballs" passend.
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **InyaHeYukan**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 11 richtige

Rätsel Nr. 2 - Nonogramm

Lösung: Schneemann
Preis: Item der Redaktion
Gewinner: **Säksihäksi**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 4 richtige

Rätsel Nr. 3 - Logical

Lösung:
365124
126453
254631
431562
643215
512346
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Phibes**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 4 richtige

Rätsel Nr. 4 - Screenshoträtsel

Lösung: 28224 1481
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Logikani**, Welt 10
Einsendungen: 10 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 - Threskiorn

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.