

Duell- und Stadtbabys

Babys auf den Welten 2 und 4



Die Stadtbabys auf Welt 4 haben etwas zu feiern. Die ersten Babys durften sich vor kurzem über ihren ersten Geburtstag freuen, den im März mit **Bilo**, **quis** und **totzy** gleich drei Babys begingen. Mittlerweile haben sie die Level 54, 62 bzw. 63 erreicht.

Doch während die Babys wachsen, schrumpft die Welt. Die Spielerzahlen haben abgenommen, die Anzahl der Fortkämpfe ging lange Zeit ebenfalls stark zurück, doch die Babys blieben ihrem Motto treu und entwickelten ihren Charakter weiterhin nur über Fortkämpfe. Glücklicherweise verbessert sich die Situation wieder. Viele Spaßkämpfe werden veranstaltet, in denen man beispielsweise das Gewehr zu Hause lässt und umliegende Steine als Wurfgeschosse verwendet. Doch selbst die kleinen Forts sind für solche Kämpfe ab und an noch zu groß. Nicht immer können beide Seiten gefüllt werden, um Störenfriede auszumustern. Genau hier kommst du ins Spiel. Neue Stadtbabys sind immer gern gesehen, das Einzige, was sie mitbringen müssen, ist die Lust auf Fortkämpfe.



WE WANT YOU!

Auch die Duellbabys auf Welt 2 suchen stets Nachwuchs. Vor kurzem konnten sie den 4000. Duellsieg mit 14 Babys einfahren. Neben all den Duellen ist natürlich stets Zeit, im Forum über Skillungen zu diskutieren, Duellerfolge zu präsentieren oder über Gott und die Welt zu reden. Melde dich auf Welt 2 bei **totzy**, wenn du ebenfalls auf Duelltour gehen möchtest.

Inhalt

Duell- und Stadtbabys	1	Eilmeldung nach Redaktionsschluss	15
Inhalt	2	Interview mit einem EX-LP-Monster	16
Vorwort	2	Abwerbung	17
News rund ums Spielgeschehen	3	Spielerbericht aus Welt 8	18
Gewinnspiel Jubiläumsausgabe	3	Fortkampf auf Welt 1	19
The West Forenmoderation	4	Raritätenecke	20
Unser Blogreporter berichtet	5	Jetzt schlägt's 13 beim Händler auf der 13	21
Ein Blick in die Vergangenheit	7	Leserbericht Welt 4 - Kampfansage	22
Topinterview	8	ToolTipp	23
Profil des Monats	10	Leserbrief aus Eastside-Town auf Buffalo	23
Leserpost	10	Bilderrätsel	24
Hosen im Blickpunkt	11	Stilblüten und Zitate des Monats	24
Fakekämpfe im Wilden Westen	12	Gewinnspiel	26
Tagebuch des Murtl the Kid Welt 2	13	Impressum	27
Welt 13 - Fortkämpfe	14		
Welt 7 mit verdrehtem Deutsch	15		

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

ich freue mich, euch auch in diesem Monat eine neue Ausgabe der TWTimes präsentieren zu dürfen. Das dritte Jahr der TWTimes hat begonnen. Auch in diesem Jahr werden wir euch weiterhin zuverlässig mit einer informativen und unterhaltsamen Zeitung versorgen. Wir freuen uns darüber, dass unsere Leser inzwischen auch immer häufiger die Möglichkeit nutzen, von ihren Welten für andere Leser zu berichten. Besonders wertvoll sind Artikel von Gastautoren dann, wenn es sich um Geschichten aus Welten handelt, auf denen wir Redakteure nicht selbst spielen. Gastartikel aller Art sind uns natürlich auch im neuen Jahr willkommen, zeigen sie uns doch auch euer Interesse an unserer Zeitung. Viele möchten ihre Zeitung nicht mehr missen und warten schon vor Mitternacht auf die Freigabe einer neuen Monatsausgabe.

Und diesmal werden wohl die Teilnehmer am Gewinnspiel auch schon ungeduldig warten. Ein Dankeschön an alle, die mit gerätselt haben.

An dieser Stelle wünsche ich euch wieder einmal viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Liebe Grüße und alles Gute bis zum nächsten Monat

Mats Brandt
(Chefredakteur der TWTimes)
und die Redaktion der TWTimes

News rund ums Spielgeschehen

Unsere Reporter berichten aktuell

Ab Juni oder Juli werden die Errichter neue Arbeiten erhalten. Fahrräder werden bei The West eingeführt und die Errichter sollten schon mal Draht sammeln, denn die erste neue Arbeit heißt „Fahrräder häkeln“. Häkelnadeln kann man beim fahrenden Händler bestellen.

Das wochenlange Rätseln um den Spieler cymo montana 1602, welches vor allem das Interesse von Voorhees1980 erweckte (siehe Forum), hat nun ein Ende. Der Täter ist gefasst!

Nachdem sich nun auch die Einwohner seiner Stadt von ihm distanzieren und die Stadt verlassen, stellte der Täter bei InnoGames den Antrag, seinen Namen wechseln zu dürfen. Sein Wunsch war es, sich künftig *momi* nennen zu dürfen und wenn dieser Name schon vergeben sei, möchte er gern den Namen *voreg* benutzen. InnoGames lehnte jedoch beide Vorschläge ab, da der derzeitige Name als eine Ehrung zweier Spieler betrachtet wird und dies später im Wiki von The West mit einem Eintrag zu den Geschehnissen nachzulesen sei.

InnoGames hat die Hinweise der Redaktion zu den fehlenden roten Gürteln aufgenommen und bereits realisiert. Weiterhin wird es demnächst schicke Herenschuhe, Badelatschen und gefütterte Jacken mit Reißverschluss beim Händler geben. Ebenso beim Händler erwerben kann man die neuen Nationalgürtel, die Fortkämpfer bei grenzüberschreitenden (Countygrenze) Kämpfen tragen müssen.

Auf Grund der Entwürfe zum neuen Interface, empfehlen Experten, dass sich Spieler, die bald Geburtstag haben, hochwertige Grafikkarten und RAM mit einer Größe von mindestens 8 GB, schenken lassen sollten.

(Cymoril)

Gewinnspiel Jubiläumsausgabe

Gewinnspiel einmal anders

Wir baten in der Ausgabe Nr. 25 unsere Rätselfreunde um die Lösung folgenden Rätsels:

Bei dem Protagonisten dieser Erzählung handelt es sich um John Poker. Er ist ein berühmt berüchtigter Kartenspieler, geht oft ins Casino – für gewöhnlich verliert er nie. Doch am Abend des vierten Novembers saß er gemeinsam mit vier weiteren Spielern am Tisch des Casinos an einer banalen und verlor sein erstes Spiel, seitdem er zum ersten Mal die Karten in der Hand hielt. Er beharrt auf einem Verbrechen, einer Schummelnummer, seiner Gegner, doch bisher konnte niemand diese Theorie unterstützen.

Seither wildert John Poker herum. Findet ihn und helft ihm dabei, die Wahrheit des möglichen Verbrechens ans Licht zu bringen!

Nicht alle Leser spielten auf Welt 2, hatten jedoch erkannt, dass der Start des Rätsels dort beginnt. Und so legten sie sich teilweise einen neuen Account extra für dieses Gewinnspiel an.

Die richtige Lösung, die bis auf wenige Ausnahmen, auch alle gefunden haben, lautete **DukeBarnes** bzw. **Duke Barnes**. Er behauptet ja schließlich, er habe ein Pik-Blatt auf der Hand gehabt. Der Sheriff sah allerdings mindestens drei rote Karte auf der Hand von Duke. Weil der Aussage eines Sheriffs für gewöhnlich mehr Vertrauen zu schenken ist, ist Barnes der Lügner.

Folgende Gewinner wurden ermittelt, denen wir unseren herzlichen Glückwunsch aussprechen:

1. Platz: Far McBrian erhält 500 Nuggets
2. Platz: Hamish erhält 400 Nuggets
3. Platz: admi erhält 300 Nuggets



Alle Teilnehmer werden in den kommenden Tagen eine Nachricht auf Welt 2 bekommen - die angekündigte Überraschung. Hierbei handelt es sich um ein kleines Sammlerstück, das ihr gut aufbewahren solltet. Dies soll gleichzeitig ein kleines Dankeschön der Redaktion an die Leser sein, die gern an Gewinnspielen teilnehmen.

(stam1994)

The West Forenmoderation

Redakteure interviewen Redakteure

Wir haben ein weiteres Interview für euch geführt. Diesmal ist es **totzy**, altgedientes Redaktionsmitglied, und seit neuestem auch Sheriff im The West Forum. Wir befragten ihn in gemütlicher und entspannter Runde (etwa die Hälfte des Textes zwischen dem 1. und dem letzten Satz den ihr gleich lest wurde rausgekürzt) über seine neue Funktion.

TWTimes: Hallo **totzy** und vielen Dank, dass du uns ein paar Fragen beantwortest.

totzy: Gern doch.

TWTimes: Auch wenn dich vermutlich alle kennen werden, wäre es trotzdem schön, wenn du dich noch einmal für alle vorstellst.

totzy: Ich mache seit fast drei Jahren den wilden Westen unsicher, am erfolgreichsten auf Welt 1. Seit mehr als einem Jahr bin ich außerdem in der Redaktion der **TWTimes** tätig und seit kurzem habe ich eine neue „Berufung“.

TWTimes: Richtig, denn seit neustem bist du Sheriff im The West Forum. In welchen Bereichen musst/darfst/kannst/möchtest du für Ordnung sorgen?

totzy: Derzeit Sorge ich im Fragen- sowie dem Ideenforum für Ordnung. Ich beantworte also die Fragen der Spieler und sortiere die Ideen vor, welche die Spieler mit großem Eifer vorschlagen.

TWTimes: Warum hast du dich als Moderator beworben?

totzy: Der Kontakt zu den Mitspielern ist meiner Meinung nach eine entscheidende Facette eines Browsergames. Als Forenmoderator kann ich diesen intensivieren und gleichzeitig mein Lieblingsspiel unterstützen.

TWTimes: Musstest du schon in die Verwarnkiste greifen oder war bisher alles friedlich?

totzy: Auf Dauer lässt sich das leider nicht verhindern, Warnungen reichen in vielen Fällen aber auch.

TWTimes: Musstest Du bisher schon (viele) Ideen shreddern oder „dumme“ Fragen beantworten/löschen?

totzy: Im Ideenforum durfte ich bereits aufräumen, während es im Fragenforum derzeit sehr ruhig ist.

TWTimes: Jetzt hast du ja (wer hätte es nicht gerne) Einsicht in den internen Strafenkatalog. Haben dich dort einige Sachen überrascht oder war dir das alles soweit klar?

totzy: Als Spieler bin ich kaum mit dem Gesetz in Konflikt geraten, demzufolge durfte ich auch nicht die volle Bandbreite der Strafen auskosten. Wirkliche Überraschungen gab es für mich dennoch nicht.

TWTimes: Inwieweit beeinflusst deine neue Tätigkeit deine Arbeit bei der **TWTimes**?

totzy: Bezüglich meiner Arbeit für die **TWTimes** gibt es keine großen Änderungen, da meine Themenbereiche als Redakteur sich nicht mit der Tätigkeit als Moderator überschneiden. Nur dem neugierigen Kollegen darf ich nicht jede Frage beantworten.

TWTimes: Was ändert sich rein optisch für dich jetzt? Hast du ingame oder im Forum jetzt so eine schöne Taskleiste mit allen „Teufelswerkzeugen“ die du brauchst?

totzy: Im Forum hat sich tatsächlich einiges geändert. Ich habe eine ganze Palette an Werkzeugen, um im Forum für Recht und Ordnung zu sorgen. Bezüglich des Spiels hingegen ändert sich nichts, da ich derzeit nicht als Supporter tätig bin.

TWTimes: Würdest du dich selbst als hart durchgreifend oder eher nachsehend beschreiben?

totzy: Da stellt sich doch eher die Frage, wie mich die Spieler einschätzen. Manche meinen ich schließe Threads zu schnell, da werde ich je nach Situation wohl mal ein Auge zudrücken.

TWTimes: Machst du deine Arbeit in einem festen Zeitfenster oder mal gerade so nebenbei?

totzy: Als Moderator hat man keine festen Arbeitszeiten. Vieles lässt sich nebenbei erledigen, für manche Aufgaben muss man sich aber auch etwas mehr Zeit nehmen.

TWTimes: Und nun das Finale: Was wolltest du schon immer einmal sagen?

totzy: Ja, ich darf [...] die letzte Szene bekommen! Also ... ähm sagt `ne Tomate zur anderen: (TW Tom Folge 3)

Das Interview führte Daddl.



Unser Blogreporter berichtet

Neues vom Entwicklerblog

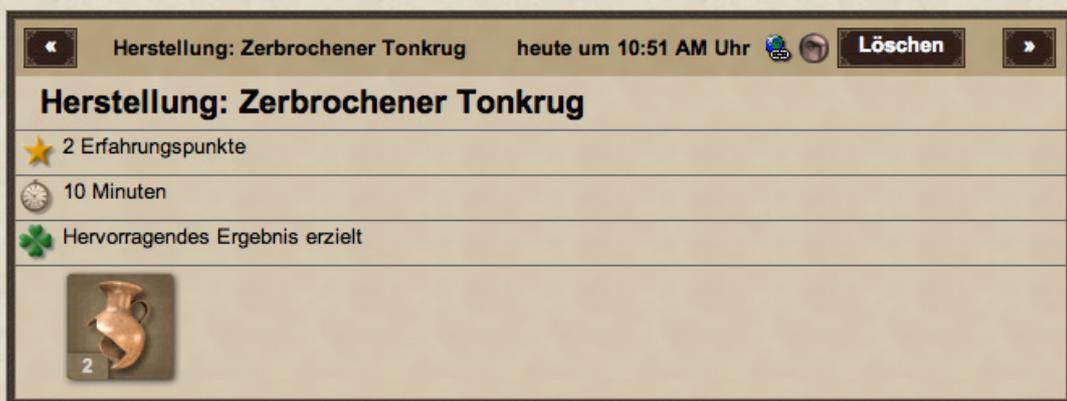
Nach einiger Zeit der Stille sind neue Bilder zum neuen Design auf dem Dev-Blog zu sehen:



Crafting: Es geht bald los!

„Hi there,

i am glad to announce that i finished the technical part of crafting. So what is left we still need some screendesign work and the whole content (recipes,item,etc.), but we will create some dummy recipes and graphics. After that we will shortly release it to beta servers to test it and get your opinions. Some information about crafting you are able to have crafting crit proccs which allows you to create 2 items instead of one. The recipes have three different colors for their difficult at the moment there are grey recipes for no difficult (you will never get a skill point), green recipes for an easy difficult your chance to get a skillpoint is very low and we have the orange recipes which are the most difficult recipes here you will have a good chance to earn a skillpoint. Another further feature is facebook connect (already activated on beta) you will be able to publish your crafting reports over facebook. And last but not least there will be a few more statistics for crafting.“(rainy)



Hallo allerseits,

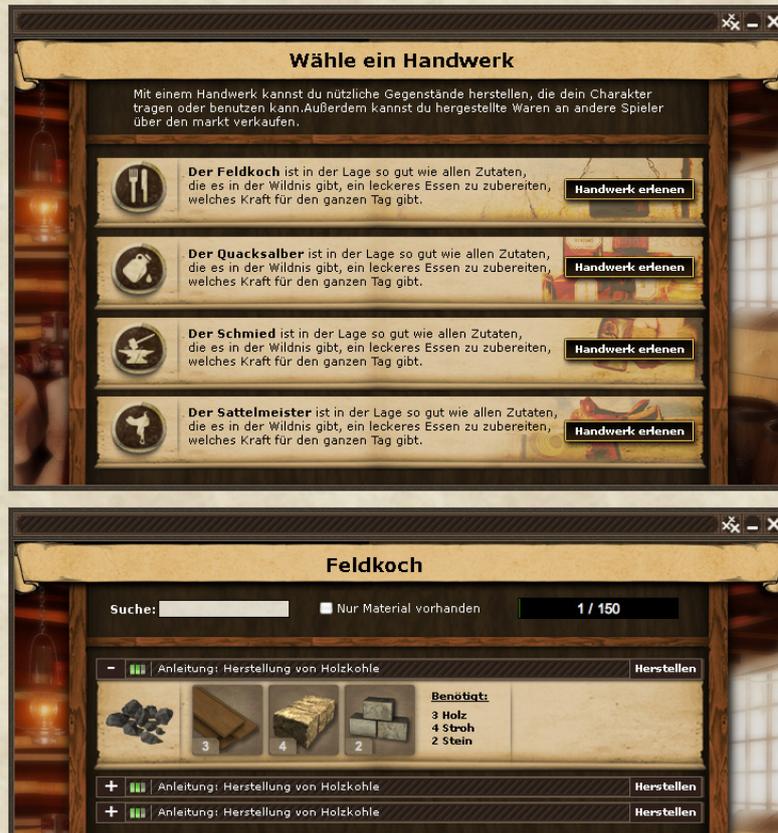
mit Freude kann ich verkünden, dass der technische Teil des „craftings“ abgeschlossen wurde. Jetzt steht der graphische Teil an und wir müssen den Inhalt - Rezepte, Gegenstände, etc. erstellen. Einige Testrezepte und Grafiken, die schon bald auf den Beta-Servern verfügbar gemacht werden, können ausprobiert werden. Wir erwarten eure Meinung dazu. Momentan kann beim Crafting zwei statt einem Gegenstand hergestellt werden. Die Rezepte haben 3 Farben - je nach Schwierigkeit. Zur Zeit gibt es graue Rezepte: diese haben keine Schwierigkeit, bringen daher auch keine Skillpunkte. Grüne Rezepte sind schon etwas schwieriger und haben eine geringe Chance auf einen Skillpunkt. Die orangenen, die schwierigsten, haben eine hohe Wahrscheinlichkeit auf einen Skillpunkt.

Ein weiteres neues Feature, welches auf den Betaservern bereits aktiviert wurde, ist Facebook-Connect: es ermöglicht, Crafting-Berichte auf Facebook zu veröffentlichen. Desweiteren gibt es einige weitere Crafting-Statistiken.

Blagnachrichten - Fortsetzung

Crafting - Bilder frei Haus

Zu dem von vielen Spielern erwarteten neuen Spielfeature Crafting sind auf dem Entwicklerblog Bilder von den Spezialisierungen und ein erster Eindruck zum Erstellen von Holzkohle erschienen. Ab dem 24.03.2011 soll das Verändern und Herstellen von Gegenständen auf dem öffentlichen Beta-Server ausprobiert werden können.



Des Weiteren geben die Entwickler bekannt, dass aus technischen Gründen, zur Entlastung der Server, eine Einschränkung der Gegenstände welche ein Spieler besitzen kann eingeführt wird. Als Nebeneffekt soll damit auch die Interaktion zwischen allen Spielern erhöht werden. Die Planungen diesbezüglich befinden sich noch in einem frühen Stadium, Sammlerspieler werden dabei jedoch berücksichtigt. Angedacht ist eine Art Gegenstandsammlung, in der jeder gefundene Gegenstand gespeichert wird. Dieser kann dann verkauft werden. Wenn alle Gegenstände einer bestimmten Sorte gefunden wurden, beispielsweise alle Wollmützen, gibt es eines der bekannten Abzeichen und möglicherweise wird dafür ein Bonus gewährt. Weitere Gedanken sind ein Lager, das zusätzlich zum normalen Rucksack zur Verfügung steht. Das Lager kann eventuell gegen Spielgeld oder auch als Premium-Feature erweitert werden.

Die Entwickler betonen ausdrücklich, dass diese Änderungen bzw. die Lösung noch nicht endgültig sind und erwarten das Feedback der Spieler.

(Tasmian)

Wir bedanken uns bei **westernheld11**, der uns folgende Screenshots von der Betawelt zuschickte:

 <p>Rezept: Bohnen mit Speck kochen (Erlernbar) Rezept</p> <p>Benötigt Feldkoch (50) Purchase price: 500 \$ Sales price: 250 \$</p> <p>Requires: - Level 1</p> <p>Auctionable</p>	 <p>Rezept: Bohnen mit Speck kochen (Erlernbar) Rezept</p> <p>Benötigt Feldkoch (50) Purchase price: 500 \$ Sales price: 250 \$</p> <p>Requires: - Level 1</p> <p>Auctionable</p>	 <p>Zunderzeug Das Zunderzeug wird in verschiedenen Berufen und Tätigkeiten verwendet um ein Feuer zu entzünden.</p> <p>Purchase price: 100 \$ Sales price: 50 \$</p> <p>Auctionable</p>
--	--	---



Ein Blick in die Vergangenheit

Der Blick zurück ...

Es ist immer wieder amüsant, zu sehen was vor 12 Monaten passiert ist und was sich bis heute entwickelt hat - ein Blick in die Vergangenheit.

Die Top-Schlagzeile am 01.04.2010:

Schlüssel 3 gefunden

Damals eine Sensation, heute kann man nur noch müde drüber lächeln: Der Verschleiß von Informationen im Internet ist wirklich unglaublich. Innerhalb von einem Jahr (eher ein paar Monate) wird aus einer Top Info (der Schlüssel kann überhaupt per Arbeit gefunden werden) für jeden Spieler eine lahme Ente, da seit Ewigkeiten der genaue Lösungsweg in jedem Forum steht (mal abgesehen davon, dass die Lösung nicht wirklich einen Weg erfordert).

Im gleichem Atemzug mit dem Schlüssel darf dann wohl das Gewehr genannt werden. Schließlich ist das der Grund, warum es die Schlüssel überhaupt gibt. Es häufen sich die Beschwerden, dass es overpowered wäre - 33 Leute in einem Sektor alle mit goldenem Gewehr, macht je 2 Boni von jedem, für jeden auf Ausweichen und Angreifen - sind ja nur schlappe 66 (Sagen wir mal nett: Mehr als jeder Turm) und ganz nebenbei noch 495 Schaden zusätzlich zu jedem Treffer von jedem in diesem Sektor ... Verteidiger, nett euch gekannt zu haben.

Bis dahin ist es aber ein weiter Weg: Aus eigener Erfahrung darf ich berichten, das mich der Weg vom Fortkämpfer zu Schlüssel 1 und 2 in etwa grobe 500.000 \$ kosten wird - da ich meine Rechenkünste kenne und ich noch mittendrin stecke, wohl eher mehr. Von Schlüssel 3 und dem anschließenden Reskill mal ganz abgesehen ... aber jeder ist selbst schuld, wer sich diese wahnwitzige Odyssee antut ... man kann nur hoffen, dass man durch das Ergebnis entschädigt wird.

Start von Welt 10

Die altbekannte Diskussion, diesmal sogar noch verschärft. Zum ersten Mal die neuen Geheimquests, Angel finden, Angeln, 500 EXP kassieren, von Level 2 auf Level 11 springen - sehr effektiv das Ganze, da danach sofort die nächste Geheimquest und der Sprung auf mindestens Level 15 folgte ... Ansonsten das gleiche Schema, bekannt von Welt 4, 5, 6, 7, 8 und 9. Wieso, weshalb, warum? Die gleichen Antworten wie immer, die gleichen Fragen wie immer. Ich persönlich habe es schon lange aufgegeben, mich da auf eine Seite zu stellen. Das etwas passieren muss, sollte aber hoffentlich allen klar sein.

(Daddl)

Topinterview

Dave Fox, Daniel 01995, ElDiabolo (El), Knight & Jigelp

TWTimes: Hallo ihr fünf, vielen Dank schon einmal, dass ihr bereit seid, uns ein paar Fragen zu beantworten. Ihr alle seid begeisterte Schreiber und Beobachter im Forumbereich der „Lagerfeuergeschichten“.

Story-Team: Hallo! Ja, wir sind fleißige und interessierte Schreiber in unserem Kreis am Lagerfeuer. Schade, dass **Duneman** heute nicht dabei ist, er hätte unsere Runde gut abgerundet!

TWTimes: Wir berichteten vor einige Monaten schon von eurer wirklich erfolgreichen Fortsetzungsgeschichte, an der ihr alle vier beteiligt seid. Wie kam es denn dazu, wer hatte die Idee?

Knight: El hat damit angefangen. Er hat den Prolog geschrieben und uns dazu verleitet mitzumachen.

Dave Fox: Da kann ich mich Knight im Großen und Ganzen anschließen. Ich bin ja erst mit der Story II bei der Hälfte dazu gekommen. Ich hab immer eifrig mitgelesen und dann irgendwann bei El angefragt, ob ich auch mitmischen kann. Dass zu der Zeit Jigelp auch mit eingestiegen ist in der II hat perfekt gepasst.

Jigelp: Stimmt, unsere Auftritte waren wirklich gleichzeitig. Ja, El ist der Erfinder und hat die Regie. Die anderen kamen dann später dazu, weil die Story cool ist.

ElDiabolo: Die Idee entstand eigentlich ganz spontan aus Langeweile und aus Interesse, ich habe einfach mal einen Thread aufgemacht, nach dem Vorbild (Aufbau) einer Geschichte von **KentPaul**, der ja auch später dazu gestoßen war. Ich hatte zuvor eine eigene Geschichte alleine über meine The West-Leben geschrieben, diese wurde aber nichts und darum dachte ich mir, ich probiere es erneut und hole mir noch ein paar mit ins Boot, denn gemeinsam macht schreiben ja mehr Spaß. Aber richtig geboren war sie erst, als Duneman mit einstieg, denn er hatte schon einige Erfahrung im Schreiben gehabt und so konnte ich viel lernen und die Geschichte erhielt einen entscheidenden Spannungsanstieg.

TWTimes: Mit vielen anderen Spielern habt ihr über mehr als zwei Jahre rund 3500 Posts verfasst, das sind fast 1 % aller Beiträge – für eine fortlaufende Story wirklich nicht schlecht. Habt ihr damals damit gerechnet, dass es so einen Anklang finden wird?

ElDiabolo: Ganz sicher nicht, für mich war das eher ein Zeitvertreib, aber es hat dann so viel Spaß gemacht und so viel Anklang gefunden, dass ich einfach immer weiter gemacht habe. Und ganz ehrlich, rückblickend gesehen war das auch ganz gut so. Wir waren aber auch einige Schreiber im Laufe der Zeit.

Jigelp: Ich finde, die Reaktionen waren ehrlich gesagt lange Zeit sehr dürftig, die Menge ist in der Geschichte entstanden. Das ist natürlich auch ein Erfolg, dass wir so viel geschrieben haben.

Dave Fox: Es macht auch einfach sehr viel Spaß an so etwas zu schreiben, auf andere Schreiber einzugehen und gemeinsam irgendwelche Interaktionen durchzuführen. Jeder hat seine Rolle gefunden. Jeder hat bestimmte Eigenschaften die er mit jedem Post zum Ausdruck bringt.

Knight: Ehrlich gesagt war mir der Erfolg der Story im Großen und Ganzen nicht besonders wichtig, da mir Spaß am Schreiben da vorrangig war. Ich habe das Projekt als kleinen Zeitvertreib betrachtet und gar nicht gemerkt, wie sehr mich das Schreiben gefesselt hat. Rückmeldungen Unbeteiligter gab es leider fast gar nicht und deshalb habe ich natürlich auch nicht mit dem Erfolg gerechnet.

Daniel01995: Als ich dazu kam, war die Story ja schon fortgeschritten, und das Thema war toll und es hat mir ab dem ersten Moment gefallen!

TWTimes: Dennoch sucht ihr immer wieder nach weiteren Mitschreibern, um die aktuelle Geschichte ordentlich weiterführen zu können?

Knight: Meinerseits sage ich zum Anwerben von Schreibern im Moment nein. Einfach aus dem Grund das es schon zu spät dafür ist. Die Story ist fast abgeschlossen und ein Einstieg wäre meiner Meinung nach sinnlos. Eine neue Story ist ja schon in Planung.

Topinterview - Fortsetzung

Daniel01995: Die jetzige ist ja fast abgeschlossen, aber wie schon besprochen, haben wir vor eine neue anzufangen und suchen dann natürlich fleißig!

Jigelp: Wir haben eigentlich durchgehend gesucht und es gab ja auch viele Schreiber. Wie schon erwähnt macht es aber erst mit dem folgenden Teil wieder Sinn, ein zusteigen.

Dave Fox: Ich glaube, an Schreiberlingen kann man nie genug haben. Natürlich mit anderen Charakteren und hoffentlich vielen neuen Mitschreibern ...

EIDiabolo: Wer also Interesse hat, kann sich in der nächsten Zeit gerne im entsprechenden Forum melden!

TWTimes: Vielleicht könnt ihr den Interessierten ja einmal erklären, worum es im dritten Teil von „Die Story“ geht?

EIDiabolo: Im Grund geht's natürlich um den Wilden Westen ...

Jigelp: ... Mittlerweile hat sich das aber zu einer einzigen Jagd und Schlacht quer durch den Wilden Westen entpuppt.

Daniel01995: Und auf einer wilden Jagd gibt es natürlich auch Opfer. Wir befinden uns da schon fast im zweistelligen Bereich, ...

EIDiabolo: ... aber es werden nicht die letzten sein!

TWTimes: Neben eurer Dauergeschichte sind es aber auch viele andere kleine Geschichten, teilweise fast wirkend wie ein Buch, die im Forum veröffentlicht werden. Schaut ihr dort auch regelmäßig rein?

Jigelp: Klar, es gibt immer wieder neue Autoren, die sich versuchen. Manche sind noch nicht so gut, sag ich mal, andere scheinen nur für diesen Teil zu leben und schreiben wirklich genial. Von mir wird's bald auch eine neue geben!

Dave Fox: Im Lagerfeuerthread wird jede Geschichte gelesen und wenn möglich darauf geantwortet, mit Kritik und Lob etc. ... so etwas ist immer gern gesehen und macht einfach Spaß, selbst zu schreiben und zu lesen.

EIDiabolo: Ich habe nur den Prolog zu der Story geschrieben. Aber die Hauptgeschichte nimmt eigentlich alles an Zeit in Anspruch, was sie kriegen kann. Ich wollte mehrmals anfangen, habe es aber dann gelassen. Die Story wird überspitzt gesagt zum „zweiten Leben“, man fiebert eigentlich immer irgendwie mit.

Daniel01995: Natürlich, ich schau mir auch zurzeit die zweite Story von verschiedenen Leuten an (die verlorene Medizin).

Knight: Um's kurz zu sagen: Nein. Ehrlich gesagt habe ich bis jetzt außer der Story nur einige wenige Geschichten gelesen, größtenteils waren diese von Duneman. Des Weiteren habe ich die tollen Hörbuchfassungen von waffenfreund angehört - gelesen habe ich die Geschichten jedoch nur teilweise.

TWTimes: Ihr alle habt sicher Favoriten. Welche Geschichten bzw. welche Autoren gefallen euch denn besonders?

Dave Fox, Jigelp & Knight: Ganz klar Duneman, aber auch **Jess Carlin** konnte mit seiner Geschichte „Pumajäger“ richtig einschlagen!

EIDiabolo: Auf jeden Fall Duneman und KentPaul, das sind die Besten gewesen. Denn Kent ist ja leider nicht mehr aktiv. Und auch Duneman wird sich demnächst auf Kurzgeschichten beschränken soweit ich weiß.

Topinterview - Fortsetzung

TWTimes: Vielleicht könnt ihr uns zuletzt einen kleinen Einblick in eure vertraute Lagerfeuerrunde geben. Wie ist die Stimmung bei euch untereinander?

EIDiabolo: Es ist sehr lustig und locker, wir kommen eigentlich alle miteinander gut aus.

Daniel01995: Mhm, wir haben ein sehr angenehmes Klima, verstehen uns gut und ich denke alle sind zufrieden!

Jigelp: Ich würde sagen, wir wissen Bescheid, wie die Anderen ticken und können immer wieder einen Scherz machen oder auf etwas anspielen.

TWTimes: Dann hoffen wir, dass sich in Zukunft noch viele weitere Spieler eurem Beisammensein hinzu gesellen und bedanken uns für das Interview!

Story-Team: Nein, wir müssen uns bedanken. Ein Interview mit eurer Zeitung ist eine aussagekräftige Werbung für diesen Forumsbereich. Wir hoffen, in Zukunft viele neue Schreiber begrüßen zu dürfen!

Anmerkung: Ihr solltet Die Story - Teil I vor den Prologen der einzelnen Charaktere (ausgenommen der von El) lesen, damit euch die Spannung nicht genommen wird! Letztere wurden erst später hinzugefügt.

Das Interview führt stam1994.

Profil des Monats

Bei einem unserer Streifzüge durch den Westen ist uns ein Spielerprofil aufgefallen, das wir euch nicht vorenthalten möchten. Diesen Monat hat ein Spieler aus Welt 1 das Profil des Monats. Neben einigen spielbezogenen Einträgen wie Duell- und Fortkampfbereichten, enthält das Profil auch noch folgenden Satz:

Was ich noch zu sagen habe:

Vielleicht sollten einige Spieler mehr auf „Rechtschreibung“ und „Grammatik“ skillen!

Als Mitglieder der schreibenden Zunft können wir von der TWTimes uns diesem Vorschlag nur voll und ganz anschließen und wünschen allen von euch allzeit Mitspieler, die sich so ausdrücken, dass ihr versteht, was sie sagen wollen.

(Tony Montana 1602)

Leserpost

Das Rätsel um die Kisten

Seit Update 1.30 sind ja jene Kisten im Spiel, welche soviel Aufruhr machen. Des manchen Freund, des anderen Leid sind sie und welche Voraussetzungen es braucht um sie zu ergattern ist umstritten! Schon mehr oder weniger klar ist, dass die mit dem meisten Schaden meistens eine ergattern. Was aber nun drin ist, ist wohl reine Glückssache. Viele beschwerten sich, dass der Inhalt nicht der gebrachten Leistung angemessen sei. So bekommen Verstecker Schwarze weiche Chaps und Frontleute die am meisten ausgewichen sind eine Edle Melone. Hier stimmen meines Erachtens irgendwo das „Preis/Leistungsverhältnis“ nicht. Ich denke, die Entwickler müssen noch etwas Feinarbeit machen, damit die Kistenfunde fairer und vor allem der Inhalt den Leistungen angemessen ausfällt!

Enna der Ennaige

Anmerkung der Redaktion: Diese Zuschrift wurde am 28.02.11 eingereicht.

Hosen im Blickpunkt

Hosen! Hosen? - Knickerbocker

Täglich benutzen wir Dinge oder sprechen über sie, die uns einfach geläufig sind. Doch wenn dann einer wünscht, dass man diese oder jene Bezeichnung mal näher erklären soll, dann geraten wir ins Stolpern. Schauen wir uns doch ab und zu mal ein paar Dinge genauer an.

Knickerbocker? Es sind weite, wadenlange Hosen. Sie werden von Männern und Frauen getragen. Wer von uns hat schon so eine im Kleiderschrank? Sicher fast jeder. Die „Älteren“ (Levelhöhe) werden sie kaum noch nutzen, die „Jüngeren“ aber schon. Vor allem haben die Knickerbocker aber einen Sammlerwert, wie alle Hosen bei The West. Bisher entdeckten wir davon 8 verschiedene Sorten.

Blaue Knickerbocker
Braune Knickerbocker
Edle Knickerbocker
Gelbe Knickerbocker
Graue Knickerbocker
Grüne Knickerbocker
Schwarze Knickerbocker
Washington Irvings Knickerbocker

Woher kommt nun der Name Knickerbocker? Er basiert auf einer Satire, der „A History of New York“, deren Hauptfigur Jansen Knickerbocker heißt. Unter dem Pseudonym Diedrich Knickerbocker veröffentlichte diese der Schriftsteller Washington Irving im Jahre 1809.

Im damaligen Neu Amsterdam, heute New York, waren die ersten Siedler Holländer. Sie trugen die wadenlangen Schlumperhosen, die den Spitznamen Knickerbocker von den Einwohnern der Stadt erhielten. Die späteren Kniehosen, die man zum Wandern und Radfahren anzog, wurden dann einfach so um 1895 auch als Knickerbocker bezeichnet.

Also Sammler, auf geht's! Wer schon alle Knickerbocker in seiner Sammlung hat, kann uns gern darüber berichten und einen Screenshot einsenden.

Den ersten Einsender haben wir bereits - quis auf Welt 1: *„Ich bin Sammler und habe mir heute morgen die letzte fehlende Knickerbocker ersteigert. Jetzt gehören mir alle *freu*“*

(Cymoril)



Fakekämpfe im Wilden Westen

Cui Bono?

Was ist ein Fakeangriff? Ein Fakeangriff ist ein Angriff, bei dem die Angreifer nur mit einer deutlich ungenügenden Anzahl an Kämpfern auftreten. Ist jeder Angriff, bei dem die Angreifer zu wenig Kämpfer haben, ein Fake? Nein! Manchmal kommt es vor, dass man einen Angriff gut plant und mit den besten Absichten ausruft und dass dann noch ein Gegenangriff auf ein eigenes Fort ausgerufen wird. In so einem Fall muss man sich als Kampfgruppe häufig entscheiden, ob einem der Angriff oder die Verteidigung wichtiger ist. Wird in so einer Situation der Angriff nicht mit allen Kräften durchgeführt, so kann man trotzdem nicht von einem Fake sprechen. Ein Fake ist nämlich ein Angriff, der von vornherein ohne die Absicht und Planung, das Fort zu erobern, ausgerufen wird. Fakeangriffe bringen daher weder interessante Kämpfe, noch einen Wechsel der Fortbesitzer.

Cui Bono? Wem nützt es?

In letzter Zeit wurden auf mehreren Welten vermehrt Fakeangriffe ausgerufen. Nach Informationen von beteiligten Angreifern, ist eines der Motive für diese Art von Fortkämpfen, die Chance eine der neuen Arzttaschen zu bekommen. Dabei spielt ein schöner Kampf für alle Beteiligten oder gar die Eroberung eines Forts für den Ausrufer und die wenigen Angreifer, keine Rolle.

Einige Verteidiger sehen Fakeangriffen entspannt entgegen und betrachten diese Art der Kämpfe als leichten Weg zum „Alten Fortkampfhasen“ oder gar zum „Elite Fortsieger“. Manch ein Spieler - so auch der Autor des Artikels - hat auf diese Weise tatsächlich schon ein goldenes Abzeichen erhalten.

Die Mehrheit der Spieler möchte allerdings das Spiel spielen und hat Spaß an richtigen Kämpfen. Für sie sind Fakeangriffe eine unerfreuliche und zunehmend frustrierende Angelegenheit. Einige Spieler haben für sich bereits die Entscheidung getroffen, überhaupt nicht mehr an Fortkämpfen teilzunehmen. Für sie ist der Spielinhalt „Fortkämpfe“ und damit ein bedeutender Teil des Spiels dauerhaft uninteressant geworden.

Auf Nachfrage der Redaktion erklärte InnoGames, dass zur Zeit keine Änderungen am bestehenden Fortkampfsystem geplant sind. Damit sind Fakeangriffe auch in absehbarer Zeit weiterhin möglich.

Nach Durchsicht des Forums wird deutlich, dass dieses Problem nicht nur auf eine Welt beschränkt ist, sondern in den meisten Welten vorkommt. Details findet ihr in den folgenden beiden Themen des The West Forums:

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=42821>

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=43117>

Welt 1 ist in sofern eine erfreuliche Ausnahme, als dass es dort praktisch keine Fakeangriffe gibt. Dies ist möglich, da dort zwischen den beiden großen gegnerischen Gruppen ein weitgehend intaktes Verhältnis besteht und die Führungen beider Seiten in einem geteilten Forum miteinander reden und sich darauf verständigt haben, keine Fakeangriffe durchzuführen oder auch nur zu dulden.

Welt 2 und Welt 4 unterscheiden sich von den anderen Welten dadurch, dass dort sämtliche Fakeangriffe gegen die Forts nur eines Verbandes ausgerufen werden. Ein besonders fleißiger Account auf Welt 2, der ausweislich seiner Ausrüstung und Abzeichen ansonsten nicht sonderlich aktiv spielt, hat dabei innerhalb von drei Wochen neun Fakeangriffe ausgerufen. Interessant ist dabei auch die Tatsache, dass er selbst an keinem einzigen seiner Angriffe teilgenommen hat und daher noch nicht einmal eine Arzttasche bekommen konnte. Ob er die Vergabe von Funden bei Fortkämpfen einfach nur nicht verstanden hat oder ob er eine krankhafte Lust daran hat, anderen Spielern das Spiel zu verderben, muss vorbehaltlich neuer Informationen einstweilen dahingestellt bleiben.

Cui bono? Wem nützt es?

Fakeangriffe nützen niemandem, der Interesse an einem lebendigen, interessanten und spannenden Spiel hat!

(Tony Montana 1602)

Tagebuch des Murtl the Kid Welt 2

~Tagebucheintrag von Murtl the Kid 20. März 1864~



Nun stehe ich wieder an den Fronten. Zum Glück ist heute nicht wieder einer dieser regnerischen Tage ... wenigstens das Wetter spielt bei dieser entscheidenden Schlacht weit abseits des Wuselcanyons mit. Man hört das Horn erklingen. Es wird eine harte Schlacht mit vielen Verletzten ... und so manchen Toten.

„Argh!“ gleich nach dem Start werde ich von mehreren Kugeln durchlöchert ... nur gut, dass unsere Feinde kein Zielwasser trinken. Ich kann mich gerade noch auf den Beinen halten. Voll Zorn gleich am Anfang so gehandicapt zu sein, schieße ich einfach mitten ins Fort und treffe dabei einen Feind der CCler schwer. Es war ein guter Schuss und ein harter Fall. Ich denke nicht, dass er jemals wieder zu einer Schlacht kommen kann ... oder nach Hause zu seiner Familie. Doch in dem Augenblick ist mir das komplett egal. Ich muss meine Männer schützen, so wie sie es einst getan haben. Ohne Gemeinschaft und Opfer sind wir so wertlos und hilflos wie ein kleines Kind.

Die nächste Runde beginnt. Ich bemerke gerade noch aus dem Augenwinkel, dass jemand auf einen Sanitärtrupp zielt. So schnell es mein angeschossenes Bein erlaubt, hechte ich mich vor die 2 Männer, die sich um die Verletzten im Süden kümmern ...

... Als ich wieder aufwache, finde ich mich in meinem Hotelzimmer wieder. Plötzlich durchkommt mich ein stechender Schmerz ... überall. Es ist als wäre ich durch die Hölle marschiert und auf dem Rückweg ins Feuer gestolpert. Ich sehe an mir hinunter. Ich wurde mehr notdürftig zusammengeflickt als wirklich geheilt. Dann konnte ich mich wieder an die Schlacht erinnern.

Einige Stunden später kamen 2 Männer herein. Ich kannte sie nicht, konnte aber an ihrer Kleidung erkennen dass es Sanitäter waren. Sie erzählen mir von dem Geschehen ... Als sie wieder gehen, um sich den anderen Verletzten dieses Kampfes zuzuwenden, lege mich nochmal ins Bett um mich auszukurieren und über das Geschehene nachzudenken.

Nach einiger Zeit wache ich auf und spüre ein brennendes Stechen in meinem Hals. Ich habe wohl lange nichts mehr getrunken und schlepe mich so gut es geht zu Henry in die Kneipe. Vorbei an **Wusels** Zimmer, das schon seit Monaten leer steht, aber wir alle hoffen, dass unser gefeierter Stadtgründer eines Tages zurückkehren wird. In der Kneipe warten auch schon **McWayne** und mein alter Kumpel **Grexi** auf mich. Sie berichten mir, wie erfolgreich die Schlacht war. Ein weiteres Fort ist unter unseren Fittichen. Nur für wie lange können wir den Sieg noch feiern? Die Tw-Kämpfer - wie sie sich inzwischen überheblich nennen - planen sicher schon einen ausgeklügelten Rachefeldzug und so dürfen wir uns nicht an unseren Lorbeeren ausruhen und müssen ihnen zuvorkommen. Bei einem guten Whisky planen wir unseren nächsten Schlag. Und dieser wird heftig sein. Heftiger als alles Bisherige.

(Murtl the Kid)

Welt 13 - Fortkämpfe

Fortkampfleben auf der Welt 13

Etlche Angreifer versammeln sich um das zu umkämpfende Fort. Die Flaggen an den Türmen verraten: Dieses Mal ist es der Fortkampfbund „Nightmare“, der das eigene Fort verteidigen muss. Noch ist alles still – die Ruhe vor dem Sturm. Auf Kommando schwingen die Angreifer, dessen Wappen auf der Brust für den Fortkampfverbund Dirty Desperados spricht, ihre Waffen und setzen zum Schuss an: die ersten Verteidiger fallen von den Wällen. Ein Ausschnitt eines täglichen Szenarios auf Welt Colorado.

Schon in der Vergangenheit berichteten wir über die damals noch sehr frischen Entwicklungen und Ereignisse in Colorado. Im vergangenen Monat gab es einige Veränderungen, vor allem, was die Aufteilung und Existenz einiger Fortkampfbündnisse betrifft – ein Ende ist bisher nicht in Sicht. Zu den derzeit noch größten Verbänden gehören die Dirty Desperados, Nightmare und auch die Montana Wölfe. Nightmare? Gab es im Februar noch nicht, richtig. Die Black Bandits haben sich im vergangenen Monat mehr oder weniger geteilt – einige Spieler sind zu Dirty Desperados gewechselt, der Rest hat sich fast gänzlich auf die Seite von BluBB verschlagen. Daraufhin wurde aus BluBB Nightmare. Zwar bestehen die Black Bandits noch, ihre Eingriffe in das Fortkampfgeschehen sind aber rückentwickelnd.

Auffällig ist die Aufteilung bei nahezu allen Fortkämpfen, die an allen Wochentagen stattfinden. Im Grunde sind es immer die Dirty Desperados oder Nightmare, die die Angriffsseite bilden. Selbstverständlich gibt es noch viele weitere Fortkampfbündnisse, darunter die Black Bandits und die Montana Wölfe. Sie stehen aber meistens auf der Seite des vermeintlichen Gewinners.

Derweil scheint Nightmare gute Verbindungen mit der Stadt Essen zu führen. Der Verbund besteht übrigens aus Städten die früher zu BluBB, UCFK und den Black Bandits gehörten. Die Dirty Desperados sind hingegen immer noch mit Eastside verbündet und scheinen sich auch mit Caba Nostra gut zu verstehen.

Das Feindbild ergibt sich eigentlich aus der oben genannten Situation, aus der man schließen kann, dass sich Nightmare und Dirty Desperados alles andere als mögen. Die meisten weiteren Fortkampfbündnisse gesellen sich bei Kämpfen auf die Seite der vermeintlich stärkeren Fraktion.

Eine etwas andere Meldung ist eventuell aber ebenfalls erwähnenswert. Wie durchaus bekannt, gilt Caba Nostra derzeit als die beste Duellstadt auf Colorado. Eine neu aufstrebende Stadt namens Jari sagt ihnen jetzt aber indirekt den Kampf an und betitelt sich ihrerseits im Profil als beste Duellstadt. Jari ist ohne Frage eine aufstrebende Duellstadt und auch wenn sie weniger Duelle verloren und ihre Win-Lost-Differenz höher ist als bei Caba Nostra, sind sie derzeit nicht so stark einzuschätzen. Die Stärke der Treffer liegt noch deutlich unter dem Wert, der derzeit einsame Spitze ist. Aber das kann sich ja durchaus ändern. Wir werden die Ereignisse im Auge behalten.

(stam1994)



Welt 7 mit verdrehtem Deutsch

Niederlande - Fortkämpfe Welt 7

Seit ungefähr 2 Monaten bevölkern Spieler aus den deutschen Welten die niederländische Welt 7. Und warum? Ein gewisser deutscher Spieler konnte die dortigen Fortkämpfe wohl nicht mehr ertragen. Wink Er ist auf relativ vielen deutschen Welten angesiedelt: **Angels of Darkness** -> W 1 & 4; **Dr. Vannacutt** -> W 5 & 6; **Fisty** -> W 8 & 9; **Lower Frequenciez** -> W 7 & 10, und auf NL 7 nennt er sich **German-Bash.org**.

Nachdem er sich mal (wahrscheinlich aus Langeweile ...) auf einer niederländischen Welt registriert hat, hat er gesehen, dass die dortigen Einheimischen in Sachen Fortkämpfe noch viel lernen müssen (zum Beispiel: nur interner Chat, Gespamme im Countychat, Angriffe von 3 Seiten, usw). Nachdem er darauf den Spieler Zeff zu sich geholt hat (Manche kennen ihn vielleicht aus den deutschen Welten 8 und 9) und ihm deren Kämpfe gezeigt hat, haben sie das „Projekt Käsefuß“ ins Leben gerufen. Also hat er entsprechend Werbung gemacht, damit sich möglichst viele Leute einfinden und mit ihm die 7. Welt der Niederländer etwas umkrepeln.

Der erste Schritt ist mit 2 (vorher 3 ...) Städten und knapp 80 Spielern auch schon getan. Mit dem schönen Bündnisnamen „Caravan am See“ werden die 3 Städte verbunden. Fortkämpfe werden auch mehr oder weniger regelmäßig veranstaltet, bei denen wir auch immer wieder dazulernen, und sei es nur, mit den Niederländern umzugehen oder nicht im Countychat deutsch zu schreiben.

Bekannte sieht man dort mit großer Wahrscheinlichkeit wieder, auch wenn sie nicht immer den gleichen Nick haben wie in den deutschen Welten. Und Zuwachs ist sowieso immer willkommen, da auch wir uns noch in den unteren Leveln befinden, was sich auch nicht unmerklich auf die Kämpfe auswirkt. Am besten, man wendet sich an einen von den Gründern der Städte, bzw. an Zeff oder German-Bash.org.

Also, an alle, die Lust auf verdrehtes Deutsch und Fortkämpfe haben: Wir warten auf euch! ;-)

P.S.: Aktivität wird gefordert! Wer rot ist, der wird gekickt und kann sich wieder eine Einladung abholen. Dient auch seinem eigenen Schutz vor Duellen etc.

(Dailaki (W 6) und 4Freedom (W 7 nl))

Eilmeldung nach Redaktionsschluss

Begrenzung des Inventars und mehr

Nach Informationen von **Thorsten** (Atomhund, Projektmanager The West) wird es nun doch zu einer Begrenzung des Inventars kommen. Dieser Schritt ist notwendig, um die Server zu entlasten. Die Alternative wäre, dass keine neuen Items mehr in das Spiel eingeführt werden könnten. Insofern ist die Begrenzung das weitaus kleinere Übel. Der Hintergrund ist, dass auch zukünftig neue Items eingefügt werden sollen, denkbar sind insbesondere etwa personalisierte Items, oder auch Items, die man als Handwerker herstellt. Das „Crafting“ befindet sich ja bereits in der Testphase auf der Beta.

Die genaue Höhe der Begrenzung steht noch nicht fest, sie soll sich jedoch in der Größenordnung von 40 bewegen. Das bedeutet, dass jeder Spieler von jeder Itemklasse (Hüte, Kleidung, Waffen, Produkte etc.) etwa 40 verschiedene Items tragen kann. Die Größe der einzelnen Stapel ist jedoch weiterhin unbegrenzt, laut Aussage von Thorsten können es auch gerne mal 56463473 Items in einem Stapel sein. Darüber hinaus soll es noch eine Art Bankschließfach geben, in dem weitere Items eingelagert werden können. Über weitere Details halten wir euch auf dem Laufenden, sobald sie uns vorliegen.

Eine weitere kleine Verbesserung betrifft die Duellberichte. Zukünftig wird mittels Tooltip auch schon vor dem Öffnen des Berichts der Schaden angezeigt, bisher war dort nur der Sieger und das gewonnene Geld angegeben. Ein Beispiel aus der Beta-Welt seht hier hier:



Title: Duel: LuxioC vs. westernheld11
Type: Duels
\$ 591 ★ 214
▲ 161 – 756
LuxioC won the duel!

(Tony Montana 1602)

Interview mit einem EX-LP-Monster

Im Gespräch mit Jodoce

In Ausgabe 24 der TWTimes führten wir ein Interview mit dem INFANTERIE-Fortkämpfer **jodoce** aus **ESC - Black Creek** über seine extreme Lebenspunkte-Skillung. Die Ausgabe findet ihr unter: www.twtimes.de Nun ist uns zu Ohren gekommen, dass er sich von dieser Art der Skillung wieder verabschiedet und umgeskillt hat. Das ist für uns Grund genug, ein weiteres Interview mit ihm zu führen. Dankenswerterweise hat er sich dazu bereit erklärt und stand der TWTimes Rede und Antwort. Wir hoffen euch mit den beiden Interviews sowohl die Vor- als auch die Nachteile einer extremen Lebenspunkte-Skillung ein wenig näher zu bringen.



TWTimes: Vor einiger Zeit haben wir mit dir ein Interview zu deiner LP-Monster-Skillung gemacht. Nun hören wir, dass du diese extreme Art der Skillung aufgegeben hast. Was sind die Gründe dafür?

jodoce: Das hat mehrere Gründe. Es lief teilweise nicht mehr so, wie ich es mir vorstellte und ich hatte es irgendwie doch satt, dauernd vor Fortkämpfen duelliert zu werden und nicht arbeiten zu können, um halbwegs normal Stufen zu machen. Außerdem hatte ich durch Kistenverkäufe genug Geld beisammen, sodass mir die Idee mit Umskillen immer öfter kam, vor allem nach in die Hose gegangenen Fortkämpfen, wo viele Verstecker noch volle LP hatten, während ich mal wieder „in den Tod geschickt“ wurde. Des Weiteren hat sich ja bekanntlich **Heimkind** aus The West zurückgezogen, was dann der Ausschlag war, dass ich tatsächlich umskillte.

TWTimes: In welche Richtung geht deine neue Skillung?

jodoce: Die Frage können dir alle beantworten, die ich seitdem duelliert habe: Es ist eine Widerstandsskillung. Aber mehr und wie genau, wirst du aus mir nicht herausbringen.

TWTimes: Duellierst du auch selbst aktiv oder möchtest du nur in der Verteidigung stark sein?

jodoce: Ich duelliere momentan sehr viel, vor allem Spieler mit hohen Duellstufen, da die mir bis zu 700 bis 800 XP pro gewonnenes Duell bringen. Unter 200 bis 300 XP duelliere ich eigentlich momentan nicht.

TWTimes: Wieviel LP hast du jetzt noch geskillt und auf wieviel LP kommst du damit jetzt in einem Fortkampf?

jodoce: Ich hab nur noch auf Rot geskillt, was da halt an LP so dabei ist. Im Fortkampf habe ich noch immer über 5000 LP, also trotzdem noch mehr als das Gros der Spieler auf Welt 1.

TWTimes: Machst du jetzt grundsätzlich weniger Fortkämpfe, oder wolltest du deine Möglichkeiten nur erweitern?

jodoce: Ich mache jetzt Fortkämpfe ohne viel Zwang, ziehe mich früher zurück und riskiere weniger im Fortkampf. Ja, durch die Duellskillung habe ich meine Möglichkeiten um ein Vielfaches erweitert, Duelle und viele Arbeiten, die ich vorher aufgrund der LP-Skillung nicht hatte.

Interview mit einem EX-LP-Monster - Fortsetzung

TWTimes: Wieviel hat deine Umskillung bisher gekostet? Ist das Umskillen schon abgeschlossen?

jodoce: Die Umskillung hat mich bis jetzt ungefähr 250.000 Dollar gekostet. Sie ist im Großen und Ganzen abgeschlossen, einzelne FP können immer noch umgeskillt werden, je nach Bedarf und Quest.

TWTimes: Kannst du jetzt neue, interessante Arbeiten machen, die du vorher mit deiner LP-Skillung nicht machen konntest?

jodoce: Ja, zum Beispiel Schwefel abbauen (hat mir gleich einen Bären eingebracht) und ein paar andere Glücks- und XP-Arbeiten. Bei den Geld-Arbeiten hat sich nur der Output an \$ erhöht.

TWTimes: Du warst bisher ein sehr wichtiger Fortkämpfer in der INFANTERIE: Wie haben deine Mitstreiter auf diese „Schwächung“ reagiert?

jodoce: Das würde ich am besten die Mitstreiter fragen, aber zwischen Verärgerung, dass ihr Schutzschild weg ist und sie früher an die Front müssen, bis hin zu Verständnis, dass ich meinen Kopf nicht für alles hinhalten will, war alles dabei.

TWTimes: Beim letzten Mal war dein Schlusswort „LP-Monster leben länger“. Hast du zum Abschluss diesmal neue Erkenntnisse für uns auf Lager?

jodoce: Jetzt muss ich auch noch kreativ werden ... „Widerstände sind genauso schwer umzubringen wie LP-Monster“.

Das Interview führte Tony Montana 1602.

Abwerbung

Neue Einwohner gesucht

In letzter Zeit auf einigen Welten verstärkt zu beobachten - Abwerbungen. Dazu kann man ja durchaus geteilter Meinung sein.

Derjenige, der andere abwerben will, denkt sich: Wenn sie zur mir kommen wollen, ist meine Stadt wohl besser. Wo liegt also das Problem?

Derjenige, der abgeworben wird, denkt sich: Ich kann ja das machen was mir am besten gefällt. Warum also nicht?

Der Stadtgründer desjenigen, der abgeworben wird, denkt sich: Was? Abwerbung? Nein, das geht doch so nicht!

Aus welcher Perspektive auch immer, es ist durchaus eine spannende Frage. Darf man überhaupt andere abwerben? Oder verstößt das gegen jeden moralischen und ethischen Kodex?

Darf man diese Einladung überhaupt ablehnen? Schließlich hat sich der Andere so viel Mühe gegeben ... oder?

Was auch immer dazu eure Gedanken sind - teilt sie uns mit. Berichtet uns, wie ihr mit Abwerbungen in eurer Stadt verfährt. Oder werbt ihr vielleicht sogar selbst erfolgreich ab? Wie ihr uns erreicht, ist ja bereits mehrfach erwähnt worden. Wer es noch nicht weiß - seht ins Impressum und benutzt auch alle anderen Wege die euch einfallen ;-)

Wenn ihr allerdings genervt von Abwerbungen seid - überlegt euch einfach ein KO Argument. So wie dieser treue Indianer hier auf Welt 8, der das Wild West Setting anscheinend absolut verinnerlicht hat:

„sorry tut mir leid ich bleibe bei unserer stadt wir sind eine eingeborene gemeinschaft und haben uns einen schwur geleistet“ (Diesen schönen Satz erhielt **Masafor** aus Welt 8, vielen Dank fürs Weiterleiten.)

(Daddl)

Spielerbericht aus Welt 8

Spezialtaktiken II - Den Sturm zur Fahne (Flagrun) abwehren

Liebe TWTimes Leser,

in der vorletzten Ausgabe hatte ich über den Sturm zu Fahne berichtet. Eigentlich war der heutige Teil in der nachfolgenden Ausgabe vorgesehen, aber aktuelles aus Welt 8 hatte da gerade passenden Vorrang gefunden.

Heute also eine Möglichkeit, den Flagrun zu verhindern. Neben dem geplanten Einnehmen des Forts durch einen Fahnsieg, rennen oftmals die Angreifer in einer letzten Verzweiflungstat auch zur Fahne, wenn der Kampf verloren scheint. Vielleicht hoffen die Atter dabei auf Erfolg, doch in der Regel klappt dies nicht.

Ernstzunehmen ist eine Angriffsfront die sich auf einer Fortseite während des Kampfes gut positioniert und alle Verteidiger nach und nach eliminiert. Meistens ist der jeweilige Wall zuerst frei und danach fallen die Türme. Hier bietet sich für die Verteidiger an, im richtigen Moment den Rückzug zu der gegenüberliegenden Seite des Forts anzutreten und dort die Feuerkraft ebenfalls zu bündeln.

Nehmen wir also an, der Feind greift vom Osten her an und der Kampf hat sich so entwickelt, dass der Feind noch leichte Spielerüberzahl hält. Die Verteidiger ziehen sich in den Westen (die gegenüberliegende Seite) zurück. Der Gegner stürmt das Fort und schafft es, den Ostwall sowie den Errichterturm und den Duellantenturm auf einen Schlag voll zu bekommen. Eine gefährliche Situation kann dies für die Verteidiger bedeuten. Oftmals haben die Verteidiger noch den Vorteil, dass nun alle Deffer auf die Atter schießen können. Und dies deshalb, weil:

- nicht alle Atter ein Schussfeld haben, einige passen nicht auf den Wall oder Turm
- auch die im Fort stehenden Verteidiger (auch Offliner) endlich ein Schussfeld haben
- die Offliner des Angreifers nun ohne Schussfeld in der Ausgangsposition stehen
- somit eine „Überzahl Verteidiger mit Schussfeld“ entsteht

Nun ist es wichtig, dass die Verteidiger die Felder im Fort strategisch gut blocken. Dies erschwert den Angreifern das Stürmen enorm. Bei einem guten Block, zum Beispiel hinter den Häusern im Fort kommen die Angreifer nicht in einer breiten Front voran und die Vorstürmenden werden von der kompletten Westverteidigung beschossen. Hinzu kommt der Effekt, dass die Angreifer jeweils ihre Bonusfelder auf Turm oder Wall aufgeben und die Verteidigung mit vollem Bonus feuert.

Ohne das Blocken im Fort wird eine solche Verteidigung allerdings schwierig, da die Angreifer breit stürmen können und sich somit ihre Anzahl nicht schnell verringert. Insbesondere wenn ein Sturm vom Norden her erfolgt, da dort der Wall entsprechend breiter ist und mehr Angreifer aufnimmt. Gleichzeitig ist der Weg zur Fahne kürzer. Also denkt daran, bereitet die Verteidigung entsprechend vor und passt sie der Situation vor Ort an.

Bis zum nächsten mal, wenn ihr wollt

(TechnoCop)



TechnoCop
Freie Fortkämpfer

Klasse \times
Stufe 111
Duellstufe 148
Rang 47
gew: 199 | ver: 172 | diff: 27

Ich schließe gerne Freundschaften.
Als aufrichtiger und **erster freier Soldat der W8** biete ich jedem gerne meine Hilfe an!
Bitte verzeiht daher, wenn wir uns bei Fortkämpfen mal gegenüber stehen.

Staatlich anerkannter Ausbildungsbetrieb für Fortkämpfer.

Meine Heimatstadt ist Freie Fortkämpfer

Urteile nie über einen Menschen den du nicht kennst.

Fortkampf auf Welt 1

Der perfekte Fortkampf

Wer wissen will, wie ein Fortkampf geführt wird, der Hannibals Sieg über die Römer bei Cannae ansehen lässt wie die Sandkastenspiele eines kleinen Kindes, der ist wieder einmal auf Welt 1 richtig! Am Rosenmontag, den 07.03.11 fanden sich um 19.45 Uhr am mittleren Fort **RudEs LiL HeLau** 84 Verteidiger und 89 Angreifer zum fröhlichen Kräfteressen ein. 18 Runden später, um 20.13 Uhr war bereits alles vorbei. Was war passiert?

Die 89 Angreifer kamen mit einer einzigen, selbstmörderischen Ausnahme alle von rechts. Die Offliner liefen über die nördliche und südliche Flanke in die Mitte, in Richtung Nord- und Südwand. Dort wurden sie jedoch mangels Masse schnell von der überlegenen Feuerkraft der Verteidiger zusammenschossen. Währenddessen bildeten die Onliner des Angriffs zügig und diszipliniert einen kompakten Block zwischen Duellantenturm und Arbeiterturm und rückten an den Ostwall vor. Bereits nach 6 Runden waren die Flanken der Angreifer vollständig aufgerieben und es war genügend Platz für den Gegenangriff der Verteidiger vorhanden. Die Verteidiger von Nord-, West- und Südwand sowie Abenteuer- und Soldatenturm zogen nun auch nach rechts in den Osten. Schnell wurden oberhalb des Duellantenturms und unterhalb des Arbeiterturms Flanken gebildet. Während Hannibal bei Cannae noch sein Zentrum taktisch zurückzog, um so den Gegner „anzulocken“ und ihn so an den Flanken umgehen zu können, war dies hier nicht nötig. Das Zentrum der Verteidiger hielt stand und der Gegner wurde **gleichzeitig** an den Flanken umgangen und eingekesselt! Runde für Runde zog sich die Schlinge um die Angreifer enger und in Runde 13 waren sie **vollständig** eingekreist. Es befanden sich sogar Verteidiger im Rücken der Angreifer!

In Anlehnung an einen Punkt auf dem Schlachtfeld von Gettysburg aus dem amerikanischen Bürgerkrieg, lässt sich über diese Runde 13 sagen, dass sie die „Hochwassermarke der Angreifer“ war: 2 Angreifer erklommen für eine Runde den Ostwall ... doch näher sollten sie dem Sieg nicht kommen! In Runde 14 war der Ostwall wieder frei von Angreifern und von Verteidigern besetzt, die dann in der Folge sogar vom Wall herunter sprangen und zum Nahkampf übergingen. In Runde 16 stand nur noch ein einziger Angreifer 80 Verteidigern gegenüber. Eine Runde hielt **syrtanos** aus **TWA Dantes Peak 4** noch tapfer aus, dann war der Kampf vorbei.

Besondere Erwähnung verdienen auch noch **Hellia** und **Apahatschi** aus der Stadt **Abilene**, die die Musterung und Leitung auf Seiten der Verteidiger übernommen hatten. Einige Male sind sie in der Vergangenheit für ihre „Position-halten-bis-zum-letzten-Mann“-Taktik kritisiert worden - auch vom Autor dieses Artikels. Doch in diesem Kampf, unter diesen Voraussetzungen, mit diesen Mitstreitern war die Vorgabe, nicht zurück zu weichen, nichts weniger als perfekt! Die verbissene und entschlossene Leitung der beiden Damen waren vorbildlich. Zu Hellia sei gesagt: Sie bereitete den Angreifern die Hölle! Und zu Apa sei gesagt: Aba Hallo!



(Tony Montana 1602)

Raritätenecke

Nachgemachter Goldener Colt?

Es gibt ihn wohl inzwischen schon mehrfach, den nachgemachten Goldenen Colt. Dazu erhielten wir eine Leserzuschrift.

„Hallo,

*ich habe gesehen das ihr euch für edle Waffen interessiert? Der gute Gus hat auf Welt 2 nach einem Fortkampf den Nachgemachten Goldenen Colt gefunden und ihn an mich abgetreten. Ich bin wiederum Schläger und auf der Suche nach einem guten Tauschgeschäft :-)
Wenn ihr möchtet, könnte ich ein Screenshot machen und ihn euch schicken!*

*Viele Grüße
Mr NiceGuy, Welt 2“*



Vorgestellt in unserer Raritätenecke haben wir inzwischen das Elefantengewehr, den Nachgemachten goldenen Colt, den Nachgemachten goldenen Säbel. Und da es hier um Raritäten geht, freuen wir uns jetzt auf andere Raritäten, die wir bisher noch nicht kannten. Und das Interesse der bekannten Raritäten liegt nunmehr auf den Fundorten und Preisen, sofern sie denn verkauft werden auf dem Markt.

Dr. Vannacutt fand den Nachgemachten Goldenen Colt in einer stahlverstärkten Kasette.

Hiho Cymoril,

ich habe gestern (16.3.11) eine erstaunliche Entdeckung in Buffalo gemacht, nämlich die Nats Machete im Fahrenden Händler zum Einkaufspreis! Ich habe zwei Bilder im Anhang zuerst ohne das Beschreibungsfenster, aber einige Zeit danach habe ich mir gedacht es wäre sinnvoll das Fenster noch einzufügen ;D und hab gleich einen zweiten Screenshot gemacht^^ Wäre toll wenn ihr darüber einen Artikel in der TWTimes unter der Raritätenecke (ev.) schreiben könntet, am besten noch in der April-Ausgabe!

MfG Vom Richie



Jetzt schlägt's 13 beim Händler auf der 13

Erkenntnisse März 2011



Wisst ihr, als ich bei meinem ersten Schritt auf das Land von Colorado einen neuen Lebensabschnitt begann und mir ein besonders ungewöhnliches Lebensziel setzte, hatte ich die Hoffnung, als großer Überlebenskünstler in die Geschichten des Wilden Westens einzugehen. Mittlerweile komme ich mehr und mehr zu der Erkenntnis, dass ich mit den einfachsten Arbeiten bessere Gegenstände und Kleidungsstücke bekomme, als ich sie jemals zu einem guten Preis auf dem Markt ersteigern würde.

Wie ihr vielleicht bemerkt habt, war ich in den vergangenen Wochen immer darum bemüht, dieses Projekt nicht als gescheitert niederzulegen und das tue ich auch jetzt nicht, aber ich gehe einen weiteren Schritt in die falsche Richtung. Jeden Tag erledige ich dieselben Arbeiten, hier gibt es keinerlei Probleme. Aber das Leben wird für mich immer schwieriger, weil ich beim Jagen oft hinterrücks nieder gestreckt werde. Demzufolge liege ich von drei Wochen auch gerne mal die Hälfte im Hotel – das ist kein Spaß. Zum Ende des Monats werde ich also nicht mein gesetztes Ziel von Level vierzig erreichen. Stattdessen schaue ich Tag für Tag beim Händler vorbei, um mittlerweile niedergeschlagen festzustellen, dass die meisten Preise sowieso reinster Wucher sind und ich mich deshalb sogar ausschließlich auf stadtinterne Angebote einlassen musste. Angebote unter Stadtkollegen sind meist weitaus günstiger, weil sie mit Freundschaftsangeboten vergleichbar sind - ohne Handelsfunktionen wären sie nicht möglich, daher ist das der wirklich einzig bisher erkannte Vorteil des Händlers. Das war's dann aber auch schon.

Im Laufe des Monats bin ich meinen engsten Kollegen in eine neue Stadt gefolgt: **East Fredericksburg**. Dort nächtige ich jetzt, für mich hat sich nicht viel geändert, die Zahl der schmerzvollen Angriffe ist unverändert und viele der Stadtmitglieder kenne ich aus meiner ersten Stadt. Trotz der fehlenden Motivation, die sich mit voranschreitender Zeit immer mehr aus meinen Knochen zieht, werde ich dieses Projekt ordentlich zu Ende führen und mich dann einem elendigen Leben im Saloon hingeben. Wunder soll es ja geben: Vielleicht erreiche ich ja im nächsten Monat Level fünfzig ...

(stam1994)

Leserbericht Welt 4 - Kampfansage

Die Welt des Geckos

Mein Name ist Gecko Chris und ich bin ein Soldat auf Welt 4, der schon seit einer Weile am Umskillen zum Fortkämpfer ist.

Ich spiele TheWest nun schon einige Zeit und sammle auch Erfahrung in anderen Welten. Und jetzt stehe ich mit meinem Charakter als aufgeweckter und nach Fortkämpfen verlangender Spieler in einer eingeschlafenen Welt 4. Oder seht ihr das anders?

Die ganze Welt besteht zu großen Teilen aus vielen Städten mit je 1 oder 2 Einwohnern. Natürlich gibt es auch größere Städte, die sich zu einen Bund zusammengeschlossen haben, aber das sind auch nur die AuG und die Pokerfriends. Diese 2 Verbündeten veranstalten Spaßkämpfe, damit überhaupt noch was los ist.

Mir ist von Anfang an klar gewesen, dass diese Riesenallianzen nichts für mich sind. Aber ich hatte Hoffnung, dass irgendwo auf dieser Welt, ein kleiner Haufen aktiver Fortkämpfer sitzt, der nicht auf der Seite der Pokerfriends oder AuG kämpft. So vermerkte ich in meinen Profil, dass ich auf der Suche nach einen kleinen Bund bin. Ganze 3 Wochen vergingen und ich bekam nicht eine Einladung! Das war für mich der Beweis. Die Welt schläft!

Der Bund New Horizon lief mir als erster über den Weg. Dieser Bund sprach mich nicht an. Ich hatte nicht das Gefühl, dass die Harmonie untereinander stimmte. Also suchte ich weiter und endlich fand ich mein mir lang ersehntes Plätzchen auf der Landkarte bei der Imrryr-Allianz.

Schon bei meinen ersten Gesprächen mit ihnen, lauschten sie aufmerksam was ich zu sagen hatte. Wir konnten uns ausgiebig und sachlich über die Zukunft der Fortkämpfe unterhalten. Allerdings wollte ich mich noch nicht fest an die Stadt binden, so diskutierte ich nur in ihrem Channel mit. Nach und nach merkte ich, dass ich mit meiner Meinung nicht alleine bin.

Also nehmen wir uns vor, diese Welt aufzuwecken. Wir wollen das Fortkampfleben wieder ankurbeln. Ich sage, den derzeitigen Zustand muss man ändern! Nein, diesen Zustand müssen wir alle ändern! Ich bin bereit, Kämpfe mit Gegnern bis zum bitteren Ende zu führen und auch Frieden mit guten Kameraden und verlässlichen Verbündeten zu wahren.

Welt 4 wird sich ändern!

Das war meine Rede, vor ein paar Wochen. Seitdem habe ich alles versucht, um die Welt wachzurütteln. Über 100 Telegramme wurden verschickt. Kaum einer antwortete. Auf Verhandlungspartner, die zum Gespräch eingeladen wurden, konnte man auch stundenlang vergeblich warten. Aber Fakt ist: Die Zahl der aktiven Member auf dieser Welt ist so gering, dass es oft schon problematisch wird einen Fortkampf voll zu bekommen.

Hier ein Beispiel:

Es gibt einen Fortkampf, wo alle daran teilnehmen. In dem Fall, der Angriff von NH auf Pokerfriends. NH fragt beu AuG an, ob das Fort von Pokerfriends zusammen angegriffen wird. Die stimmen zu, obwohl sie auch oft an der Seite von Pokerfriends kämpfen. Letztendlich ist bei dem Fortkampf auf jeder Seite alles, was es auf der Welt zu finden gibt an Bündnissen, vertreten. Genauso macht es jeder Bund, ein absolutes Chaos. Hier gibt es keine Diplomatie mehr. Es sind nur noch Fortkämpfe da, damit es Fortkämpfe gibt! Ein Armutzeugnis, welches ich auch nicht ändern kann.



Gecko Chris
Imrryr

Klasse	X
Stufe	92
Duellstufe	151
Rang	1119
gew: 444 ver: 248 diff: 196	
Bündnis	Imrryr-Alliance

Below the profile are several circular icons representing different game features or items.

(Gecko Chris)

ToolTipp

Eine neue Ära der TW-Movies

Es wird noch einige Spieler geben, die sich an die beliebten TW-Tom-Filme von **KentPaul** erinnern. Seine computeranimierten Westernfilmchen waren immer gerne gesehen und trafen auf eine Menge Zustimmung. Mit seiner „Rücktrittsbekanntgabe“ wurde es aber mehr und mehr ruhiger um das Kapitel der Selfmade-Filmchen. Nun hat sich **xave27** ein Herz genommen und führt diese Ära in abgewandelter Form weiter.

TW-Tom gab's nicht mehr, seitdem KentPaul The West verlassen hat – das wird sich auch mit den neuen Filmen von **xave27** nicht ändern. Thema sind mehr Geschehnisse auf dem sechsten deutschen Server, hauptsächlich in der Stadt Saar-City. Bisher wurden die ersten beide Teile veröffentlicht, wobei der zweite sogar eine Laufzeit von fast 15 Minuten hat und damit fast einem Kurzfilm gleicht. Binnen weniger Stunden erhielt der neue Selfmade-Versuch sehr positive Resonanzen und ist ein gern gesehener, in den Augen mancher sogar besserer Ersatz zu den ehemaligen TW-Tom-Geschichten.

Der Forumsthread

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=30324&page=14>

ist ohne Frage einen oder auch mehrere Blicke wert – zumal ihr euch wohl auf weitere Teile freuen dürft. Auf uns wirkten die kleinen Filmchen sehr professionell und durchdacht entwickelt. Sie bieten gleichzeitig stellenweise Grund zum Schmunzeln. Unser etwas anderer „Tooltipp“ bekommt also definitiv einen Daumen nach oben!

(stam1994)

Leserbrief aus Eastside-Town auf Buffalo

Einer der spannendsten FK des Monates

Wir schreiben den 5.3.2011; es ist 22:09 Uhr auf der wunderschönen Welt Buffalo. Die mutigen Kämpfer aus Wendland und Eastside machen sich zur Fortverteidigung bereit ihrem Gegner Wunderwelt, mit Unterstützung von den Buffalo Bandits, einen erbitterten Fortkampf zu leisten.

Der FK beginnt. 94 Verteidiger und 94 Angreifer, also ein ausgeglichener FK. Wer gewinnt, wird jetzt das Los entscheiden. Nach der ersten Runde waren die Angreifer leicht in Überzahl. Doch nach der zweiten Runde bauten die Verteidiger klar einen Vorteil aus.

Es folgte das übliche Hin und Her; die Angreifer positionierten sich am Ostwall und überlegten sich eine Taktik wie sie die Verteidiger besiegen konnten. Da lichtete sich der Norden und die Angreifer zogen sich dorthin. Die Verteidiger versuchten die Türme für sich zu behaupten und die Angreifer zogen Richtung Westen. Da kam das Kommando. Die Angreifer stürmten den Nordwall und zogen Richtung Fahne. Es waren noch 26 Angreifer übrig, darunter auch **Bad Snake** mit noch knapp 4300 Lebenspunkten. Die Angreifer positionierten sich um genau 22:43 Uhr um die Fahne. Es sah schlecht aus für die Verteidiger, denn wie sollten sie das noch schaffen?

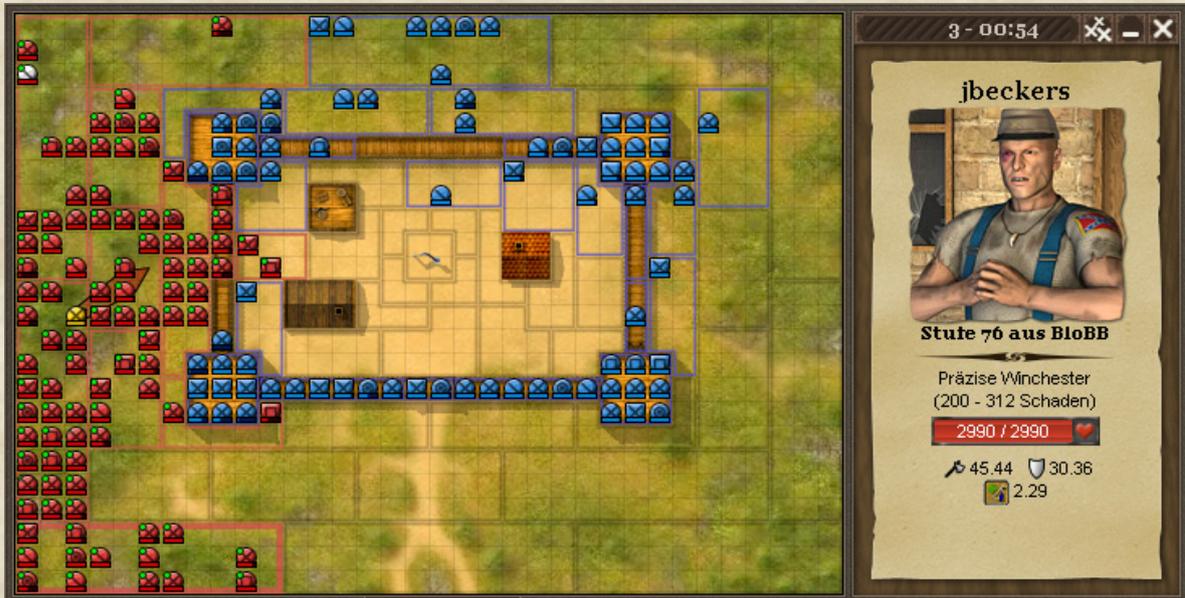
In der 4. Runde, als die Fahne gehalten wurde, sah es so aus als wäre das Fort verloren, aber die Leitung gab nicht auf und machte allen Verteidigern Mut. Und da geschah es! Runde 27 brach an und es geschah das Unglaubliche: Nur noch ein Angreifer blieb übrig. Das Fort wurde sehr knapp gehalten. Das war allen klar, aber im Chat brach eine Feier aus. Das Fort wurde gehalten es gab eine Menge Exp und alle waren sehr erleichtert, dass es doch noch geklappt hatte.

Und somit endet einer der spannendsten Fortkämpfe, den ich je erlebt hatte und alles sah so aus, als würden wir verlieren, doch am Ende hat sich das Blatt gewendet und das Schicksal war auf unserer Seite. Und das bewies, man darf den Tag nicht vor dem Abend loben und man soll bis zum letzten Lebenspunkt kämpfen.



(iak23)

Bilderrätsel



Im Westen nichts Neues? In Fortkämpfen werden täglich neue Situationen geboten, doch neuerdings passieren merkwürdige Dinge. Fünf Dinge auf dem folgenden Beweisfoto dürften so nicht sein. Hilf dem Fortkampforrganisator, die Fehler zu finden und schreib eine Nachricht an den Spieler **Bilderrätsel**. Unter allen richtigen Einsendungen verlost der Organisator 50 Nuggets als Belohnung.

Euroschlucker aus Welt 1 hatte diesmal das nötige Losglück, um zu gewinnen. Herzlichen Glückwunsch!

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

Und wieder bekamen wir einen Hinweis von einem Leser. **MrMike** schickte uns folgende Stilblüte, für die wir uns bei ihm bedanken:

Post von xxx: Für beides gibt es wie kkk schon sagt nichts, ich bevorzuge als schlafwaffen widerständler die braune Soldatenhose. +3 Stärke +18 Zähigkeit +18Schlagkraft und den oben genannten edlen Adlergürtel

Antwort von yyy: Mit nem Kissen duelliert es sich aber nicht so gut! ;-)

Es wurde ja sogar dazu aufgerufen Spieler ohne Grund zu melden weil das auch Erfolg haben könnte.

Das solltest du dringend melden. Vielleicht hast du ja auch Erfolg damit.

wenn ich es auch verurteile das es solche gebilde wie „Cymo“-“Montana“gibt wundern darf sich keiner das es sie gibt

Verurteilen? Beim Spiel kann jeder seinen „Geburtsnamen“ selbst wählen, den er ein ganzes Spielerleben mit sich rumtragen will. Da hat keiner ein Recht auf Verurteilung. Und Wunder ... gibt es immer wieder.

Channelinformation: xxx> hallo zusammen! bin erst in 15 minuten on.

Und wie schreibst du dann hier?

Stilblüten und Zitate des Monats

Da lichtete sich der Norden und die Angreifer zogen sich dorthin.

Eine neue Taktik, wenn Kämpfer die Leitungsansagen nicht befolgen?

würde dann eh nur kurz sagen, wie die einen auf dem stabigen boden stehen, waffen im anschlag haben und die anderen auf den wällen warten und die ruhe vor dem sturm abwarten

Sicher Stabhochspringer, die die Mauer überspringen wollen. Den Sturm abwarten oder doch die Ruhe vor dem Sturm? Was kommt vor der Ruhe vor dem Sturm?

Ich bemerke gerade noch aus dem Augenwinkel, dass jemand auf einen Sanitärtrupp zielt.

Diese Art von Halizunationen bei einem Fortkampf entspringen dem Glauben, sich vor Angst einmachen zu müssen.

Also lieber paranoider xxx, ich hab keine Ahnung was das auf sich hat und es interessiert mich eigentlich auch nicht. Für sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung des „Lümmels“ (yyy) führen gibt es eine Belohnung in Form eines Knallbonbon oder Schokokeks.

Andere interessiert nicht, was dich nicht interessiert. Aber es ist interessant, dass du dich bei all deinem Desinteresse doch so sehr dafür interessierst, dass du trotz deines Desinteresses noch eine Belohnung ver sprichst. Alles hoch interessant!

Ich steh mit Blümchen rum und warte auf Zuneigung

Von den Blümchen? Tipp: Gib ihnen kein Wasser, dann neigen sie sich dir automatisch zu.

Channelgespräch: Frage: werde ich auch gemistert ? Antwort: du bist gemistet,hehe

man kann nur gewinnen wenn alle bedienungslos mit ziehen

Bedienung erst nach dem Kampf bei Henry.

vielen Dank schon einmal, dass ihr bereit seid, euch ein paar Fragen zu stellen

Selbst ist der Mann!

Ich hab tw am laufen übers iPhone ohne das alles aber ich kann keine wusste annehmen. Der Button verschwindet hinterm Fenster.

Wusste musste auch nicht annehmen. Das schein ein Virus zu sein.

Die „tomerhawkarfe“ kann amn eventuell aufgreifen

Greifwerkzeug?

Sollte es einfach an fehlenden Kenntnissen der Rechtschreibung fehlen, ist ein Schreibprogramm wie Word oder Writer eine gute Hilfe.

Wenn die fehlenden Kenntnisse bei der Rechtschreibung fehlen, ist ein Schreibprogramm mit Korrekturhilfe fehl am Platze.

immer diese getarnte fikalsprache :D

Immer diese getarnten Fremdwörter.

LOL plingerschuhe gefunden was für ein blödes Fundwert

Stimmt, Pilgerschuhe wären wertvoller gewesen.

kann heute nicht teil nehmen da heute Posamotag ist (kaneval) und heute ist das groß bier trinken angesagt

Welches Land, welche Sprache?

ich komme vielleicht mit 100ausweichen und 100zielen und 1500scheissen und 100auftreten an!

1500 scheissen ... na da braucht er aber ne ganz dicke Windel.

ich habe w1 nen widerständler mit kack equip usw bin jetzt erst stufe 83, als das update gekommen ist war ich 74... habe mich jetzt 9 level hochduelliert in 1 woche....

Na selbst in deinem fortgeschrittenen Alter sollte ein kack equip mehr als nützlich sein!

Erstlingsmuserer in einem Channel: XXX - finde den einen nicht!!! snailbot

Lass ihn links liegen. Der lungert hier immer rum und kommt nie zu kämpfen. Aber bei Gesprächen quatscht er oft rein.

der letzte der sich getraut hat, hat: ca. 1400 LP verloren und FAST! jede runde schaden genommen von durchschnittlich 320 LP pro Schlag!!!

Mathematik in einem Spielerprofil: $1400 : 320 = 4,375$... interessant ... $4,375$ ist jetzt also „fast“ 8

Gewinnspiel

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Fragen beantworten und an die Email:

gewinnspiel@twtimes.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets!

Einsendeschluss ist wie immer der **21. des Monats**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Mitarbeiter von InnoGames, und der TWTimes Redaktion sind ausgeschlossen.



Frage 1: Welcher Rückkehrer kam zuletzt ins West-Team?

- A: totzy
- B: AustriaHardCore
- C: FallenHero

Frage 2: Im Entwurf des neuen Interfaces ist das Symbol der Einstellungen ...

- A: ein Zahnrad
- B: zwei Zahnräder
- C: ein Fragezeichen

Frage 3: „Bitte gib mir mal deinen Tonkrug. Weißt du, ob wir noch einen spitzen Stein hinter dem Haus liegen haben?“ Was wird der Mann wohl als nächstes tun?

- A: Handeln
- B: Craften
- C: den Nachbarn mit einem Stein erschlagen und den Tonkrug anschließend als mögliche Tatwaffe positionieren

Frage 4: In wie vielen Quadranten befindet sich der „Kleine Adler“?

- A: 38
- B: 39
- C: 40

Frage 5: Peter Braun ist Stufe zwanzig und hat einen ... -gürtel im Inventar.

- A: Italien-
- B: Schweden-
- C: Amerika-

Frage 6: Welche Welt feierte am 16. März ihr einjähriges Bestehen?

- A: Welt 9
- B: Welt 10
- C: Welt Arizona

Frage 7: Im vergangenen Monat wurde Clints Poncho zum Preis von ... verkauft.

- A: 250.000 \$
- B: 275.000 \$
- C: 300.000 \$

Frage 8: Der Schlagring hat einen ermittelten Durchschnittsschaden von

- A: 6.
- B: 7.
- C: 7,5.

Frage 9: Das Abzeichen „lästige Viecher“ erhält man, ...

- A: wenn man einen Spieler gemeldet hat.
- B: wenn man einen Fehler gemeldet hat.
- C: wenn man eine Beleidigung gemeldet hat.

Frage 10: Den Statistiken von TW-DB nach zu urteilen, ist welches Attribut das beliebteste?

- A: Geschicklichkeit
- B: Charisma
- C: Beweglichkeit

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung

Spielerkollektiv von The West

Chefredakteur

stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
Daddl	daddl@twtimes.de
Micky1992	micky1992@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@twtimes.de
totzy	totzy@twtimes.de

Technische Umsetzung

quis quis@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren

<http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes>

<http://twtimes.forumieren.com> (Rubrik Besucher, keine Anmeldung nötig)

<http://forum.the-west.de>

Ausgabenarchiv

<http://www.twtimes.de/>

Partner

Wusel TheWestTool <http://tw.wusel.info/>

Bildmaterial

Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.