THE WEST TIMES

★ Ausgabe 45★ November 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Ein ewiger Pechvogel?

Die Suche nach dem Glück

Es war einmal ein begeisterter Spieler des beliebten Browsergames The West. Eines schönen Tages erkannte der Spieler jedoch, dass es im Fortkampf sehr viel vorteilhafter ist, das goldene Gewehr zu besitzen. Nach einer mehr oder weniger langen Recherche hat der Spieler die Voraussetzungen für den Erwerb des goldenen Gewehrs herausgefunden. Mit tiefgreifenden Veränderungen der persönlichen Fertigkeiten erlangte er die nötige Qualifikation den sagenumwobenen dritten Schlüssel zu finden - theoretisch ...

Der oben genannte begeisterte Spieler repräsentiert in dieser kurzen Geschichte im Grunde jeden von uns in The West. Sicher haben sich nicht alle von uns aufgemacht den dritten Schlüssel zu suchen, aber es gab ja nicht nur den Schlüssel zu finden. Auch jeder andere Gegenstand der während einer Arbeit gefunden wird, ist ein netter Nebenverdienst. Im Prinzip ist die Theorie klar verständlich - oder etwa doch nicht? So klar ist die Sache nämlich nicht, denn nach endlosen Stunden der erfolglosen Suche kommen Zweifel auf. Ist es möglich den dritten Schlüssel wirklich über Arbeiten zu finden. Wieso finden meine befreundeten Mitspieler alle mehr Gegenstände mit denselben Voraussetzungen, während ich nach eigener Sicht nie etwas finde?! Wieso finde ich nur belanglose kaufbare Gegenstände, während meine Mitspieler alle die sogenannten „Named Items“ finden?

Nach bestätigten Angaben sind dies nur subjektive Wahrnehmungen. Denn laut unserem Communitymanager Joony ist die Fundchance auf Gegenstände (keine Produkte) bei allen Arbeiten gleich hoch. Zudem ist die Fundchance für alle Spieler gleich - die Ausnahme bilden die Abenteurer mit ihrem Charakterbonus. Auch sollte man bei seiner Suche nach bestimmten seltenen Gegenständen aufpassen, welche Arbeit ausgeführt wird. Es werden nämlich nicht alle Gegenstände bei jeder Arbeit gedroppt, als Beispiel hier der dritte Schlüssel.
Eine weitere neue Erkenntnis ist, dass die Fundchance abhängig von der Arbeitsdauer ist und in Version 1.36 für zwei Stunden Arbeit bei 25 % lag, bei einer Stunde Arbeit bei der Hälfte. Ebenso sinkt die Chance einen Gegenstand zu finden bei abnehmender Arbeitsmotivation.

Da diese Fakten noch die alte Version betreffen, ist es nicht mit Sicherheit zu sagen, dass sie ebenfalls auf die neue Version 2.0 zutreffen. Jedoch gehen wir davon aus, dass mit der neuen Version die Werte nicht grundlegend verändert wurden. Des Weiteren bleibt der Nutzen des Betens ein Geheimnis.

(the crying eye)

Inhalt

Ein ewiger Pechvogel?	1	Widerspruch	11
Vorwort	2	The Guardian	12
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	2	Die größte Kirche vergessen?	13
Leserzuschrift	3	Gebrandet ...	13
Kurios?	3	Wer ist der Nächste?	14
V 2.0 - Die Rückkehr der alten Garde	4	W10-Duellszene	15
Idee der TWTimes I	6	Bilderrätsel	16
Die Fourteeners	8	Stilblüten und Zitate des Monats	17
Idee der TWTimes II	9	Gewinnspiel	18
Video-Interview mit den Entwicklern	11	Impressum	19

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

seit Monaten warten wir alle auf den Tag, an dem sich The West grundlegend verändern wird. Mit Erscheinen der Ausgabe 45 ist die erste 2.0-Welt bereits drei Tage alt. Weil die Umstellung auf Version 2.0 erst nach unserem Redaktionsschluss stattfand, heißt das für uns: Für die nächste Ausgabe können wir fleißig Eindrücke sammeln, um sie euch im Dezember zu präsentieren. Doch schon in dieser Ausgabe wagen wir einen Blick voraus und nehmen unter anderem das große 2.0-Spielerprojekt unter die Lupe.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur TWTimes)
und die gesamte Redaktion

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... man die Anleitung für die Goldene Spieluhr auch in einer Stahlkiste finden kann?

... man in The West 2.0 drei Klicks benötigt um sich auszuloggen, aber nur zwei, um neue Nuggets zu kaufen?

... die Standardchance, einen Gegenstand beim Arbeiten zu finden, bei einer Arbeitsdauer von zwei Stunden in Version 1.36 25 % beträgt?

... tw-db.info bereits jetzt eine vollständige Übersicht der Veränderungen beim Crafting und bei den Quests liefert?

... dass tw-db.info auch schon eine Übersicht hat, wie die Questgeber auf der neuen Karte liegen?

Leserzuschrift

Der Glückspilz von Colorado

micdch67 schickte uns die Nachricht, dass er bei der Suche nach Katzengold den wohl bisher wertvollsten Fund beim Goldschürfen in seinem Sieb entdeckte. Er rechnete aus, dass die Wahrscheinlichkeit für diesen Fund bei 1 : 5263000 liegt und dies fast wie ein Sechser im Lotto sei.

Er spielt auf Colorado als Abenteurer ohne Premiumaccount, hatte 41 Arbeitspunkte und keine besondere Kleidung an. Er trug graue Stoffschuhe, einen blau karierten Gürtel und eine braune Kappe.

Wir gratulieren ihm ganz herzlich zu diesem Fund!

(Cymoril)

Kurios?

Ein Kojote kommt selten allein ...

Aller guten Dinger sind drei: ungewöhnliche Trefferquote (0:0) in Anbetracht der Duellstufe, lustige Bewaffnung für solche Profi-Duellanten und Spielernamen, die eher an einen Familienstreit als an ein Duell erinnern.

(Tony Montana 1602)

V 2.0 - Die Rückkehr der alten Garde

Version-2.0-Projekt: boos Rückkehr

„boo is back“ – das war die Überschrift vom 15. Oktober 2012, die zunächst nicht unbedingt auf ein aufwendiges Projekt schließen lässt. Wer sich die Zeit nimmt, den Comeback-Thread zu lesen, bekommt jedoch schnell ein Bild von dem, was dem ehemaligen Dawson-Mitglied an Gedanken im Kopf herumschwirrt.

Boo ist einer der 800 Spieler, die seit Beginn der geschlossenen Beta-Phase Teil von The West sind. Auf Welt 1 gehörte er zum unvergesslichen Dawson Imperium, das gemeinsam mit den ältesten Spielern dieses Spiels viele Geschichten schrieb und jedem ein Begriff sein sollte. Auch in Welt 3 erlebte er die Zeit der großen Fortkämpfe unter der Leitung von SuMagi, als einer der Anführer von Viribus Unitis, die sich immer wieder Kämpfe gegen die W3friends und den Rest der Welt lieferten. Für zwei Jahre verschwand er vorübergehend von der Bildfläche und kehrt nun mit dem Start von Version 2.0 in unsere Community zurück.

In Anlehnung an die großen Imperien der Welten 1 und 3 hat er es sich nun als Ziel gesetzt, ein ebenso großes Imperium auf Welt 16 aufzubauen –vier Jahre, sechs Monate und 14 Tage nach dem Start der ersten deutschen Spielwelt. Über eines sind sich jedoch alle einig: Vergleichsweise historische Imperien wird es kein zweites Mal geben.

Und dennoch: Das bereits ausgearbeitete Konzept des Projektes überzeugt, ein Name ist ebenfalls festgelegt: In Anlehnung an die zahlreichen großen Berge in den USA wird das Projekt den Namen „Fourteeners“ tragen. Als Fourteener werden in den USA alle Berge bezeichnet, deren Gipfel höher als 14.000 Fuß (= 4.267,2 Meter) sind. Neben der Verbindung zu Amerika, ist auch die Lage der Berge interessant – sie liegen vornehmlich in Colorado und Alaska, rund um die damaligen „BoomTowns“, wie die Gold und Silber Städte im Wilden Westen damals genannt wurden.

Die Hauptstadt des Bundes wird Pike’s Peak heißen – wie der gleichnamige Berg in Colorado, der 56.- größte der insgesamt 86 Fourteeners. Auch die weiteren Städte sollen Namen dieser Liste tragen – theoretisch stünden also schon jetzt die Namen für 86 Städte beziehungsweise Forts zur Verfügung. Die Leitung des Projektes übernehmen boo und **Micky1992**, die sich noch aus alten Zeiten kennen.

Das Ziel des Projektes ist es vor allem, soziale Kontakte innerhalb des Spiels aufzubauen und die Community aufzufrischen. Dabei helfen unter anderem auch geplante Duelltouren, Fortkämpfe, Allianzen sowie (interne) Duellturniere. Trotz einer professionellen Führung ist es keine Verpflichtung, dauerhaft aktiv mitzuspielen. Wer weniger Zeit hat, weil es im echten Leben wichtigere Dinge zu erledigen gibt, kann in eine der speziell für weniger aktive Spieler errichteten Städte wechseln und bleibt dennoch Teil des Projektes. Ein Wechsel in diese „Städte für weniger aktive Spieler“ ist kein Zwang, allerdings bleiben auch sie durch das neue Chatsystem und das interne The West Forum voll und ganz auf dem Laufenden. Auf diese Weise sollen auch Spieler, deren Zeit begrenzt ist, die Chance bekommen, an einem erfolgreichen Projekt teilzunehmen.

Die Fourteeners sind zwar generell ein Projekt mit alten und erfahrenden Spielern, dennoch sind auch Neulinge herzlich willkommen. Für diesen Fall wird es ein spezielles Ausbildungsprogramm geben. Jeder Neuling wird demnach auf Wunsch einen eigenen Mentor bekommen, einen erfahren Spieler, der ihn im Spiel mit Tipps begleitet und unterstützt. Das ist nicht nur gut für das Projekt – die Chance, dass der Spieler das Spiel nicht verlässt, ist damit deutlich höher. Die Version 2.0 stellt für jeden mehr oder weniger eine Neuheit dar, es sollen Spieler aller Welten zusammengebracht werden.

Wie bereits erwähnt, wird die Kommunikation über das Chatsystem und das interne Forum laufen. Jede Stadt wird durch Foren mit der Hauptstadt verbunden. Jeder bekommt alles mit und die Verantwortlichen treffen die Entscheidungen gemeinsam. So soll niemand mit seinen Entscheidungen alleine dastehen – Stichwort: Zusammengehörigkeit.

Zu guter Letzt sollen die verschiedenen Aufgabenbereiche auf mehrere Spieler verteilt und somit klare Organisationsstrukturen geschaffen werden. Geplant sind zum Beispiel Ansprechpartner für die Bereiche Duelle, Events, Errichter, Mentor-Programm, Verwaltung, Fortkampf-Leiter, Sheriff, Diplomatie und Forum-Moderation.

Die Rückkehr der alten Garde - Fortsetzung

Die TWTimes wird ebenfalls in Person von **Quis**, Micky1992 und **stam1994** an diesem Projekt teilnehmen und euch regelmäßig über Neuigkeiten auf dem Laufenden halten. Boo erklärte uns gegenüber die Gründe seiner Rückkehr:

„Im Prinzip ist InnoGames Schuld. Nachdem ich mit The West aufgehört hatte, habe ich erst einmal zwei Jahre keine Browsergames gespielt. Irgendwann hat es mir „Lagoonia“ (InnoGames, Anm. d. Red.) angetan, sodass ich im Juli 2012 wieder eingestiegen bin. Leider war ich nicht so sehr von InnoGames Politik bei dem Spiel angetan, deshalb habe ich vor circa zwei Wochen mit dem Spielen aufgehört. Ein paar Tage suchte ich vergebens nach einem Ersatz, bis mir plötzlich der Gedanke kam, es noch einmal mit The West zu versuchen. Und nun bin ich wieder hier.“

Trotz seiner langen Abwesenheit ist er sich sicher, der Richtige für dieses Projekt zu sein:

„Ich habe sofort, nachdem die Entscheidung feststand, dass ich wieder anfange, auf der Beta angefangen, um mir ein klares Bild zu machen. Des Weiteren spiele ich parallel auf Welt 1 wieder mit. Dazu kommt, dass ich früher sehr intensiv gespielt habe, sodass ich mich mit den Aspekten, die nicht verändert wurden, seht gut auskenne. Ich habe das TW-Forum durchkämmt, um mir so ebenfalls ein Bild aus der Spielersicht vom neuen TW 2.0 zu machen. Zu guter Letzt habe ich mit Micky einen erfahrenen Co-Leiter, der mit seiner Kompetenz und seiner Erfahrung ein großer Gewinn für die Gemeinschaft ist.

Allerdings sehe ich die Sache aus einem etwas anderen Blickwinkel. Das ganze Projekt steht und fällt mit drei Aspekten, mit dem „The West Wissen“,„Erfahrung“ und der“ Führung“. Ich denke, ich habe in der Vergangenheit Führungsqualitäten bewiesen. Die haben sich in den zwei Jahre nicht geändert, besser noch, ich habe aus meinen damaligen Fehlern gelernt.“

Letztlich spricht er sich auch gegen die gezielte Abwerbung der Spieler von anderen Welten aus, was in Zeiten des Spielermangels durchaus sympathisch ist:

„Für mich hat ein Spiel wie The West einen großen sozialen Aspekt. Das Projekt steht und fällt mit der Community. Es wird selbstverständlich im Forum eine Anzeige geschaltet, aber sonst wird es keine aktive Abwerbung geben. Natürlich habe ich für mein Projekt auf Welt 1 in Sevenlands (mein zu Hause) geworben, aber die Bande von früher braucht keine „Abwerbung“. Ich freue mich richtig, mit vielen von ihnen wieder The West spielen zu dürfen!

Ansonsten läuft die Werbung nur über das Forum. Bereits jetzt haben sich über 30 Spieler für das Projekt gemeldet, teilweise ohne die Details oder meine Person zu kennen. Mit so einer Resonanz hätte ich nie gerechnet, als ich mein Comeback ankündigte. Danke hierfür! Dazu rechne ich mit einer (hoffentlich) großen Anzahl von „Neueinsteigern“.“

Wir von der TWTimes freuen uns auf das anstehende Projekt, bedanken uns bei boo für die Vorabinformationen und hoffen, die angepeilten Erfolge gemeinsam erreichen zu können.

(stam1994)

Idee der TWTimes I

Verbesserung des Balancing, des Western-Styles und des Spielspaßes

Im Herbst des Jahres 2012 machte unser Spiel The West die vermutlich umfangreichste Veränderung seiner bisherigen Existenz durch: die Umstellung auf „The West 2.0“. Diese im Wortsinne radikale, also „an die Wurzeln gehende“, Neuausrichtung möchte die Redaktion der TWTimes zum Anlass nehmen, der Community und den Entwicklern von InnoGames einmal eine ebenso radikale Idee vorzustellen. Dieser Vorschlag hat die Veränderung des Arbeitssystems zum Gegenstand.

Doch bevor wir zu der Idee selbst kommen, wollen wir einen kleinen Blick auf den Ist-Zustand des bisherigen Arbeitssystems werfen.

In den Weiten des Wilden Westens „trainieren und üben“ die Cowboys und Cowgirls für eine Arbeit. In die Sprache und Mechanik unseres Spiels übertragen, bedeutet das, sie „skillen Punkte und beschaffen sich die passende Arbeitsausrüstung“. Je nach Schwierigkeitsgrad einer Arbeit, dauert das mehr oder weniger lang. Doch irgendwann sind die Spieler dann „ausreichend ausgebildet und kompetent genug, um eine Arbeit machen zu können“, das bedeutet, „sie bringen genug Arbeitspunkte ein“. Nun wacht der Spieler eines Morgens „fit und voller Tatendrang“, also mit „ausreichenden Erholungspunkten“ auf und beginnt seine Arbeit. So weit, so realitätsnah.

Betrachtet der gut ausgebildete, fleißige Spieler nämlich nach Abschluss seiner Arbeit das Ergebnis seiner Mühen, dann stellt er eine deutliche Abweichung zwischen Spiel und Realität fest. Während es in der Realität der Normalfall ist, dass ein kompetenter Arbeiter seine Arbeit erfolgreich abschließt, also etwa ein Produkt herstellt, ist es in The West in der deutlich überwiegenden Anzahl der Arbeiten so, dass sie erfolglos, also ohne ein Produkt, abgeschlossen werden. Die Enttäuschung darüber, wird noch durch die Widersprüchlichkeit gesteigert, dass man zwar einerseits kein Produkt erarbeitet hat, aber andererseits trotzdem immer einen Lohn und Erfahrungspunkte erhält. Kein Produkt, aber trotzdem Geld für die Arbeit bekommen und sogar irgendwie noch „besser geworden“ durch die Arbeit?

Man stelle sich die folgende Situation vor: Ein junger, kräftiger Holzfäller geht mit seiner scharfen Axt in den Wald. Zwei Stunden später kommt er aus dem Wald heraus und sagt zu seinem Vorarbeiter: „Ich habe jetzt meine Arbeit erledigt. Ich kann zwar kein Holz vorweisen, aber ich habe Erfahrung gesammelt und will jetzt bezahlt werden.“ Was hätte wohl der Wild West-Vorarbeiter getan? Geld hätte der junge, kräftige Holzfäller mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit keines gesehen und einen Zugewinn an Erfahrung hätte ihm wohl auch niemand bestätigt. Seine Chance auf eine ordentliche Abreibung wäre hingegen wohl größer gewesen, als die aktuelle Fundchance für Holz in unserem Spiel. Vermutlich hätte der Vorarbeiter auch etwas in der Art von „Wohl verrückt geworden?!“ oder „Du willst Geld?! Dann schaff Holz ran!“ gebrüllt.

Um an dieser Stelle das Spiel etwas realistischer zu gestalten und so auch den Western-Style zu verstärken, schlägt die TWTimes den Entwicklern und Verantwortlichen von InnoGames die folgende Änderung vor.

Macht statt des Misserfolgs endlich den Erfolg zum Normalfall! Statt für jedes Produkt eine bestimmte Fundchance festzulegen, sollte grundsätzlich jede Arbeit, die erfolgreich abgeschlossen wird, mit dem entsprechenden Arbeitsprodukt belohnt werden! Dem aktuellen Schema folgend, würde das also einer Fundchance von 100 % für jedes Produkt entsprechen.

Da jedoch auch in der Realität niemals immer alles glatt läuft, sollte es Produkte, Lohn und Erfahrung nur dann geben, wenn die Arbeit auch „erfolgreich abgeschlossen“ wurde. Denn natürlich kann beim Arbeiten immer auch etwas Unvorhergesehenes passieren. Unser Beispiel-Holzfäller kann ja schließlich auch trotz all seiner Kompetenz mal einen Unfall mit seiner Axt haben. Sollte eine Arbeit also einmal „nicht erfolgreich abgeschlossen“ werden, so sollte dann weder ein Produkt, noch Lohn, noch Erfahrung ausgespielt werden. In diesem Fall würde unser Holzfäller also komplett leer ausgehen.

Um jedoch nicht den Normalfall „Erfolg beim Arbeiten“ gleich wieder zunichte zu machen, dürfen die Chancen auf einen Misserfolg nicht zu hoch angesetzt werden. Sie können variieren und sollten, je nach realistischer Einschätzung der Schwierigkeit einer Arbeit, zwischen 1 und 10 % liegen. Hierbei sollte immer die Kompetenz des Arbeiters im Mittelpunkt der Überlegungen stehen. Wer nähen kann, also genug Arbeitspunkte einbringt, der wird nicht allzu oft beim Socken stopfen erfolglos bleiben. Hier wäre etwa eine Chance von 1 % für einen

Idee der TWTimes I - Fortsetzung

Misserfolg gerechtfertigt. Das bedeutet, dass der Spieler in 1 von 100 Fällen komplett leer ausgehen würde. Doch selbst bei schwierigeren Arbeiten wäre eine Chance für einen Misserfolg von maximal 10 % absolut ausreichend. Denn selbst der Goldsucher optimiert ja trotz aller Unsicherheit seine Suche aufgrund seiner Erfahrung. Er sucht beispielsweise da, wo andere schon Gold gefunden haben und nicht etwa im Innern eines Vulkans oder am Grund des Meeres. Und eben diese Kompetenz ist in der Mechanik unseres Spiels durch die Arbeitspunkte nachgewiesen.

Die Vorteile dieses neuen Systems für die Spieler sind eindeutig.

- Die häufig kritisierte Balance zwischen Produktanforderungen beim Crafting und dem Fortausbau und den tatsächlich gefundenen Produkten würde zugunsten der Spieler verbessert.
- Die Mechanik des Spiels würde vereinfacht und die Ergebnisse würden für die Spieler nachvollziehbarer und besser planbar.
- Die Anzahl der „Erfolgserlebnisse“ im Spiel würde deutlich ansteigen und die Häufigkeit der „Frusterlebnisse“ deutlich zurückgehen. Wer schon einmal 50 Goldstaub gesucht hat, weil es nur so zum nächsten Rezept weitergeht, weiß wovon die Rede ist.

Die Vorteile beschränken sich jedoch nicht nur auf die Spieler, sondern erstrecken sich auch auf den Anbieter InnoGames.

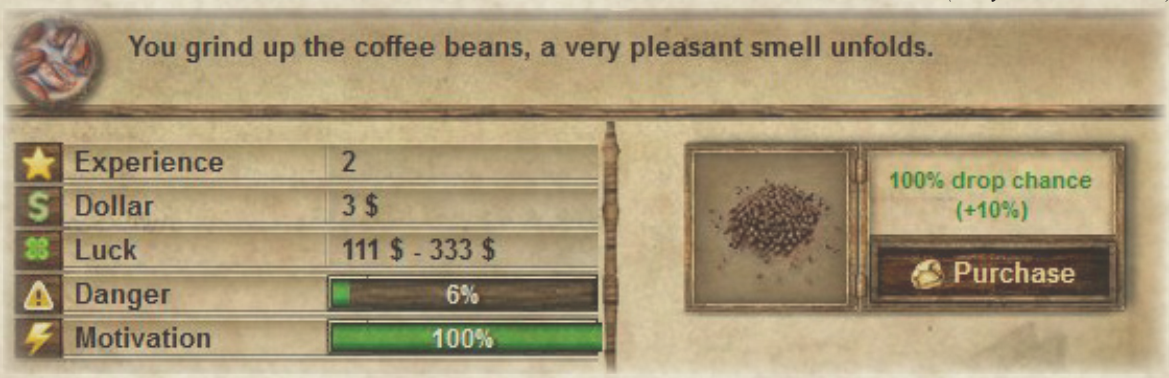
- Die Idee entfernt eine der kleinen „Merkwürdigkeiten“ im Spiel und trägt so zu einem realitätsnahen Western-Feeling bei, welches für viele Spieler früher gerade ein Alleinstellungsmerkmal des Spiels The West war. Auf diese Weise kann also die Kundenbindung wieder gesteigert werden.
- Die Idee steigert den Spielspaß und erleichtert so die Gewinnung neuer Kunden.
- Die Idee macht den Premiumvorteil „Höheres Einkommen“ noch attraktiver für die Spieler, da sie durch die Anhebung der Fundchance zukünftig zwei Produkte pro Arbeitseinheit statt nur ein Produkt erhalten könnten. Auf diese Weise wäre die Idee gleichsam finanziell für InnoGames attraktiv und ein Hauptkritikpunkt am neuen Arbeitssystem würde zumindest abgeschwächt und viele Spieler könnten mit dem neuen System wieder etwas versöhnt werden.

Bisherige Vorschläge zur Verbesserung der Fundchancen wurden in der Vergangenheit von InnoGames immer mit dem Argument abgelehnt, dass durch eine Vereinfachung der Spielinhalte die Langzeitmotivation der Spieler geschwächt würde. Motto: „Was sollen die Spieler denn tun, wenn sie alles so schnell erreichen?“

Die langfristige Entwicklung der Spielerzahlen zeigt jedoch überdeutlich, dass dieser Ansatz bisher keineswegs erfolgreich war. Der Schlüssel zu langfristiger Spielerbindung liegt eben nicht darin, einige wenige, gleich bleibende Inhalte möglichst lang zu strecken. Erfolgversprechender wäre hingegen der Ansatz, die bestehenden Inhalte zu vereinfachen und regelmäßig neue Inhalte in Form von Quests, Gegenständen und Rezepten zum Spiel hinzuzufügen. Motto: „Öfter mal was neues!“

Wenn euch Spielern diese Idee gefällt, dann unterstützt sie im The West Forum durch eure Posts oder schreibt die Community Manager direkt an. Wir freuen uns auf eure Reaktionen. In diesem Sinne: Fröhliches Schaffen!

(Tony Montana 1602)



Die Fourteeners

Welt 16: Projekt „Fourteeners“ sucht dich!

Howdy!

Wir sind bereits jetzt schon ein Haufen alter TW Hasen, die es nochmal krachen lassen wollen. Damit unsere Community weiter wächst, suchen wir weitere Mitspieler. Jeder ist willkommen, ob Anfänger, Greenhorns, Abenteurer, Errichter, Aktive oder mäßig Aktive.

Wir bieten jedem einen Platz an, Hauptsache die Perspektive stimmt.

Wir bieten Dir:

1.Eine tolle Community mit Spielern, die u.a. eine Jahrelange TW Erfahrung aufweisen und sich gegenseitig unterstützen. Jeder für Jeden heißt hier die Devise!
Dennoch hat das RL immer Vorrang!

2. Ein klares The West Konzept
Unser primäres Ziel ist es eine erfolgreiche Community aufzubauen, mit der wir gemeinsam unsere Erfolge feiern können. Mehr wird erstmal nicht verraten^^

3. Klare Organisationsstrukturen
Es gibt feste Ansprechpartner für alle möglichen Bereiche. Habt ihr ein Problem mit einem Spieler? So hilft euch unser Diplomat. Wurdet ihr unfreiwillig Duelliert? Unser Sheriff kümmert sich darum.

4. Ein Mentor-Programm für alle, die nicht weiter wissen
Wer mag, kann einen Erfahrenen Spieler zum Mentor machen. Der begleitet ihn dann durch seine TW Laufbahn, gibt wertvolle Tipps, berät bei der Skillung oder hilft bei Quests.
Wir möchten jedem die Chance geben seinen Charakter fehlerfrei zu entwickeln. Jeder Neuling ist willkommen, Skillberatung inklusive.

7. Eine längerfristige „Bindung“
Wir möchten eine tolle Community aufbauen, das heißt wir legen Wert auf längerfristige Bindung. Jeder Charakter (RL) ist willkommen! So wird es nie zu langweilig^^ Das Spiel gibt uns eine Plattform und wir machen etwas daraus. Der soziale Aspekt ist wichtiger als das Spiel selbst.

8. Angepasstes “Real Life” Spielen
Hast du auf einmal weniger Zeit für The West? Bist du im Real Life eingespannt? Kein Problem, bei uns gibt es extra dafür vorgesehene Städte, die trotzdem in alles eingebunden sind. Ihr verpasst einfach nichts!

9. Action, Action, Action!

Na, Interesse geweckt?

Du solltest folgendes mitbringen:

1. Spaß am Spiel! (ganz wichtig)
2. Ehrgeiz
3. Klares Konzept (wie möchtest du deinen Char weiter entwickeln. Gerne helfen wir hier weiter)
4 Aktivität (stark bis mäßig)
5. Freundlichkeit und Zusammengehörigkeit
6. Längerfristige „Bindung“

Bei Interesse bitte hier im Forum per PN oder igm bei:
Boo oder **Micky1992** mit einer aussagekräftigen Bewerbung bewerben.

Grüße
boo

Idee der TWTimes II

Verbesserung des Western-Styles

Das Sammlerset ist eine wirklich tolle Sache im Spiel. Der Weg zum kompletten Set ist sehr anspruchsvoll, so dass der „Besitzerstolz“ am Ende umso größer ist. Sobald man das Ziel vor Augen hat und das Erreichen schon genau absehen kann, ist die Vorfreude riesengroß. Für die meisten Spieler ist der Erfolg „Herr der Tiere“ der letzte fehlende Mosaikstein zum Set, da der Goldesel und der Strauß wohl am schwersten von allen Anforderungen zu bekommen sind.

Strauß? Goldesel? Klingt weniger nach Heldentaten und Wilder Westen, als vielmehr nach Feigheit und Grimms Märchen. Aber zum Glück kann man diese beiden Tiere ohne Nachteile im Spiel komplett ignorieren. Denn außer einem Geschwindigkeitsbonus von 150 % bieten diese Tiere nichts - und genau den bietet ebenfalls das gute, alte Quarterhorse. Es ist also kein schlachterprobter und in vielen Abenteuern erfahrener Cowboy gezwungen, sich mit einem komischen Vogel oder einem entfernten Verwandten eines Pferdes unter dem Sattel auf den Straßen des Westens zum Gespött der Leute zu machen. Schon so manches tödliche Duell hat mit einem spöttischen Ruf über ein Reittier seinen Anfang genommen ...

Anders sieht es jedoch aus, sobald man endlich „Herr der Tiere“ geworden ist. Denn dann bekommt man ein Reittier, das neben dem Geschwindigkeitsbonus auch noch weitere Vorteile bietet. Neben einer Stärkung von + 2 auf alle Attribute, bietet es auch noch + 15 Arbeitspunkte auf Schwimmen und + 15 Arbeitspunkte auf Auftreten - und diese Vorteile möchte wohl kein Spieler leichtfertig ungenutzt lassen. Doch um was für eine edle Kreatur handelt es sich hier? Um **ein Kamel**!

Ein Kamel? Die historische Wahrheit ist: Es gab zur Zeit des Wilden Westens keine Kamele auf dem gesamten nordamerikanischen Kontinent. Erst knapp 10 000 Kilometer südlich von Texas ließen sich die ersten Kamele finden - störrische, spuckende Lamas in Südamerika. Und erst auf der anderen Seite der Welt findet man in Asien und Afrika ebenfalls Kamele. Sie können zwar lange ohne Wasser auskommen, sind aber ansonsten eher langsame und träge Zeitgenossen. Die Vorstellung, dass solcherlei Tiere einen Bonus für Auftreten liefern sollen, ist einfach abwegig und ganz und gar nicht Western-Style.

Warum sollte ein widersinniger und obendrein historisch vollkommen unhaltbarer Inhalt nicht geändert werden? **Liebe InnoGames-Entwickler, gebt uns anstatt dieses komischen Kamels bitte ein Pferd! Lasst die Werte dieses Reittiers vollkommen gleich, ändert nichts an der Mechanik und den Berechnungen, aber bitte gebt uns einen neuen Namen und ein neues Bild, im Western-Style!**

Der Vorschlag der TWTimes lautet: „**General Lees Traveller**“!

Idee der TWTimes II - Fortsetzung

„Traveller“ war der Name des Lieblingspferdes des berühmten Generals Robert E. Lee und heißt auf Deutsch soviel wie „Reisender“. Es handelte sich dabei um ein großes, weißes Pferd mit schwarzer Mähne und stolzer Haltung. Einen eigenen Eindruck von Ross und Reiter könnt ihr euch auf den Bildern und unter den angegebenen Links machen.

http://de.wikipedia.org/wiki/Traveller_%28Pferd%29
http://de.wikipedia.org/wiki/Robert_Edward_Lee

Ein majestätischer Anblick, wahrhaft würdig für den krönenden Abschluss des Sammlersets!

Durch den Kontrast des weißen Fells zur schwarzen Mähne lässt sich das Reittier auch gut vom durchgehend hellen Berber unterscheiden. Die Gefahr einer Verwechslung besteht also nicht. Es wäre eine kleine Änderung, für die es nichts weiter braucht, als das Bild eines Pferdes und die Änderung einer Textzeile. Aus „Kamel“ mach „General Lees Traveller“!

Wenn euch Spielern diese Idee gefällt, dann unterstützt sie im The West Forum durch eure Posts, nehmt den Satz „Für General Lees Traveller!“ in eure Profile und Forumssignaturen oder schreibt die Community Manager direkt an. Wir freuen uns auf eure Reaktionen. In diesem Sinne: „Ein Pferd! Ein Pferd! Mein Königreich für ein Pferd!“

(Tony Montana 1602)

Video-Interview mit den Entwicklern

Ein Blick hinter die Kulissen von The West 2.0

Wie bereits bekannt wurde, wird mit dem heutigen Datum das neue Update implementiert. Das Design ist komplett überarbeitet und es wurden neue Funktionen hinzugefügt und andere Funktionen (z. B. Poker) entfernt. Um den Spielern schon einen kleinen Vorgeschmack auf dieses Ereignis zu geben, hat sich InnoGames mittels des The West Newsletters entschlossen ein exklusives Video zu veröffentlichen.

In diesem Kurzfilm werden in englischer Sprache (deutscher Untertitel ist verfügbar) die Entstehung und die Ziele des neuen Updates von den Entwicklern beleuchtet. Schaut es euch an, es lohnt sich - auch wenn das Update schon da ist!

Das Video findet ihr auf Youtube nur unter diesem Link:

http://www.youtube.com/watch?v=VB6P7H4TcMg

(the crying eye)

Widerspruch

Schwerer Brocken!

Beim Arbeiten macht man mehr Schaden, als einem im Bericht angezeigt wird.

Ein Steinbrocken löst sich und fällt dir auf deinen Fuß.
Du verlierst 1 Lebenspunkt.

Dabei muss ich auch noch die Brille verloren haben, denn den Stein, der mir auf den Fuß fiel, habe ich nicht gefunden! Auch keine anderen.

(Cymoril)

Preis: 25 Pfennig

27. November 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

Die sagenhaften Legenden der Cowboys

- Fiktion vs. Realität (Teil 3) -

New York: Des Cowboys Lebensinhalt war das kräftige texanische Longhornrind – ein unberechenbar gefährliches Tier mit einer Spannweite von rund 2 Metern zwischen den Hornspitzen. In der Zeit nach dem Bürgerkrieg gab es im texanisch-mexikanischen Süden prächtig genährte Herden und einen großen Fleischmangel im Norden. Der einfachste Weg diese Steaks in den Norden zu transportieren, war auf den eigenen vier Beinen. Dafür heuerte man die Cowboys (zu Deutsch: Kuhjungen) an, welche rund 2500 Rinder in einer Herde nach Norden trieben. Unersetzlich für den Cowboy war sein Pferd – ohne Pferd war er fast ein toter Mann. Denn für einen gereizten Stier war es leicht einen ungeschickten Menschen auf die Hörner zu nehmen oder ihn zu zertrampeln. Neben dem Pferd trug der Cowboy auch stets seinen Colt bei sich. Sollte das Pferd einmal versagen oder der Reiter sich bei einem anderen Missgeschick einem Rind gegenüber stehen, so blieb ihm keine andere Wahl als schneller zu schießen, als das Tier zustoßen konnte. Hierbei ist schnell ein relativer Begriff – der Colt wurde nämlich nicht griffbereit am Oberschenkel, sondern oft unter der Jacke getragen, um diesen vor Feuchtigkeit zu schützen. Genauso relativ war die Treffsicherheit, da die damaligen Colts stark streuten. So kam es bei Duellen teilweise vor, dass zwei Männer aus zehn bis zwanzig Metern Entfernung eine halbe Stunde lang aufeinander schossen ohne den anderen zu treffen.

(Quelle: Zeit Online, „Wo die Welt ohne Zäune war“ gekürzt)

Reformen sind umgesetzt

- Regierung zufrieden -

Washington D.C.: Nach langer Zeit sind nun die Reformen der Regierung umgesetzt worden. Die verantwortlichen Mitarbeiter sind mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Neben der Umgestaltung des ländlichen und städtischen Raumes sind auch viele Regelungen und Verfahren verbessert und teils erneuert worden. Ebenso beabsichtigt die Regierung mit effektiven Werbemaßnahmen neue Siedler in das Land zu locken und diese langfristig zu begeistern. Dadurch soll unter anderem der demografische Wandel gestoppt werden. Ob dieses ehrgeizige Ziel erreicht wird und die älteren Generationen miterleben, steht noch offen. Wir hoffen das Beste.

In eigener Sache

- Die drei W's -

St. Louis: Seit Februar diesen Jahres ist das Extrablatt „The West Guardian“ ein fester Bestandteil der TWTimes. Bereits das zehnte Mal berichten wir nun über aktuelle Ereignisse im Wilden Westen und historische wahre Begebenheiten. Bevor dieser Extrateil in 2 Monaten sein Jubiläum feiert, möchten wir gerne die Meinung unserer Leser erfahren. Dazu haben wir uns drei W-Fragen überlegt:

Was gefällt euch am The West Guardian? Was fehlt und kann verbessert werden? Was erwartet ihr in Zukunft?

Bitte schickt eure Meinung an den Redakteur *the crying eye* – die Kontaktdaten findet ihr im Impressum der TWTimes oder sucht doch einfach im Wilden Westen nach ihm. Danke.

William Masterson

- Sein abenteuerliches Leben -

Dodge City: Im kanadischen Quebec wurde William Masterson am 24. November 1853 geboren. Mit seinen sieben Geschwistern lebte er auf der Farm seiner Eltern. Neben der harten Arbeit lernte er hier das schießen und jagen. 1870 verließ William die Farm seiner Eltern zusammen mit seinem älteren Bruder Ed und zog nach Kansas, USA. Seine anderen Brüder Jim, Tom und George trafen sie zwei Jahre später in Dodge City. Hier arbeiteten die Brüder während der Zeit der Büffeljagd-Saison als Häuter und Fahrer für die Häutewagen. Mit 21 Jahren war William selbst Büffeljäger und erlegte rund 20 Büffel pro Tag. Später diente William der Armee als Scout.

Im texansichen Mobeetie tanzte William am 24. Januar 1876 mit dem Saloon-Girl Molly Brennen. Der eifersüchtige Armee-Sergeant King verließ daraufhin den Saloon. Er kehrte mit seinem Revolver zurück und eröffnete sofort das Feuer auf das Tanzpaar. Getroffen gingen sie zu Boden – dort konnte William seine Waffe ziehen und das Feuer erwidern. Dabei wurde King von zwei Kugeln tödlich getroffen. Einen Tag später erlag Molly Brennen ihren Verletzungen. Eine Kugel traf Williams Hüfte, sodass er für den Rest seines Lebens am Stock gehen musste. Im folgenden Jahr kehrte er nach Dodge City zu seinem Bruder Ed, welcher bereits Deputy Marshal war, zurück. Nachdem William wenig später kurioserweise wegen Randalierens ins Gefängnis gesperrt wurde, ernannte ihn der Sheriff Charlie Bassett zu seinem Under Sheriff. Bei der Neuwahl zum Sheriff stellte er sich gegen Wyatt Earp auf und gewann diese. Im gleichen Zeitraum wurde sein Bruder Ed zum Stadt Marshal und sein Bruder Jim zum Assistent Marshal eingestellt. Während dieser Zeit waren die Zeitungen voll von Berichten über ihre Erfolge bei Verhaftungen und Festnahmen.

Im Jahre 1891 heiratete William dann Emma Walters und wurde Reporter beim Morning Telegraph in New York. Walliam Masterson starb am 25.10. 1921 an seinem Schreibtisch an einem Herzanfall.

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

Die größte Kirche vergessen?

Der Notre-Dame des Westens

Nachdem wir in der letzten Ausgabe über das Kirchenwachstum auf einigen Welten berichteten, erhielten wir am Anfang des Oktobers eine Nachricht vom Spieler **Farcray**. Dieser meldete, dass die Kirche seiner Stadt die bisher größte Kirche auf den deutschen Welten von The West ist. Ihr könnt die Kirche auf der Welt **Colorado** in der Stadt **Bozeman** bestaunen. Aktuell ist die Kirche dieser Stadt auf der Stufe 125 und bringt einen Bonus von +13 Beten ein. Wir gratulieren den Einwohnern der Stadt Bozeman zu dieser unglaublichen Meisterleistung und wünschen weiterhin viel Spaß beim Errichten der Kirche.

Wenn eure Kirche eine noch höhere Stufe haben sollte als 125, so meldet euch bitte bei der Redaktion. Wir würden gerne weiter über die Rekordjagd rund um die Kirche berichten!

(Micky1992)

Gebrandet ...

Gebrandetes Kind scheut The West.

Wer ist der Nächste?

Wählen oder nicht wählen - das ist hier die Frage!

Aus aktuellem Anlass berichten wir in dieser Ausgabe von den Präsidentschaftswahlen in den Vereinigten Staaten. Denn am 06. November 2012 bestimmen die Bürger ihren neuen Präsidenten für eine vierjährige Amtszeit.

Die erste Präsidentschaftswahl fand im Jahre 1788 statt. Seit 1852 waren alle Präsidenten entweder Demokraten oder Republikaner. Dies liegt am Zweiparteiensystem in Verbindung mit dem Mehrheitswahlrecht. Wer die größte Anzahl von Stimmen in einem Wahlbezirk auf sich vereinigen kann, ist gewählt. Da der Präsident indirekt gewählt wird, stimmen die Wähler hierbei für Wahlmänner in dem jeweiligen Bundesstaat. Diese Wahlmänner wiederum haben sich einer Partei verpflichtet, heute vorwiegend die demokratische oder republikanische Partei. Der Gewinner in einem Bundesstaat erhält alle Stimmen der Wahlmänner, auch wenn die Wahl nur mit einer Stimme Mehrheit gewonnen wird. Insgesamt gibt es 538 Wahlmänner, gleich der Anzahl der Mitglieder im Repräsentantenhaus und der Mitglieder im Senat. Um Präsident zu werden, benötigt der Kandidat die absolute Mehrheit der 538 Stimmen der Wahlmänner, also 270 Stimmen.

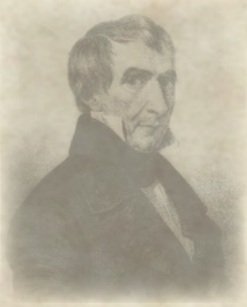
Der Kongress legte im Jahre 1845 einen einheitlichen Wahltermin für die damaligen 28 Staaten fest, welcher bis heute gilt. Gewählt wird immer am Dienstag nach dem ersten Montag im November des jeweiligen Wahljahres. Somit fällt der Wahltag immer zwischen den 2. und 8. November. Um möglichst allen Bürgern die Möglichkeit zum Wählen zu geben, hat man eine Jahreszeit ausgewählt in der die Farmer bereits ihre Ernte eingeholt hatten und das Klima dennoch gut geeignet für längere Reisen zu den Wahllokalen war. Den richtigen Tag zu finden, gestaltete sich schwieriger. Sonntags wollte man den traditionellen Kirchenbesuch nicht stören. Freitags fanden vielerorts die Vorbereitungen für den samstäglichen Markttag statt. Somit fielen diese Tage auch weg. Ebenso kam der Donnerstag nicht in Frage, der Tag an dem die von den Amerikanern ungeliebten Briten ihr Parlament wählen. Am Ende blieben nur noch der Montag, Dienstag und Mittwoch. Doch aufgrund der teilweise langen Reisestrecken zu den Wahllokalen hat man sich für den Dienstag entschieden.

Am Wahltag wird neben dem Präsidenten auch regelmäßig ein Drittel des Senats und das Repräsentantenhaus gewählt. Ebenso finden zeitgleich häufig Wahlen auf Bundesstaatenebene statt. Das Wahlergebnis wird durch den Kongress Anfang Januar nach dessen erstem Zusammentreten festgestellt. Die Amtszeit beginnt mit dem Tag der Amtseinführung, der seit dem Jahr 1937 auf den dem Wahltermin folgenden 20. Januar fällt.

So werden also seit 1788 die Präsidenten der Vereinigten Staaten von Amerika gewählt. Euch ist das alles zu kompliziert und zu teuer? Dann hat TWTimes noch einen Tipp für euch, wie es einfacher geht. Ganz ohne Wahl durch das Volk! Wird nämlich im Laufe einer Präsidentschaft durch Rücktritt, Amtsenthebung oder Tod das Amt des Vize-Präsidenten frei, so schlägt der Präsident einen neuen Vize-Präsidenten vor, der sich keiner Wahl durch das Volk mehr stellen muss, sondern nur noch vom Kongress der Vereinigten Staaten bestätigt werden muss. Und wenn dann nach der Neubesetzung noch das Amt des Präsidenten durch Rücktritt, Amtsenthebung oder Tod frei wird, dann tritt eben jener nicht gewählte Vize-Präsident an dessen Stelle und übernimmt das Amt.

Klingt sehr theoretisch? Sowas kommt doch nie vor? Irrtum!

Der Vize-Präsident Spiro Agnew trat 1973 von seinem Amt zurück. Dass er griechische Vorfahren hatte und wegen Bestechlichkeit und Steuerhinterziehung zurücktrat, ist sicher ein historischer Zufall und sei hier nur am Rande erwähnt. Daraufhin ernannte Präsident Nixon Gerald Ford zum Vize-Präsidenten. Er wurde durch den Kongress bestätigt. Als nunmehr amtierender Vize-Präsident übernahm er später dann das Amt des Präsidenten nachdem Präsident Nixon im Zuge der Watergate-Affäre zurücktreten musste. Gerald Ford war von 1974 bis 1977 der 38. Präsident und ist bis heute der einzige Präsident, der niemals vom Volk und von Wahlmännern gewählt wurde. Ironischerweise verlor er seine erste „richtige“ Wahl auch deswegen, weil er seinem Vorgänger Nixon eine Begnadigung für dessen Verfehlungen erteilt hatte.



Und noch einen skurrilen Rekordhalter unter den Präsidenten haben wir für euch auf Lager! Der neunte Präsident der USA hält gleich zwei Rekorde. William Henry Harrison hielt am 4. März 1841 zum einen die längste Rede zur Amtseinführung und zum anderen hält er auch den Rekord für die kürzeste Amtszeit. Denn bereits am 4. April 1841 verstarb er an einer Lungenentzündung - die er sich während seiner zweistündigen Rede eingefangen hatte!

Und damit uns nicht das selbe Schicksal ereilt und wir euch noch länger als einen Monat erhalten bleiben, machen wir jetzt Schluss! In diesem Sinne: Geht wählen! Die Entscheidung liegt bei euch!

(the crying eye & Tony Montana 1602)

W10-Duellszene

Welt 10: Duellantenwahnsinn

Bereits im Juli dieses Jahres berichteten wir über die Duellaktivitäten und den schnellen Aufstieg der Stadt **BamBam** in Welt 10. In den vergangenen Monat konnten sie ihre Duellstatistik auf beachtliche Werte ausbauen.

Vor rund fünf Monaten wurden BamBam gegründet, im Juli besaß sie folgende Statistiken:

Duelle gesamt: 3488
Duelle gewonnen: 2756
Duelle verloren: 732
Differenz: 2024
Ohnmächtige Gegner: 396
Ohnmächtige Mitglieder: 46

Heute (Stand 11. Oktober) haben sich die Werte um ein vielfaches erhöht:

Duelle insgesamt: 10795
Duelle gewonnen: 8859
Duelle verloren: 1936
Differenz: 6923
Ohnmächtige Gegner: 1646
Ohnmächtige Mitglieder: 129

Die Zahl der Duelle hat sich in dieser Zeit nahezu verdreifacht, 82 Prozent aller Duelle wurden gewonnen. Mit dieser Statistik wurde der Konkurrent Sweetwater Range vor Kurzem vom Thron der Rangliste verdrängt. Das ist zwar ein Erfolg, viel wichtiger ist aber der Spaßfaktor, der auch bei ***n0 hAx?*** zu erkennen ist: „Das zeigt, wie lebendig es bei uns in Welt 10 ist.“ Wir bedanken uns bei ihm für die Informationen.

(stam1994)

Bilderrätsel

Kaum wurde die neue Saloonübersicht eingeführt, beschwert sich Henry der Barkeeper bereits über Randalierer. Einige Betrunkene haben den Saloon auf den Kopf gestellt. Finde die fünf Dinge, die auf dem Bild verändert wurden, um Henry beim Ergreifen der Randalierer zu helfen. Sende die Lösung bis zum 20.11. an den Spieler **Bilderrätsel**. Mit etwas Glück kannst du die 50 Nuggets gewinnen, die Henry für die Mithilfe versprochen hat.

Herzlichen Glückwunsch an **FantaSixty**, den Gewinner beim letzten Rätsel.

Auflösung des letzten Rätsels

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX: jajajajaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
XXX: Erfolg ‚Herr der linken Hand' errungen.
YYY: das klingt ja fast nach orgasmus
XXX: hihi
XXX: geht in die Richtung

Auch wenn The West schon einige Male tot gesagt wurde: Bei vielen Spielern ist die pure Freude am Spiel immer noch da!

die materialen an sich sind von bester qualität, immerhin braucht man 1575 hämmer um 30 nägel ins holz zu bekommen.

Sind wohl Stahlnägel und Schaumstoffhämmer ...

Wir haben noch etwa 5 offene Bugs in unserem Ticketsystem, die werden wir heute alle beheben.

Vielleicht sind ja die Bugs im Ticketsystem der Grund dafür, dass nur so „zurückhaltend" auf die Fehlermeldungen und Anregungen der Spieler reagiert wird.

Joony, hast Du meinen Post nicht wahr genommen oder ignorierst Du mich inzwischen?

Ist nur so dass mir das jetzt schon öfter passiert ist.
Ich so: „A"
Du so: „Erkläre A genauer"
Ich so: „A weil B bei Y über X"
Du so: „"

Der Poster hier ist nicht der einzige mit diesem Eindruck.

(Tony Montana 1602)

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 Goldnuggets!

Einsendeschluss ist wie immer der **21. des Monats**
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Mitarbeiter von InnoGames und der TWTimes Redaktion sind ausgeschlossen.

Frage 1: Wie wurde die neue Karte erstellt?

A: Manuell
B: mit einem Generator
C: zufällig

Frage 2: Wonach kann man mit der neuen Minimap nicht suchen?

A: ersteigerte Gegenstände
B: Fortkämpfe
C: Kopfgelder

Frage 3: Welche Arbeitsdauer gibt es nicht?

A: 60 Minuten
B: 75 Minuten
C: 90 Minuten

Frage 4: Die Wege auf der Karte laufen größtenteils...

A: senkrecht
B: waagerecht
C: diagonal

Frage 5: Welcher dieser Buchstaben belegt nicht standardmäßig einen Hotkey bei The West?

A: d
B: f
C: g

Frage 6: Bei einer Produktfundchance von 110% kann man maximal wie viele Produkte finden?

A: 0
B: 1
C: 2

Frage 7: Wieviele Spieler weltweit haben bis jetzt die maximale Anzahl an Freundschaftspunkten und somit den Erfolg „King of the World“ erworben?

A: 3
B: 15
C: 24

Frage 8: Welche Arbeitsaufwertung gibt es nicht?

A: Gold
B: Silber
C: Bronze

Frage 9: In jeder bewohnten Stadt befindet sich...

A: ... ein Wasserfass
B: ... ein weißes Pferd
C: ... ein Telegrafenmast

Frage 10: Die meisten Erfahrungspunkte je Arbeitseinheit gibt es bei welcher Arbeit?

A: Sklaven befreien
B: Zug überfallen
C: Missionieren

(totzy)

In der letzten Ausgabe gab es leider keine richtige Einsendung.

Lösung des letzten Rätsels: 1 A, 2 B, 3 A, 4 A, 5 C, 6 A, 7 B, 8 B, 9 C, 10 A

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung
Spielerkollektiv von The West

TWTimes ist eine unabhängige Spielerzeitung, die von den Redakteuren ausschließlich in deren Freizeit gestaltet wird. Es steht niemandem außerhalb der Redaktion zu, Forderungen bezüglich Inhalt, Stil und Arbeitsweise der TWTimes zu stellen.

Für den Inhalt von Leserzuschriften zeichnen die Redakteure nicht verantwortlich. Siehe dazu Impressum auf der Ausgabenseite der TWTimes.

Chefredakteur

stam1994	stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
Micky1992	micky1992@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@twtimes.de
the crying eye	the-crying-eye@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@twtimes.de
totzy	totzy@twtimes.de

Technische Umsetzung

quis	quis@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren
Im IRC-Channel #twtimes (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.