THE WEST TIMES

★ Ausgabe 47★ Januar 2013 ★ © 2013 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Ein Ausblick für 2013

Exklusive Informationen zur neuen Roadmap

Das neue Jahr beginnt und mit ihm die unzähligen Vorsätze die man sich selbst macht. Auch InnoGames hat für das Jahr 2013 geplant und exklusiv für die TWTimes brisante Informationen preisgegeben.

Ein großer Punkt der Roadmap 2013 wird ein neues Balancing und Skillsystem sein. Schon im alten Jahr hat der Gamedesigner von InnoGames angefangen neue Konzepte zu entwickeln und zu testen. Das aktuelle Skillsystem wird von vielen Spielern kritisiert und ist auch für die meisten Anfänger viel zu komplex. Auch das Arbeitspunkt-Schwierigkeitssystem ist sehr unübersichtlich und nicht durchschaubar. Im Laufe des Spiels kommen zu all diesen Basissystemen noch die Charakterklassen und die Craftingberufe dazu – all jene sind Faktoren die großen Einfluss auf das Spielgeschehen nehmen. Doch vor allem als Neuling hat man kaum eine Chance dies alles zu durchschauen, um sich sinnvoll zu skillen bzw. die richtigen Entscheidungen zu treffen. Der Community-Manager Joony verkündet: „Unser Anspruch ist es, ein einfacheres, übersichtlicheres und verständlicheres System zu bauen, ohne an Variation und Spieltiefe zu verlieren“. Dabei wird erwogen, ob die Arbeiten unabhängig von den Skillpunkten sein sollen und man nur noch Attributpunkte braucht, um eine Arbeit machen zu können. Arbeitspunkte sollen dann generell wegfallen. Die weiteren Überlegungen sind, dass die Skills in Zukunft nur noch einen„passiven“ Bonus geben und eher wie ein Skillbaum aufgebaut sind. Wenn das Skillsystem grundlegend geändert wird, werden auch Gegenstände, Fortkämpfe, Crafting, Quests und Erfolge neu angepasst.

Genaue Details stehen zurzeit noch nicht fest, die Pläne sind augenblicklich im Entwicklungsstadium. „Ein generelles Rebalancing des Spiels ist, glaube ich, nicht verkehrt“, äußert sich Joony gegenüber der TWTimes. Bis es Änderungen in der jetzigen Version gibt, wird es jedoch einige Monate dauern.

Vor kurzem hat sich InnoGames auch ein Feedback der Community-Manager und Teams von allen Märkten weltweit eingeholt. Viele dieser Verbesserungen sollen in den nächsten Versionen umgesetzt werden.

Ein weiterer Punkt der Roadmap ist die Verbesserung des Tutorials und der Startphase. Obwohl mit Version 2.0 sehr viel an der Startphase verbessert und das Tutorial neu gestaltet wurde, ist die Absprungrate neuer Spieler noch immer ziemlich hoch. Um diesem Problem zu entgegnen, führt InnoGames gerade Analysen durch, sammelt Ideen und plant diese zeitnah umzusetzen.

Zusätzlich soll das virale Marketing* gestärkt werden. Es sollen hier vor allem Freundeswerbungen, Charakterbanner und ähnliches verbessert werden, um diese attraktiver vermarkten zu können.

Wenn die Roadmap noch Kapazitäten für dieses Jahr hat, sollen auch die Fortkämpfe gestärkt werden. Die Fortkämpfe sind „ein Alleinstellungsmerkmal und eines unserer coolsten Features“ äußert sich InnoGames. Geplant ist dabei das System in der aktuellen Form zu nehmen, zu vereinfachen und als Multiplayer-Instanzen (auch PVE) zusätzlich im Spiel zu integrieren. Die normalen Fortkämpfe sollen ebenfalls erweitert, verbessert und neu balanciert werden.

Die TWTimes bedankt sich bei InnoGames für diese schon sehr detailreichen Informationen zu der voraussichtlich im Frühjahr erscheinenden Roadmap 2013.

**virales Marketing bedeutet in sozialen Netzwerken und Medien mit ungewöhnlichen oder hintergründigen Nachrichten auf ein bestimmtes Produkt aufmerksam zu machen*

(the crying eye)

Inhalt

Ein Ausblick für 2013	1
Vorwort	2
Spielerzuschrift	3
Spielerzahlen	4
In eigener Sache ...	4
Nachruf	5
Marktversagen	6
Kinotipp - Django Unchained	8
Spielcontent	9
The Guardian	11
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	12
Stilblüten und Zitate des Monats	12
Vom Feldkoch zum Dichter ...	13
Die Stadt im See	14
Leserzuschrift vom wilden Leo	15
Rätseln einmal anders ...	16
Bilderrätsel	17
Gewinnspiel	18
Impressum	19

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

wir hoffen, ihr alle seid heil sowie ohne Beschwerden ins neue Jahr gekommen und damit auch 2013 in der Verfassung, die Ausgaben der TWTimes zu lesen. 2013 wird - wie auch das vergangene Jahr - sicher geprägt von vielen Veränderungen und unerwarteten Geschehnissen. Nicht nur privat, beruflich, kurz gefasst also im echten Leben, sondern ebenso hier bei The West.

Ein neues Jahr schafft Platz für viele gute Vorsätze, Pläne und Bestrebungen, über die ihr auch schon in dieser Ausgabe einiges erfahren könnt. Ein neues Jahr bringt die Chance, sich auf das Jetzt zu fokussieren und weniger zurück als voraus zu blicken. Das wollen auch wir tun: Ganz ohne Frage ist bei keinem von uns im Jahr des Weltuntergangs alles glatt gelaufen, viel mehr musste ein jeder wohl Fehler eingestehen und anschließend für sie den Kopf hinhalten. 2013 bietet die Möglichkeit einiges zu verbessern und die Community des Spiels wieder zu vergrößern.

Wir haben übrigens unser Verfahren zur Gewinnspielteilnahme geändert: Lösungseinsendungen sollen nicht wie zuvor ingame, sondern per Nachricht in unserem Redaktionsforum geschickt werden.

Zu guter Letzt: Einen schönen Gruß an die großen Verschwörungstheoretiker unserer Zeit, die mal wieder - wie schon so oft - mit ihren Weltuntergangsszenarien keinen von uns klein bekommen haben - wir leben immer noch!

In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der ersten Ausgabe dieses Jahres!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur TWTimes)
und die Redakteure der TWTimes

Spielerzuschrift

Spieler auf Abwegen

Als Feldkoch bin ich stets auf der Suche nach Krügen, um mir Krüge mit Wasser zu craften, die ich für allerlei weitere Erzeugnisse benötige. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass ich am 19.12.2012 im Sektor Midworld County auf Welt 1 der Silberarbeit „Brunnen bohren“ nachging.

Bei der Erkundung des Gebietes entdeckte ich neben einem lichterloh brennenden Haus (das ich natürlich zu löschen versuchte) einen schmalen Weg zwischen zwei großen Gebirgsfronten. An der Nordseite des östlichen Berges konnte ich dann einen seltsamen Mann in auffällig grün-blauen Klamotten entdecken, die ganz und gar nicht der Tracht des Wilden Westens entsprachen. Was hat es damit auf sich?

(EisregenCradle)

TWTimes fragte Joony, was es damit auf sich hat. Seine Antwort: „Das ist ein Minecraft-Männchen mit Spitzhacke, ein Easter Egg.“

(Cymoril)

Spielerzahlen

Accounts im Überblick

Der alte Westen in Version 1.36

Juli 2012 - ca. 70 000 Accounts
22. August 2012 - 65 011 Accounts

Das Update auf Version 2.0 erfolgte am 29.10.2012 mit Eröffnung von Welt Fairbanks und brachte zunächst einen deutlichen Anstieg der Accounts auf wieder über 70 000 Accounts.

doch dann ...

14. Dezember 2012 - 62 952 Accounts

nur vier Tage später ...

18. Dezember 2012 - 58 989 Accounts
19. Dezember 2012 - 58 454 Accounts
20. Dezember 2012 - 58 033 Accounts
23. Dezember 2012 - 57 725 Accounts
30. Dezember 2012 - 55 720 Accounts

(Cymoril)

In eigener Sache ...

Totzy verließ die Redaktion

Wie bereits im Forum auf Nachfrage bestätigt, hat unser langjähriges Redaktionsmitglied totzy seine Redaktionsarbeit im November des vergangenen Jahres aufgegeben. Seine Entscheidung wurde leider erst kurz vor Veröffentlichung der Dezemberausgabe bekannt, weshalb wir diese Information etwas verspätet nachreichen.

totzy beschloss, unsere Redaktion zu verlassen, da er den zeitlichen Aufwand für die Zeitung schon in den vergangenen Monaten aus beruflichen Gründen nur noch schwer bewältigen konnte. Er hat sich deshalb entschieden, sich in Zukunft lediglich auf die Moderation im Forum von The West zu konzentrieren. Die Redaktion der TWTimes bedauert diese Entscheidung, weil nunmehr nach Daddl ein weiteres langjähriges Mitglied unsere Reihen verließ.

Wir danken totzy für seine bisherige Arbeit und wünschen ihm alles Gute für seine anderweitigen Tätigkeiten bei The West. Seine Themenbereiche - primär die Gewinnspiele - werden natürlich nicht eingestellt, sondern von anderen Redakteuren übernommen, auch wenn es in der letzten Ausgabe keines gab.

(stam1994)

Nachruf

Celsi1
† 07.12.2012

Wir alle, die Ingrid (celsi1) kannten, erlebten sie als stets aufgeschlossen und nett. Umso tiefer saß dann der Schock, als wir erfuhren, dass sie am 07.12.2012 im Alter von 59 Jahren verstorben ist.

Schon frühzeitig auf Welt 2 zu den -TR- (Texas Ranger) gestoßen, wurde sie schnell ein fester und zentraler Bestandteil des Bündnisses. Dies sollte sich auch nicht mit der Migration auf Welt 1 ändern. Unzählige Stunden verbrachten wir damit, auf verschiedensten Wegen mit ihr zu kommunizieren und zu interagieren.

Ingrid war einer der Menschen, die stets ein aufmunterndes Wort auf den Lippen haben, die immer verständnisvoll sind und bei denen man auf ein offenes Ohr stößt, wenn man eines braucht. Ein Mensch, so liebenswert, dass man nicht anders konnte, als sie ins Herz zu schließen.

Ingrid, Du hinterlässt eine große Lücke in unserem Leben, nicht jedoch in unseren Herzen, denn ein Herz vergisst eine so gute Freundin wie dich nie. In unseren Herzen werden wir dich immer bei uns haben. Danke, dass Du so warst, wie Du warst, danke, dass wir Dich kennenlernen durften.

In Trauer
Die Texas-Ranger

Zuletzt möchten wir noch der Redaktion der TWTimes danken, dass sie uns ermöglicht hat, diesen Nachruf zu schreiben. Denn wir wollen das nicht für uns behalten, sondern offen damit umgehen. Ihr Tod ist eine Geschichte, die erzählt werden muss, um sie zu verarbeiten. Die erzählt werden muss, um ihretwegen. Eine Geschichte eines Menschen, um ihn nie zu vergessen.

Jemanden verlieren, bedeutet eine große Leere im Leben der Hinterbliebenen.
Etwas Unabänderliches ist geschehn, der Schmerz über den Verlust eines lieben Menschen.
Trost, wirklicher Trost, sind die Erinnerung und die Spuren, die er in unseren Herzen hinterlassen hat.

Mitgefühl und die Gewissheit, nicht allein zu sein in Eurer Trauer, mögen Euch Kraft und Zuversicht geben.

Herzliches Beileid

Die Redakteure der TWTimes

Marktversagen

„Der Markt regelt das schon“ - klingt ja ganz nett in der Theorie ...

Der Eine hat etwas, der Andere möchte etwas. Man trifft sich, man verhandelt, man tauscht sich aus, man einigt sich - ein Geschäft kommt zustande. Warenaustausch im Wilden Westen? Alles kein Problem! Der Markt regelt das schon!

Doch tut der Markt das wirklich effizient? Unter der Grundannahme, dass es die Aufgabe „des Marktes“ ist, eine möglichst große Menge von Spielern mit einer möglichst großen Menge an Waren zu versorgen, muss man leider feststellen, dass der Markt seine Aufgabe in sehr vielen Fällen nicht gut erfüllt und es daher zu enormen Verzerrungen des normalen Marktgeschehens kommt.

Die Grundvoraussetzung für einen funktionierenden Markt ist natürlich zu aller erst ein Angebot an Waren. Gibt es keine Waren, kann man auch keine Waren verkaufen. Dieser Satz bedarf in seiner Schlichtheit wohl keiner weiteren Erklärung.

Doch leider liegt genau in dieser Grundvoraussetzung das Problem im Westen. Es gibt von sehr vielen Produkten schlichtweg zu wenig. Das derzeitige Angebot kann bei weitem nicht die bestehende Nachfrage befriedigen. In so einer Situation steigt in aller Regel der Preis der Ware. Das ist normal und in vernünftigen Grenzen auch nicht zu kritisieren. In einem normal funktionierenden Markt würde nach kurzer Zeit nämlich das Angebot wieder steigen, da die Anbieter feststellen „Hey, da lässt sich ja mit XYZ gutes Geld verdienen, da mache ich mit, das biete ich mal an!“. In der Folge würde der Preis wieder sinken und sich der überhitzte Markt beruhigen.

Doch leider können in unserem Spiel die Spieler das Angebot nicht soweit erhöhen, dass die Nachfrage befriedigt werden könnte. Ein Abkühlungseffekt tritt also nicht ein. Denn das Angebot ist durch die Spielmechanik beschränkt. Die Fundchancen der Produkte und die Dropchancen für die Items begrenzen das Angebot. Und diese sind - wie schon häufig in diversen Stadtforen, dem The West Forum und dieser Zeitung angemerkt - deutlich zu niedrig.

Der Zustand andauernden Mangels führt mittlerweile immer häufiger zu schon fast hysterischem, verzweifelten Verhalten der kaufwilligen Marktteilnehmer. Das Gefühl „bloß nicht zu kurz kommen zu wollen“ führt zu extrem irrationalem Handeln, das wiederum unnatürlich hohe Preisen hervorbringt und damit vielfach im Ausschluß großer Teile der Spieler vom Marktgeschehen endet.

Ein besonders deutliches Beispiel für diesen Prozess erlebte die TWTimes im Dezember auf Welt 1 bei dem Versuch, ein Rezept zur Herstellung von Dosenbohnen zu erwerben. Dieses Stufe-600-Rezept für den Feldkoch wird nur äußerst selten gefunden und ist dementsprechend fast nie über den Markt zu kaufen. Umso erfreulicher war es, ein Angebot des Spielers **Landei** zum Bieten mit dem minimal möglichen Startgebot von 2.500 Dollar zu sehen.

Beim Anblick des bald folgenden Berichts verschwand die Freude jedoch schlagartig:

Marktversagen - Fortsetzung

Während die ersten Gebote den aktuellen Preis um jeweils nur einen Dollar erhöhten, legte der nächste Bieter die Messlatte doch gleich deutlich höher. **Er erhöhte von 2.506 Dollar auf 750.000 Dollar!** Drei Tage vor Ablauf der Auktion ist so ein Bieterverhalten bei einer Auktion ohne Sofortkaufoption absolut irrational und schädlich - sogar für den Bieter selbst, denn er bezahlt im Erfolgsfall einen Preis, der viel höher liegt als der Preis, der sich bei zurückhaltendem, rationalen Bieten ergeben hätte. Ein solches Bieterverhalten kann nur von dem Wunsch getrieben sein, andere Bieter frühzeitig durch einen hohen Preis aus der Auktion zu drängen. Im Bezug auf die allermeisten Spieler geht diese Taktik durchaus auch auf. Ein paar wenige Spieler sind jedoch immer in der Lage und willens selbst ein Gebot von 750.000 Dollar noch einmal deutlich zu erhöhen. **Und so betrug das aktuelle Gebot einen Tag vor Ablauf der Auktion denn auch 1 Million Dollar!**

Dieses Marktgeschehen ist vollkommen verzerrt und bildet nicht mehr die korrekten Verhältnisse zwischen Angebot und Nachfrage ab. Denn Fakt ist: Ein Markt mit derartiger Preisbildung ist für die allermeisten Spieler überhaupt nicht mehr zugänglich. Sie können gar nicht mehr daran teilnehmen, denn sie haben einfach nicht die finanziellen Mittel, um diese phantastischen Preise zu bezahlen. Selbst Spieler, die schon vier Jahre in Welt 1 spielen, arbeiten und sparen, können angesichts dieser Preise nur traurig feststellen, dass sie ihre Möglichkeiten überschreiten.

Ein Markt, der die absolute Mehrheit der Spieler vom Marktgeschehen von vornherein ausschließt, ist auf Dauer für die Entwicklung des Spiels nicht wünschenswert. Denn er schließt die Spieler ja nicht nur vom Erwerb bestimmter Dinge aus, sondern in der Folge auch von diversen Spielinhalten, für die am Markt Dinge gekauft werden sollten. Produkte braucht man beim Questen, Craften und dem Fortausbau. Ausrüstung ermöglicht bestimmte Arbeiten. Ein nicht funktionierender Markt beeinträchtigt also weite Teile des Spielgeschehens negativ.

Abhilfe ist hier durch den Anbieter InnoGames jedoch leicht möglich. Durch eine deutliche Erhöhung der Fundchancen für Produkte und Items kann das Angebot auf den Märkten der Welten erhöht werden und so wieder mehr Spielern zugänglich gemacht werden. Das wäre absolut wünschenswert, denn dieses Phänomen lässt sich nicht nur in Welt 1 beobachten und es ist auch nicht nur auf seltene Items beschränkt, sondern tritt eben auch auf Produkten auf. Eine deutliche Erhöhung aller Fundchancen wäre daher wirklich mal ein angenehmer Start ins The West Jahr 2013.

Der Verkaufspreis für das Dosenbohnen-Rezept aus unserem Beispiel lag am Ende bei **1.058.004 Dollar**! Dieser doch recht krumme Betrag lässt darauf schließen, dass es kurz vor Ablauf der Auktion doch noch einige Gebote - und somit mehrere Interessenten - gegeben hat. Der letztendlich erfolgreiche Käufer **merlin388** erzählte TWTimes, dass er erst 30 Sekunden vor Schluß sein erstes Gebot in dieser Auktion abgegeben hat und dass er noch einmal überboten wurde, bevor er dann doch den Zuschlag erhielt. Gerne geben wir auch den Dank von merlin388 an seinem Mitspieler **Sweetdeath1981** weiter, der ihn überhaupt erst darauf aufmerksam gemacht hat, dass das letzte ihm noch fehlende Rezept versteigert wird. Leider sind ja die Rezepte der letzten drei Craftingstufen so selten am Markt zu finden, dass man sie mit Leichtigkeit übersieht.

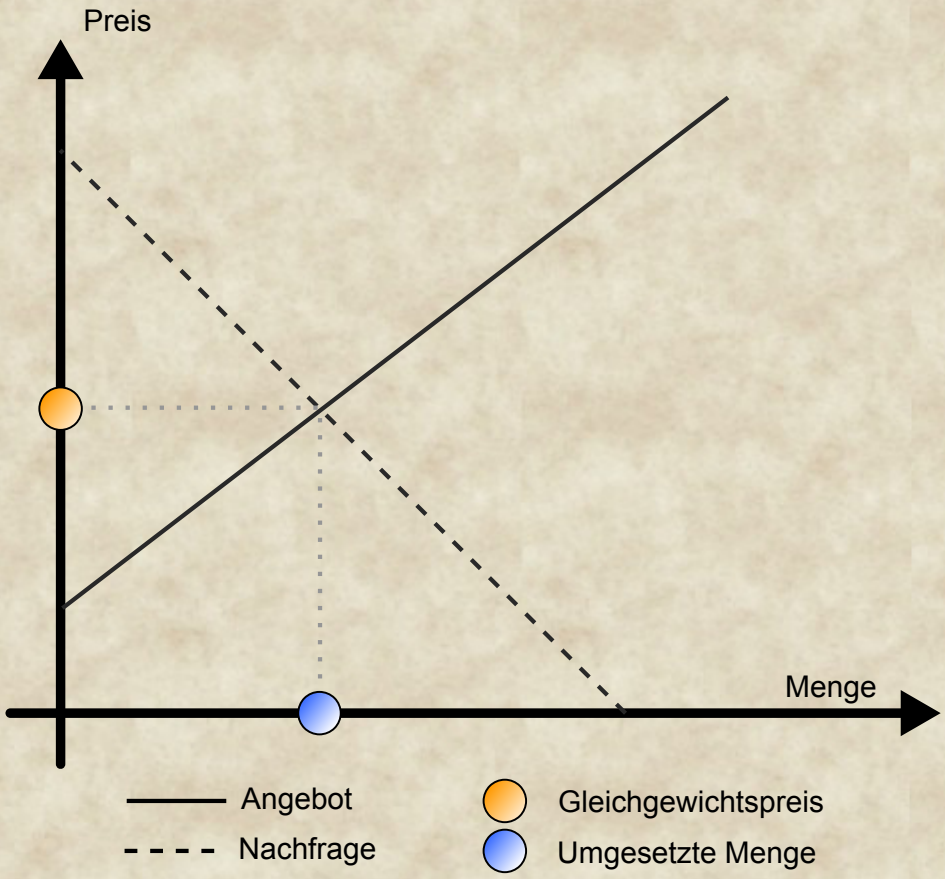
Marktversagen - Fortsetzung

Abschließend sei noch erwähnt, dass weder dem Anbieter noch dem Käufer ein Vorwurf zu machen ist. Landei setzte den kleinstmöglichen Preis als Startgebot an und schloß nicht schon zu Beginn die Mehrheit der Spieler von der Auktion aus, indem er gleich einige hunderttausend Dollar ansetzte. merlin388 bezahlte auch einfach nur das, was momentan eben leider gezahlt werden muss. TWTimes wünscht ihm daher viel Vergnügen mit seinen Dosenbohnen und weiterhin viel Erfolg beim Craften.

Die Spieler versuchen im Westen gut voran und zurecht zu kommen. Daraus entsteht der Spaß am Spiel. Wie gut und mit wieviel Spaß ihnen das letztendlich gelingt, liegt an den Rahmenbedingungen des Spiels. Diese werden vom Anbieter InnoGames gesetzt. Eine Erhöhung der Fundchancen und Dropraten wäre aus Spielersicht im Hinblick auf den Spielspaß sehr zu begrüßen.

Und um es zum Schluß noch einmal ganz deutlich zu sagen: die TWTimes plädiert **nicht** dafür, allen alles sofort zum Nulltarif hinterherzuwerfen, sondern nur für eine Erhöhung des Angebots an Produkten und Rezepten. Zwischen dem Paradies, in dem alle alles haben und der Dürre, in der die große Mehrheit der Spieler von bestimmten Inhalten komplett ausgeschlossen ist, liegt der Wilde Westen - mit viel Raum für einen Mittelweg. Für diesen Mittelweg tritt die TWTimes ein.

(Tony Montana 1602)



Bildquelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Marktversagen

Kinotipp - Django Unchained

Großer Western aus dem Westen

Weihnachten und Silvester sind vorbei, der Frühling lässt auf sich warten und draußen ist zu ungemütlich? Perfekte Voraussetzungen, um dem Kino seines Vertrauens einen Besuch abzustatten.

Ab dem 17.01.2013 wird Quentin Tarantinos neuester Streifen **„Django Unchained“** auf der Leinwand zu sehen sein.

Die Geschichte handelt von Django Unchained und ist eine Odyssee voller Entbehrungen und Sehnsüchten. Der über zwei Stunden lange Film spielt in den Südstaaten, kurz vor dem Bürgerkrieg. Die Sklaverei ist eine Alltagserscheinung und Sklavenmärkte weit verbreitet. Als der Sklave Django (gespielt von Jamie Foxx) bei einer Auktion von seiner Frau Broomhilda (gespielt von Kerry Washington) getrennt wird, hat er nur noch ein Ziel vor Augen: seine Frau wiederzufinden. Während einem Sklaventransport wird er von dem früheren Zahnarzt und jetzigen Kopfgeldjäger Dr. Schultz (gespielt von Christoph Waltz) befreit. Django soll dem Doktor bei der Identifikation steckbrieflich gesuchter Verbrecher behilflich sein. Zum Dank will Dr. Schultz ihn zum Kopfgeldjäger ausbilden und ihm helfen, seine Frau ausfindig zu machen. Die Zeit von Django Unchained ist gekommen!

Auf ihrer Suche nach Broomhilda treffen die beiden Kopfgeldjäger auf Gesindel sowie rassistische Großgrundbesitzer und hinterlassen eine Schneise der Gewalt. Letztendlich führt sie die Spur nach Candyland zu dem charismatischen und überaus gefährlichen Calvin Candie (gespielt von Leonardo DiCaprio), welche Broomhilda in seinem Besitz hat. Django und Dr. Schultz erschleichen sich langsam das Vertrauen von Candie - doch der Haussklave Stephen (gespielt von Samuel L. Jackson) durchschaut sie ...

Der Blaxploitation-Spaghetti-Western mischt Komödie, brutales Sklavendrama, Rachethriller und garniert all dies mit einer Vielzahl an wunderbaren Charakteren, tollem Soundtrack, großartigen Bildern und vor allem einer umwerfenden Darstellerriege.

Einen Trailer zur Einstimmung findet ihr hier:

http://www.youtube.com/watch?v=0RjoVdtE2nk

Quelle: http://www.moviepilot.de/movies/django-unchained

(the crying eye)

Spielcontent

Dauerproblematik: Eine Hose, ein Hemd und … nix!

Bereits in unserem Artikel zum „Marktversagen“ wird unterschwellig auf ein Problem hingewiesen, das bei The West eigentlich seit Beginn der stetigen Entwicklung besteht: Es gibt eine Menge X an Spielinhalten, die mehr oder weniger regelmäßig ergänzt werden. Aufgaben, Sammelbilder, Gegenstände und Produkte würden reichen, wären wir Spieler einer Aufbausimulation. Doch was wir spielen und lieben, nennt sich „Rollenspiel“.

Vorweg genommen sei folgendes: The West lässt sich schon deshalb nicht direkt mit Rollenspielgrößen wie Herr der Ringe oder Allods Online vergleichen, weil es browserbasiert ist und damit nur über eingeschränkte Möglichkeiten verfügt. Der Grundsatz ist jedoch der gleiche und trotzdem finden sich bei genauerem Hinsehen auffällige Unterschiede.

Ein Rollenspiel zeichnet vor allem eines aus: Der Nutzer kann während des Spiels immer wieder in abwechslungsreiche, abenteuerliche Rollen schlüpfen und die Welt in ihnen aus anderen Gesichtspunkten kennen lernen. Deshalb ist es notwendig, dass dauerhaft neuer „Content“ ins Spiel gelangt. Das bedeutet: Neue Aufgaben, die möglicherweise Geschichten erzählen oder am Beispiel von The West, berühmte Western-Geschichten nachspielen. Aber auch Materielles – neue Produkte, Gegenstände, Kleidungsstücke, Erfolge, Sammelbilder und vieles mehr. Von alledem bekommt The West zwar in gewissen Abständen Erneuerungen und Ergänzungen, doch das bestehende Potential wird weitgehend nicht annähernd ausgenutzt – das ist zumindest unser Eindruck.

Nun stellt sich die Frage, wo der Grund für dieses Problem zu suchen ist. Zwei Möglichkeiten liegen auf der Hand: Entweder, das Spiel wurde zu Beginn mit einer Basis veröffentlicht, die den Bedürfnissen der Spieler nicht gerecht werden kann oder die vorhandenen Ressourcen wurden bei der Weiterentwicklung häufig nicht primär in die Content-Förderung investiert. Beides scheint in diesem Fall zutreffend. Wir wollen hier keine Grundsatzkritik anbringen, denn es ist InnoGames nicht vorzuwerfen, dass sie keinen neuen Content bringen. Die Kritik geht in die Richtung, dass mit wesentlich mehr Content die Möglichkeiten deutlicher ausgenutzt und Merkmale eines Rollenspiels besser herausgestellt werden könnten.

Wir wollen deshalb im Folgenden einige Vorschläge aufbereiten beziehungsweise anreißen, um zu verdeutlichen, worauf wir hinaus wollen.

Ein Paradebeispiel sind die Aufgaben. Bisher gibt es Quests für einzelne Spieler. Wir haben recht viele, doch sie sind häufig nicht besonders abwechslungsreich und vermitteln eine Allerweltsstory. Die Idee der Multiplayerinstanzen ist ein leidiges Thema und doch ein passendes Beispiel – ein typisches Rollenspielelement, das von vielen vermisst wird. Sie würden The West so sehr bereichern. Auch andere Möglichkeiten sind möglich: Neue Aufgaben, vielseitige Quests, mehr Story – das sind die Stichworte, die ein Rollenspiel interessant machen. Wenn unser Cowboy am Morgen in den Saloon schaut und dort die Geschichte von Winnetou erzählt bekommt. Wenn er während dieser Geschichte zentrale Aspekte der Filme aus mehreren Rollen nachempfinden könnte – aus Sicht von Winnetou oder seinem Blutsbruder, vielleicht sogar seinen Feinden. Dann hätte er das Gefühl, in einem Rollenspiel zu landen, was großen Titeln Konkurrenz machen kann. Und das, InnoGames, sollte doch unser aller Ziel sein!

Spielcontent - Fortsetzung

Ein weiteres Beispiel ist der Shop. Als der Shop ins Spiel kam, gab es zwar einige Kritik – andere, vor allem Rollenspielkenner, fanden darin aber ein typisches Merkmal eines solchen Titels. In Anbetracht dessen war der Shop wirklich ein Fortschritt. Vergleicht man diesen Shop und konkret seine Inhalte, mit denen anderer Kaufhäuser, fällt allerdings eines auf: Der kleine Lebensmittelladen in Hintertupfingen kämpft gegen das große Einkaufszentrum aus der City. Was bedeutet, dass andere Shops um vielfaches mehr Inhalte liefern, als unserer bei The West. Und das ist sicher auch ein Grund dafür, warum der Shop in seiner typischen Funktion derzeit noch nicht wirklich ausgereift erscheint. Denn eigentlich bietet er ein probates Mittel, um den Kunden mit Vorteilsaktionen, Boni, Geschenken und somit durch Kundenkontakt bei Laune zu halten. Doch wofür Bonusaktionen, wenn sich der Inhalt des Shops nicht verändert? Viel interessanter wäre er doch, würde er sein Sortiment regelmäßig ändern; wenn Dienstag ein Set zum Sonderpreis erscheint, das Freitag wieder verschwindet. Wenn Weihnachten Weihnachtsgeschenke für Freunde und Mitspieler erworben werden können und Ostern Ostereier. Stattdessen gibt es immer Gürtel. Und über die freut sich der Mitspieler spätestens nach dem zweiten Weihnachten nicht mehr.

Mehr Content würde den Shop viel umfangreicher gestalten. Er würde darüber hinaus dazu führen, dass Spieler in noch mehr Rollen schlüpfen können und ihr Auftreten dauerhaft variabel ist. Was wäre, wenn es nicht nur ein Fortkampfset gäbe, sondern drei? Eines für weibliche, eines für männliche und ein unisex-Set – der Nutzer hätte mehr Auswahl und vermutlich auch Freude.

Festzuhalten bleibt aber: Inhaltsreichtum ist vor allem im Spiel selbst nötig, nicht primär im Shop. Der Shop ist bei neueren Produkten nur ein immer erfolgreicheres Mittel und deshalb auch ein Hauptelement von Rollenspielen. Im Endeffekt stellt sich der Vorschlag heraus, noch zielgerichteter am Inhalt von The West zu arbeiten.

Hier schließt sich der Kreis zu unserem Artikel zum „Marktversagen“: 600er Rezepte für die Mehrheit der Spieler wäre doch super, wenn es gleichzeitig 1000er geben würde. Was erniedrigend ist, ist zu wissen, einzelne Gegenstände nie erreichen zu können. Die Sammelsucht und Ranglistensucht geht trotzdem nicht verloren – im Gegenteil: Wer zuerst hat, profitiert und belächelt diejenigen, die den Gegenstand erst Wochen später haben.

(stam1994)

Preis: 25 Pfennig

27. Dezember 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

Karl May's Gesammelte Reiseromane

- Erfolgsstory mit „Old Shatterhand" & „Winnetou" (Teil 2) -

Ernstthal: In dieser Reihe stellen wir den Romanhelden „Old Shatterhand" vor.

Old Shatterhand war ein junger Deutscher, der in St. Louis am Anfang als Hauslehrer und bald darauf als Landvermesser für die Eisenbahn gearbeitet hat. Während er im Westen Land vermaß, wurde er von Sam Hawkens zum Westmann ausgebildet. Unter Anleitung lernte Old Shatterhand von ihm Mustangs zu fangen, Büffel zu jagen und Sputen zu lesen. Aufgrund seiner Belesenheit zeigte sich der Schüler dem Lehrer überlegen. Den Kriegsnamen „Shatterhand" bekam er vom Oberingenieur White, weil er in der Lage war jeden Feind mit einem einzigen Schlag an die Schläfe bewusstlos zu schlagen. Auf der Bärenjagd stößt Winnetou auf die Landvermesser. Das Greenhorn Old Shatterhand fand den ihm vorher unbekannten Häuptlingssohn sofort sympathisch. Später rettete er Winnetou vor dem Marterpfahl der Kiowa. Nach einigen Verwicklungen mit den Apachen wurden Winnetou und Old Shatterhand Blutsbrüder. Zusammen erlebten sie viele spannende Abenteuer.

Der Autor Karl May behauptete von sich, mit seinen Ich-Erzählern aus den Romanen identisch zu sein, an den jeweiligen Schauplätzen persönlich gewesen zu sein, die Namen seiner Ich-Erzähler tatsächlich getragen zu haben, deren Taten wahrhaftig ausgeführt zu haben und deren schon fast übernatürliche körperliche Stärke und geistigen Fähigkeiten selbst zu besitzen. Damit stellte er für seine Leser auch klar, dass Old Shatterhand mit Kara Ben Nemsi aus seinen Orientromanen identisch ist.

Quelle: http://karl-may-wiki.de/index.php/Hauptseite

The West Guardian

- Jubiläum & Ende -

New York: Jeden Monat erschien seit Februar eine Auflage des „The West Guardians" zusammen mit der TWTimes – mit dieser Auflage zum 12. Mal in Folge. Es war ein Jahr voll von interessanten und spannenden Ereignissen über die wir berichten konnten. Die etwas andere Art und Weise Informationen aufzubereiten und den Lesern näher zu bringen, hat mir sehr viel Freude bereitet. Leider stehen für das kommende Jahr nicht genügend zeitliche Mittel zur Verfügung, um den „The West Guardian" in seiner jetzigen Form weiterzuführen. Aus diesem Grund hat sich die Redaktion entschlossen bis auf weiteres keine neuen Ausgaben herauszubringen.

Die Redaktion bedankt sich herzlich für die Treue bei euch Lesern. Weiterhin wünschen wir euch viel Erfolg im Wilden Westen und eine gute spannende Zeit.

Weihnachtliche Tombola

- Gewinner ist der Staat -

Chicago: Am 20. Dezember startete die weihnachtliche Tombola der Regierung. Um jeden daran zu beteiligen, war ein tägliches Los kostenlos. Jedes weitere musste aber bezahlt werden. Natürlich gab es sehr attraktive Preise zu gewinnen, um die Bürger zum Mitspielen zu animieren. Dies artete teilweise in eine regelrechte Sucht aus – innerhalb weniger Tage gab es Bürger mit über 500 gekauften Losen. Wie sich das Kaufverhalten weiterentwickelt bleibt bei der bis zum 6. Januar andauernden Aktion abzuwarten. Mittlerweile kann man die Gewinne auch auf den lokalen Märkten teuer erwerben. Letztendlich ist der Staat der große Gewinner, welcher sich über die zusätzlichen Einnahmen sehr freuen wird.

Spektakuläre Ereignisse

- Die Timeline (Teil 2) -

Boston: In der letzten und jetzigen Ausgabe widmen wir uns den bedeutsamen Ereignissen des Wilden Westens ab dem Jahr 1861 bis zum Jahr 1924 mit einer Zeitlinie.

1878, 19. Juli: Gefecht zwischen Texas Rangern und der Sam-Bass-Gang (Round Rock, Texas)

1880: Pat Garrett jagt Billy the Kid und seine Gang

1881, 14. April: Vier Tote bei Schusswechsel mit Dallas Stoudenmire (El Paso, Texas)

1881, 28. April: Billy the Kid schießt sich den Fluchtweg aus dem Gefängnis frei (Lincoln, New Mexico)

1881, 14. Juli: Billy the Kid wird getötet (Fort Summer, New Mexico)

1881, 26. Oktober: Gunfight am OK-Corral mit Wyatt Earp, Morgan Earp, Virgil Earp und Doc Holiday – sie kämpften gegen Frank McLaury, Tom McLaury, Ike Clanton und Billy Clanton; hierbei wurden beide McLaurys und Billy Clanton getötet (Tombstone, Arizona)

1882, 3. April: Jesse James wird ermordet (St. Joseph, Missouri)

1892, 5. Oktober: Überfall der Dalton-Bande auf Coffeyville (Kansas)

1893, 1. September: Schießerei zwischen Ordnungshütern und der Doolin-Gang (Ingalls, Oklahoma)

1924, 1. November: Bill Tilghman wird getötet (Cromwell, Oklahoma)

Quelle: http://www.westernhelden.de/geschichte/revolverhelden/

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... man mit dem tw-db-Skript bereits gefundene Gold- und Silberarbeiten anzeigen lassen kann?

... man im Westen neben abgestürzten Ufos auch Einhörner in Regenbogenfarben auf der Karte finden kann?

... Spieler im Chat entweder als „online“, „abwesend“ oder „offline“ angezeigt werden?

... das tw-db-Skript jetzt auch in der Questansicht beim Klick auf das Glühbirnen-Symbol die benötigten Arbeiten für die ausgewählte Quest anzeigt?

... man sämtliche geöffneten Fenster im Spiel nach rechts und unten aus dem sichtbaren Fensterbereich „hinausschieben“ kann und so eine zusätzliche „Ablagefläche“ gewinnt?

... man im Chat alle Produkte und Items direkt verlinken kann, indem man das Inventar öffnet und bei gedrückter Shift-Taste den gewünschten Gegenstand anklickt?

... ein Standort für Questgeber auf der Minimap nur dann angezeigt wird, wenn am betreffenden Standort auch mindestens ein Questgeber bereits freigeschaltet ist?

... alle neuen Kleidersets aus der Weihnachtstombola bei fünf und sechs Teilen die selbe Anzahl Fertigkeiten-Boni bieten?

... dass bei sechs Teilen Allan Quatermains Kleiderset einen Glücks-Bonus, Chingachgooks Kleiderset einen Geschwindigkeits-Bonus und Natty Bumppos Kleiderset einen Fortkampf-Bonus bieten?

Die Redaktion dankt **EisregenCradle** für seine Zuschrift.

(Tony Montana 1602)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX: jemand lust auf ein manöverchen?
YYY: schnarch

Die Aktivität im Chat ist deutlich zurückgegangen.

Du stürzt ins Wasser. Du verlierst 9 Lebenspunkte.

Na das war wohl hartes Wasser.

XXX: ich bleib auf dt ... hier hat einer mit dem bajo eingeritzt: „wer hier stirbt, kommt in den himmel!“
YYY: lol
ZZZ: allerdings wirst du da net sterben weil keiner auf dich schießt

Außerhalb der Gefahr ist es natürlich leicht, mutig zu sein.

XXX: hoffentlich ist die weihnachtsquest bald vorbei.... ich kann schweine hüten, beeren sammeln, tomaten plücken etc.... einfach nicht mehr ertragen.... wer hat sich bloß diese quest ausgedacht... ?

Produkte, die beim Crafting gebraucht werden, gibt eben keiner gerne ab - und schon gar nicht in der Menge.

XXX: aber seltsam sind die seltenen edelsteine wirklich

Ok, wenn sie anfangen, merkwürdig zu werden, merk ich mir das.

(Tony Montana 1602)

Vom Feldkoch zum Dichter ...

Ode an die Dosenbohnen

Ich ging auf dem Markt so für mich hin,
nur um zu gucken, das war mein Sinn.

Am Buchstand, da sah ich Rezepte steh‘n,
das musst‘ ich mir näher beseh‘n.

Ich grolle nicht, wenn das Herz auch bricht -
den Endpreis aufbringen, das konnt‘ ich nicht.

So klagte leise einem Freund ich mein Leid.
Der sagte: „Es ist an der Zeit!
Es muss sich aber für mich lohnen,
dann bekommst du von mir die Dosenbohnen.“

Er wollt‘ aber nur tauschen, ich fand das sehr fair,
eins zu eins, gegen zum Beispiel ein Gewehr.

So fragte ich, ob wer mir helfen könne, mal hier und mal dort -
es war für‘n Abort.

Das Ende von der Geschicht‘?
Ich kann nicht kochen, ein Dosenbohnengericht.

(Cymoril)

Die Stadt im See

Ein idyllisches Plätzchen

Schaut man sich in Welt 3 im County 8 um, findet man in der unteren Hälfte des Sektors ein sehr idyllisches Fleckchen Westen: mitten in einem See eine Insel und mitten auf der saftig-grünen Insel erhebt sich eine Stadt.

Schaut man sich die Stadt einmal genau an, stellen sich einem, aufgrund der besonderen geographischen Gegebenheiten, einige Fragen: Ist das überhaupt ein See oder nur ein besonders üppig angelegter Wassergraben? Ist die Nahrungsmittelversorgung gewährleistet oder kriegen die Einwohner nur alle Jubeljahre mal was Festes zu beißen? Verdursten müssen sie jedenfalls nicht - Wasser ist genug da.

Auch interessant ist die Frage, ob die Stadt eigentlich einen Sheriff wählt (ja, die werden tatsächlich *gewählt*) oder ob sie, aufgrund anderer Prioritäten, doch vielleicht eher einen Deichwart wählen. Und wenn man schon über Deiche nachdenkt: Was machen die Einwohner eigentlich, wenn die drei Zuflüsse zum Wassergraben-See im Süden mal Hochwasser führen und der Pegel um sie herum steigt?

Auch die Freizeitgestaltung ist in einem solchen Umfeld schwieriger als anderswo. Kommt der junge Cowboy spät nachts oder früh morgens aus dem Saloon der Nachbarstadt von der Sylvesterfeier wieder Richtung Heimat getorkelt, will er in seinem Zustand bestimmt nicht mehr nach Hause schwimmen. Denn er möchte ganz sicher Erlebnisse wie „Dein Kopf knallt wie die Raketen in der Nacht. Du fällst ins Wasser und verschluckst dich. Du verlierst alle deine Lebenspunkte.“ vermeiden. Daher stellt sich die Frage: Wie regelmäßig und von wann bis wann pendelt der Fährverkehr zwischen Ufer und Stadt hin und her? Und vor allem: Hat man nach dem Saloonbesuch überhaupt noch genügend Geld, um den Fährmann zu bezahlen? Schließlich gibt es nur eine Anlegestelle am Südufer und damit besitzt der Fährmann ein Monopol und beherrscht den Markt ... ein Problem, das leider auch anderswo immer wieder im Westen auftaucht.

Dieser Fährmann scheint sowieso ein recht komischer Vogel zu sein. Wieso paddelt er wohl sonst sinnlos im idyllischen Norden des Wassergraben-Sees herum, wo doch an der Anlegestelle im Süden schon wieder ungeduldige Kundschaft wartet? Vermutlich einfach deshalb, weil er sich diesen „Service“ erlauben kann. Möglicherweise stellt der Fährmann aber seine Tätigkeit sowieso in Kürze, aufgrund fehlender Rentabilität, komplett ein, da die Stadt in letzter Zeit 50 % ihrer Einwohner verloren hat - und jetzt nur noch einen einzigen Cowboy beherbergt.

Die Stadt im See - Fortsetzung

Abschließend bleibt nur zu fragen: Kann der Bewohner überhaupt „Steinabbau“ betreiben oder geht dann das Boot beim Transport der Steine unter? Und falls die Antwort „nein“ ist: Wie kam dann eigentlich das ganze Baumaterial für die Stadt auf die Insel?

Wenn eure Städte wegen ihrer besonderen Lage ebenfalls mit speziellen „logistischen Schwierigkeiten“ zu kämpfen haben, schreibt uns bitte. Gerne bringen wir auch eure Städte mit einem lustigen Screenshot in die TWTimes. Bis dahin vergesst nicht: Beim Immobilienkauf zählt nur die Lage, die Lage, die Lage! Fröhliches Siedeln und Ausbauen!

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift vom wilden Leo

Der amerikanische Traum - vom Tellerwäscher zum Millionär

Am 12.12.2012 erhielten wir eine Leserzuschrift von **Leo der Wilde**. Er spielt auf Welt Buffalo, wo er sich am 04. Dezember 2012 anmeldete. Vom 4. Dezember bis zum 12. Dezember erreichte er Level 16. Nun, das ist nicht ungewöhnlich. Erstaunlich ist jedoch, dass er mit Level 16 bereits Millionär geworden ist und damit der jüngste Millionär (levelbezogen) überhaupt. Bisher haben wir auch keine weiteren Erkenntnisse dazu.

Wir fragten nach und erhielten zur Antwort, dass er mit PA spielt und einmalig 4500 Nuggets kaufte. Durch viel Glück hat er die „richtigen“ Sachen aus drei Premiumkisten gezogen - Jesse James Schofield, Billy the Kids Chaps und Buffalo Bills Chaps. Diese konnte er zu einem Stückpreis von 500.000 Dollar verkaufen. Eingezahlt hat er das Geld auf der Bank am 12.12.12, wie der nachfolgende Screenshot beweist. Da er intensiv die Stadt ausbaut, stieg er am gleichen Tag noch auf Level 20, wie ebenfalls auf dem Screenshot zu sehen ist.

Gerne würden wir aus dieser Geschichte eine kleine Serie von euren Erfolgsgeschichten machen. Erzählt uns eure Millionärsgeschichte. Wie seid ihr Millionär geworden? Schickt uns eure Geschichten bitte an die bekannten Kanäle per Telegramm, Forumnachricht oder E-Mail.

(Cymoril)

Rätseln einmal anders ...

Neulich bummelte ich auf dem Markt herum. Handelte hier und dort ... Man kam ins Gespräch mit den Händlern. Einer fragte mich, ob ich Rohrubine zu verkaufen hätte, aber in meinem Warenbestand fand ich keinen. Ich notierte mir die Adresse des Händlers und versprach, mich um die Heranschaffung eines Rohrubins zu kümmern.

Zu Hause angekommen, zog ich mich rasch um und wanderte los, um seltene Edelsteine zu suchen. Die ersten zwei Stunden meiner Sucherei brachten folgendes Ergebnis:

Was war geschehen? Ich hatte mich nach einem im Wasser funkelnden Stein gebückt. Als ich wieder hoch kam und geradeaus schaute, sah ich einen bärtigen Mann vor mir stehen mit einem Sichertrog (auch Goldpfanne genannt), der eine Pistole auf mich richtete ...

Was hatte ich falsch gemacht als am Ufer der Bärtige auftauchte?

Schickt uns bitte eine Geschichte dazu, die erklärt, warum ich nicht den gewünschten Rohrubin bekam. Wir sind gespannt auf Eure Einsendungen, die Ihr bitte per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) einsendet. Die besten Einsendungen werden in der nächsten Ausgabe veröffentlicht und natürlich werde ich Euch berichten, was wirklich geschah.

(Cymoril)

Bilderrätsel

HO, HO, HO. Santa Claus war im Wilden Westen. Aber leider hatte er schon eine lange Reise hinter sich und war bei der Geschenkeverteilung etwas unaufmerksam. Findet die fünf „Unfälle“ im Weihnachtsraum, die dem sonst so vorsichtigen Santa passiert sind und sendet Eure Lösung per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns.

Vergesst nicht Euren Nickname aus dem Spiel und mindestens eine Spielwelt anzugeben, damit wir euch im Falle des Gewinns benachrichtigen können. Für das Aufräumen des Raumes wird es 50 Nuggets als Belohnung geben.

(quis)

Gewinnspiel

Wer bin ich?

Statt euch ein Gewinnspiel mit vorgegebenen Antworten nach dem Schema „Sind Preisrätselfragen zu leicht? a: ja - b: blau - c: 42“ zu liefern, wollen wir euch diesmal ein etwas anderes Rätsel liefern.

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

- Ich wurde zwar in der Karibik geboren, bin aber trotzdem für die Geschichte der Vereinigten Staaten von großer Bedeutung.
- Ich diente einem Präsidenten im Krieg.
- Mit Geld hatte ich als Gründer einer Bank und später auch als Finanzminister zu tun.
- Ich machte mir keine Freunde, als ich Jahrzehnte bevor diese Haltung populär wurde, schon für die Abschaffung der Sklaverei plädierte.
- Da ich nicht nur ein Mann des Geldes, sondern auch des Geistes war, schrieb ich einen der bedeutendsten Kommentare zur Verfassung der Vereinigten Staaten.
- Ich starb nach einem Duell an einer Verwundung, die mir dort ein langjähriger politischer Konkurrent zugefügt hatte - der Vizepräsident der Vereinigten Staaten.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach den Namen der gesuchten Person per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Vergesst nicht euren Nickname aus dem Spiel und mindestens eine Spielwelt anzugeben, damit wir euch im Falle des Gewinns benachrichtigen können. 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.

(Tony Montana 1602)

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

Technische Umsetzung

quis	quis@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren
Im IRC-Channel #twtimes (http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes)
http://twtimes.forumieren.com (PN - Button „Kontakt“, rechts unten)
http://forum.the-west.de

Ausgabenarchiv
http://www.twtimes.de/

Partner

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

Bildmaterial Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.