THE WEST TIMES

★ Ausgabe 42 ★ August 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Migration

Erste Zahlen

Seit einigen Wochen ist es nun möglich, den eigen Charakter von einer Welt auf eine andere zu transferieren. Dabei sind bestimmte Routen vorgegeben, die der Spieler nutzen kann. Wir haben uns bei InnoGames erkundigt, um ein zwischenzeitliches Fazit der Migration ziehen zu können.

Im Moment liegen die Spielerzahlen recht stabil bei rund 70.000 Spielern. Anfang des letzten Monats veröffentlichte Community-Manager Joony erstmals Zahlen zu Migration. Zu diesem Zeitpunkt stellte sich folgendes Bild dar:

Migriert von Welt	Nach Welt 1	10	11	12	13	14	Total
2	108	23	12	14	12	14	183
3	50	20	8	6	10	11	105
4	82	16	7	11	25	17	158
5	41	46	5	5	106	16	219
6	32	26	9	5	10	20	102
7	50	38	16	10	46	22	182
8	75	82	7	12	74	22	272
9	84	79	13	14	27	27	244
Total	**522**	**330**	**77**	**77**	**310**	**149**	**1465**

Mittlerweile haben in Deutschland rund 2.300 Spieler ihre alte Heimat verlassen und sich auf die Suche nach neuen Gegnern gemacht. Genaue, detaillierte Zahlen liegen uns hierzu zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht vor. Tendenziell wird Welt 1 aber am Ehesten von der Migration profitieren. Insgesamt haben bisher also rund 3,5 Prozent aller Spieler ihren Charakter verschoben.

Zum Vergleich: Schweden hat rund 6.000 Spieler, es migrierten 350. Das ist ein Anteil von rund sechs Prozent. Dänemark hat sogar nur 5.000 Spieler, dennoch gaben bisher 350 Spielern ihren Charakteren eine neue Perspektive (sieben Prozent).

Wesentlich schlechter steht dagegen Italien dar. Mit 18.500 Spielern und 450 migrierten Charakteren kommen sie nur auf 2,5 Prozent und liegen damit hinter Deutschland. Die Halbfinal-Niederlage werden wir ihnen natürlich trotzdem niemals verzeihen.

Polen besitzt rund 97.000 Spieler, 3.000 davon verschoben ihren Charakter. Eine Quote von drei Prozent. Russland befindet sich auf einer Wellenlänge mit Deutschland: 1.500 transferierte Charaktere bei 41.000 Spielern – das macht 3,6 Prozent.

Und so zeigt sich, dass Deutschland im internationalen Vergleich gar nicht mal so schlecht da steht. Einige Charaktere migrieren vermutlich auch erst in den nächsten Monaten, wenn nötige Planungen abgeschlossen sind oder sich die Welten langsam leeren. Es bleibt abzuwarten, inwiefern sich das Projekt der Migration entwickeln wird.

(stam1994)

Inhalt

Migration	1
Vorwort	2
In eigener Sache	2
Leserzuschrift: Made in Arizona	3
Änderung im Team von InnoGames	6
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	6
Wunderliches aus Welt 3	7
Profil des Monats	8
Daily Quests Teil 2	9
ToolTipp	10
Leserzuschrift von the crying eye -The Guardian	11
Leserbrief zu Welt 10	12
Kurioses in TW	13
Bilderrätsel	14
Stilblüten und Zitate des Monats	15
Gewinnspiel	16
Impressum	17

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

und wieder ist ein Monat vergangen. Das ist, angesichts der überwiegenden Wetterlage in den größten Teilen Deutschlands, irgendwie erstaunlich. Ausgerechnet jetzt, zum Erscheinungsdatum der neuen TWTimes, zeigt die Sonne ihr wahres Gesicht. Vielleicht findet ihr ja trotzdem eine ruhige Stelle, um in der Sonne mit dem Laptop auf dem Schoß ein wenig durch die Seiten der neuen Ausgabe zu klicken. Wir haben natürlich wieder die wichtigsten Veränderungen und Neuigkeiten für euch zusammengefasst und näher betrachtet. Außerdem findet ihr viele Eindrücke aus den verschiedenen Spielwelten.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen!
Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur der TWTimes)
im Namen der gesamten Redaktion

In eigener Sache

Veränderung im Redaktionsteam

Unser Redakteur Daddl ist aus dem Spielerkollektiv der Redaktion der TWTimes ausgeschieden. Wir bedanken uns für seine lange Mitarbeit und seinen „Blick zurück“.

Leserzuschrift: Made in Arizona

Anzeige

Waffen, Sammelbilder, Craftingprodukte direkt von zertifizierten Erzeugern, lebenslange Garantie,
FCKW- und asbestfrei, gluten- und laktosefrei, fangfrisch.
Limitierte Sonderauflagen von zeitlosem Wert.

Erzeugerverbund

Köche:

Cilgin Savasci/ 608 CP/ The End, Lady Scorpi/588CP/Chapaews Drecksloch

Quacksalber:

Pikas73/616CP/ Eagle-Eye-Two

Made in Arizona - Fortsetzung

Sattler:

Zuxxex/613 CP/Chapaews Drecksloch, Buffaloheiko/612CP/Wanderhändler z. Z. Eagle-Eye-Two

Schmiede:

-biene-/609CP/ Eagle-Eye- Two, Sir Thor/617CP/Chapews Drecksloch, Thurstan de Crusoe/606CP/Fortuna Foothills

Interessenten melden sich bitte per Telegramm ingame, insbesondere bei Sonderwaffen Vorbestellung erforderlich!

Made in Arizona - Interview

buffaloheiko: zuxxex, du bist ein Sattlermeister. Wie viel Craftingpunkte hast du derzeit?

zuxxex: 612, habe aber einmal bei dem Expresssattel keinen Punkt bekommen.

buffaloheiko: Grundgütiger, das haut mich aus dem Sattel. Kennst du noch andere Sattlermeister mit derartigem Leistungsnachweis?

zuxxex: Ich kenne keinen. Platz 3 ist, wenn überhaupt, detlefknall, aber ich weiß das auch nicht direkt, nur vom Hörensagen.

buffaloheiko: Dann musst du ja geradezu im Geld „wildwassern". Spielst du exessiv mit Premium?

zuxxex: Ich konnte noch nie die Arbeit machen, außer als man das mal für eine Quest brauchte. Ich spiele ohne Premium.

buffaloheiko: Ohne Premium? Ich will Dir jetzt kein Leder um den Mund schmieren, aber das nenne ich mal Ausdauer. Wie bist du denn auf das schmale Schneidebrett gekommen, nun unbedingt Sattler zu werden?

zuxxex: Dabei habe ich da 0 Skill drauf. Ich habe gleich damit angefangen, als das Crafting eingeführt wurde. Zum einen war das der wohl unbeliebteste Beruf (gab ja keinen außer dir bei uns) und zum anderen fand ich die Möglichkeit Feldlager zu bauen sehr interessant.

buffaloheiko: Wie ist denn die Nachfrage bei Dir? Alles schreit nach Bajonetten usw. Was hast du denn in Deinem Holzladen so an interessanten Produkten?

zuxxex: Welche Nachfrage? Deswegen wird der Sattler auch so unbeliebt sein. Obwohl die Produkte eigentlich gar nicht so schlecht sind. Man bekommt Erholungspunkte, Duellmoti, Geschwindigkeitssteigerung, Wegzeitverkürzung, Arbeitsmoti. Dann gibt es noch stabile Holster mit + 4 Beweglichkeit und + 20 Handeln. Wenn jemand im Bund was braucht, geb ich das gerne raus, die weltweite Nachfrage ist aber tatsächlich bei 0. Bleibt mehr für mich.

buffaloheiko: Verstehe. Dann hast du so geschuftet, dass du älter aussiehst als Waupees Großvater und hast keine Verkaufseinnahmen? Hattest du sonst Unterstützung?

zuxxex: Kann man sagen. Mein Bart müsste eigentlich weiß sein. Ich hatte anfangs viel Unterstützung aus der Stadt, da ja jeder irgendwo Produkte rumliegen hatte die man nicht mehr brauchte. Dazu hatte ich einen Sklaven, der mich allerdings nur von 575 bis 600 begleitet hat. Viel und gutes Tauschen hat einiges leichter gemacht. Das Hauptproblem war immer das Geld. Ich hab erst vor ein paar Tagen den Erfolg für 100 k $ auf dem Konto bekommen.

buffaloheiko: Trotzdem hast du es geschafft, eine Petes Remington zu fertigen, wozu z. B. Lauge, die auch aus Holzkohle besteht, benötigt wird. Hattest du Handelspartner?

zuxxex: Die Holzkohle hat mir LadyScorpi gefertigt, teilweise im Tausch gegen hergstellte Produkte von mir, aber manche auch für umsonst. Die Lauge macht mir Bad Boy Blue von den Wolves, manchmal auch Pikas, gegen die benötigten Produkte.

buffaloheiko: Ich glaub, ich habe zuviel Friedenspfeifen geraucht oder habe ich recht verstanden? Du bist doch in einem ganz anderen Bündnis als Pikas?

zuxxex: Beim Tauschen kennen Crafter keine Bündnisse. Ich habe bis jetzt auch nur gute Erfahrungen gemacht und ehrliche Leute getroffen. Mit Pikas zum Beispiel habe ich die Crafterwaffe getauscht, mit Thurstan große Deals abgewickelt (und danach Duelle knapp verloren).

buffaloheiko: Also zusammengefasst hast du faire Handelspartner aus anderen Bündnissen. Das schreit ja quasi nach einem Gütesiegel - (Made in Arizona). Deine Petes Remington, die du nur alle 4 Wochen fertigst ist demnach die seltenste Waffe auf diesem Server. Wie viel ist die wert?

zuxxex: Ich denk mal so um die 500 k wird die schon wert sein, wenn man den Aufwand bedenkt, allein bis man bei 600 cp angekommen ist. Bis jetzt habe ich aber noch keine verkauft, sondern tausche sie gegen die anderen Crafterwaffen.

buffaloheiko: Klingt einleuchtend. Man kann die Waffe nicht finden, man kann sie nicht mit Bonds und Premium via Kiste bekommen. Sie ist eine absolute Einzelfertigung, die nur alle vier Wochen hergestellt werden kann von bisher, soweit uns bekannt, zwei Sattlern. Das nenne ich mal ein Luxusprodukt. Wer nicht begütert ist und ein fairer Spieler, sollte auch die Ehre haben, solch eine Waffe zu tragen. Stadtoberhäupter in Arizona können mich ingame (Buffaloheiko) anschreiben und jemanden benennen, den sie als fairen Gegner schätzen (aus anderem Bündnis versteht sich).

Ich **„verschenke"** (für 10.000 $) an den Spieler mit den meisten Nennungen eine Petes Remington, die Waffe für den echten Gentleman.

Einsendeschluss: 08.08.12, der Duellweg ist ausgeschlossen, Gewinner verpflichtet sich, die Waffe nicht weiter zu veräußern.

Mein Dank für die Unterstützung bei dem Beitrag gebührt den o. g. Craftern, für Grafiken Old Hesse/Eagle-Eye-Two und Vela/Raven Crow. Danke besonders an meine Craftingfreunde, die mich immer wieder motivieren konnten, wenn mich der Lederwahnsin ritt.

(buffaloheiko)

Änderung im Team von InnoGames

Einer kommt, einer geht

Am 02.07.12 kündigte Community Manager **Joony** im offiziellen Forum von The West eine personelle Änderung an. Der Community Manager **milano2k3** ist „aus persönlichen Gründen von seinem Job als Community Manager zurückgetreten“. Nach Auskunft des Produkt Managers Atomhund möchte milano2k3 zukünftig mehr Zeit für seine Familie und seinen „richtigen“ Job haben, denn seine Tätigkeit als Community Manager war nur eine Teilzeitbeschäftigung. Die TWTimes wünscht ihm für seine berufliche und private Zukunft alles Gute.

Er wird ab sofort durch **Nightwolf** ersetzt, den wir bisher bereits als Sheriff des Forums kannten. Von Joony konnten wir erfahren, dass Nightwolf seine Tätigkeit als Community Manager künftig ebenfalls in Teilzeit ausübt und dabei auch inhaltlich „fast 1:1“ die Aufgaben von milano2k3 übernimmt. Wir wünschen der Community, dass Nightwolf milano2k3 mindestens gleichwertig ersetzt, so dass es zu keinerlei Verschlechterung bei der Betreuung der Spieler kommt. Nightwolf wünschen wir zu seinem Start ebenfalls alles Gute und allzeit ein gutes Gespür für die Wünsche und Probleme der Community.

Wer die offizielle Ankündigung noch einmal lesen möchte, findet sie hier im Forum von The West:

http://forum.the-west.de/showthread.php?p=677646#post677646

(Tony Montana 1602)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... Bob Builders Overall, den man ab einem Fundwert von 5775 Dollar sogar beim Arbeiten im Spiel **finden** kann, auch zu den *„sehr seltenen und besonderen Gegenständen wie Wyatt Earps Buntline oder der dritte Schlüssel“* gehört, die man in der teuersten aller Kisten, der Premiumkassette, finden kann?

... im Chat sehr lange Posts nach 1000 Zeichen abgeschnitten werden (getestet von DerKojote)?

... Poker mit Version 2.0 komplett entfernt werden soll, da es mit vertretbarem Aufwand nicht fehlerfrei programmiert werden konnte?

... in den **ersten fünf Monaten** seit der Einführung von Scoobydoo‘s ClothCalc-Skript etwas mehr als 500 Posts in seinem Thema im TW-Forum zusammenkamen?

... in den **12 Stunden** zwischen der Deaktivierung von Scoobydoo‘s ClothCalc-Skript und der Schließung des Themas durch InnoGames etwa 250 Posts zusammenkamen? **Man lernt etwas doch immer erst dann richtig zu schätzen, wenn es nicht mehr da ist! Einfach mal „DANKE“ sagen, wirkt oft Wunder!**

... laut Aussage von DarkGuardian666 Supporter und Sheriffs monatlich genug Nuggets von InnoGames bekommen, um alle vier Standard-Premiumfunktionen durchgehend nutzen zu können?
(http://forum.the-west.de/showpost.php?p=679807&postcount=777)

... Figaros Rasiermesser, welches man ab einem Fundwert von 1740 Dollar sogar beim Arbeiten im Spiel finden kann, auch zu den „ungewöhnlichen Gegenständen“ gehört, die man in der stahlverstärkten Kassette für 175 Bonds oder Nuggets finden kann?

... laut Aussage des Supports die Sammelbilder, die man etwa aus Bleifiguren oder Likörflaschen finden kann, unterschiedliche Drop-Wahrscheinlichkeiten haben?

(Tony Montana 1602)

Wunderliches aus Welt 3

Kurioser Kojoten-Kannibalismus

Seit die Migration begonnen hat, entwickeln sich die verschiedenen Welten unterschiedlich. Einige gewinnen Spieler hinzu, andere verlieren Spieler. Welche Auswirkungen sich langfristig ergeben, ist so kurz nach dem Beginn der Migration noch nicht abschließend zu sagen, ein neues Phänomen scheint auf Welt 3 jedoch bereits entstanden zu sein: Kannibalismus!

Nun ist die Arbeit „Kojoten jagen“ an sich weder schwer noch in irgendeiner Weise besonders, ...

doch wenn sie von einem Spieler mit Namen **DerKojote** ausgeführt wird, ergibt sich eine vollkommen neue Qualität. :-)

Auf Nachfrage versicherte uns DerKojote jedoch, dass es sich nicht um einen Fall von Kannibalismus handelte, sondern doch nur um ein zahnmedizinisches Problem. Sein Kommentar dazu: „Ich brauchte einfach Kojotenzähne!“ :-)

In diesem Sinne wünscht die TWTimes allzeit feste Zähne und fette Beute beim Arbeiten! :-)

(Tony Montana 1602)

Profil des Monats

Welt 3

Das aktuelle Profil des Monats haben wir bei einem Spieler aus Welt 3 entdeckt, **Piratenkapitaen**. Es zeugt von Humor und Einsicht in die Abläufe des Spiels. Inhaltlich ist dem eigentlich nicht mehr viel hinzuzufügen. Höchstens vielleicht noch Weisheiten wie „Leben und leben lassen“ oder „Übertreibt es nicht“ oder auch „Was du nicht willst, dass man dir tu, das füg‘ auch keinem ander‘n Westler zu“.

Hier nun sein Profil:

Ein Wort zum
ERRICHTER KODEX
(ich spreche hier nur für mich)

Wie schwachsinnig gehts noch?
Was kommt als nächstes?
Ich würde vorschlagen:

„Abenteurer-Kodex“:
während man questet, darf man
nicht mehr angriffen werden :-P !!

Inno sollte folgendes umsetzen:

Soldaten sollten nur mehr Fortkämpfe machen,
Abenteurer nur mehr questen,
und Duellanten dürfen nur mehr Duellanten duellieren, sonst bekommt man einen Stinkepunkt
auf der Gaga-Skala.
Für 10 Stinkepunkte gibts eine ungeschälte Banane!
Wer die „Anleitung: Bananen schälen“ findet,
kann diese sogar öffnen (je nach Fingerfertigkeit)!
Und wer 3 geschälte Bananen hat, hat den
[Erfolg ‚Cheetah dreht durch‘ errungen.]

Außerdem gibts bereits ab Stufe 10 die
Daily Questreihe ‚Weichei im Wilden Westen‘, wo man ungeöffnete Bananen gegen EP eintauschen kann.
Nein, sorry, EP sind natürlich keine Erholungspunkte, sondern das neue Verbrauchsitem ‚Emergancy
Pampers‘!
(gibt für 2h schussfeste Unterhosen!)

Bei der neuen Arbeit Windeln wechseln kann man mit viel Glück die sagenumwobene Goldene Windel finden,
die +200 auf Reflex, Ausweichen, Zähigkeit und Taktik gibt.
Und wer es schafft, das komplette Babyset (Duellwaffe Babyschnuller, Söckchen, Schmusedecke,
Wollhäubchen und Rassel für die Nebenhand) zu finden, und im Produktslot ein Babyfläschchen hat, der darf
sich am Ziel seiner Träume wähnen: der Hosenscheisser-Bonus.
(alle Attribute = 999)
Aber mal im Ernst:
Der Kodex mag der verständliche Wunsch sein, in Ruhe ausbauen zu können... ich würd auch gern in Ruhe
questen, arbeiten, meine Stadt ausbauen und nur dann duellieren, wenns MIR grad paßt.
Aber Leute.. es ist ein Spiel, und Angriffe auf Schwache gehören genauso dazu, wie die „Rache“ der „großen
Brüder“... nehmt das nicht so persönlich, denn
es ist ein Spiel

Und einen völlig wehrlosen Arbeiter für 1 XP abzuschlachten, weil einem danach ist, darf sein... sonst hättens
die Entwickler nicht so programmiert.
Wer sich darüber so ärgert, dass er erhöhten Blutdruck bekommt, dem empfehle ich
[ALT] + [F4] + RL Spaziergang
...das heilt alle seelischen Probleme ;-)

(Tony Montana 1602)

Daily Quests Teil 2

Und täglich grüßt das Murmeltier ... oder: gut geplant ist halb gewonnen!

In Ausgabe 39 haben wir euch die Aufgaben und Levelbereiche der Daily Quests im Saloon detailliert näher gebracht, um euch das Questen zu erleichtern. Da eure Resonanz auf diese Übersicht so positiv war, setzen wir da nocheinmal an und legen für euch nach. Schließlich gibt es ja nicht nur im Saloon täglich wechselnde Quests, sondern auch im Indianerdorf (Sektor C 5). Und genau die wollen wir euch jetzt näherbringen!

Besonderer Dank geht an **Doc Schwede** aus **FREE Wichita** in Welt 3, der den Autor bei der folgenden Zusammenstellung hilfreich unterstützt hat. Die FREE Cities sind eben nicht nur witzig und kreativ, sondern haben auch eine Menge Spielkompetenz und Hilfsbereitschaft in ihren Reihen versammelt.

Von Stufe 10 bis Stufe 40 machbar (50 Erfahrung, 50 Dollar je Quest):

2 h Pferde einreiten
2 x Biberfelle

Von Stufe 20 bis Stufe 50 machbar (75 Erfahrung, 75 Dollar je Quest):

2 h Auf Erkundung gehen
1 x Kojotenzahn

Von Stufe 30 bis Stufe 60 machbar (100 Erfahrung, 100 Dollar je Quest):

2 h Wölfe jagen
2 x Büffelfell

Von Stufe 40 bis Stufe 70 machbar (125 Erfahrung, 125 Dollar je Quest):

2 h Gewehre an Indianer verkaufen
4 x Kerne

Von Stufe 50 bis Stufe 80 machbar (150 Erfahrung, 150 Dollar je Quest):

2 h Pferde stehlen
3 x Adlerfedern

Von Stufe 60 bis Stufe 90 machbar (150 Erfahrung, 150 Dollar je Quest):

9 x Whiskey

Ab Stufe 70 machbar (200 Erfahrung, 200 Dollar je Quest):

2 x Patronen

Ab Stufe 80 machbar (225 Erfahrung, 225 Dollar je Quest):

2 h Klapperschlangen jagen

Ab Stufe 90 machbar:

2 h Pumas jagen (125 Erfahrung, 150 Dollar je Quest)
4 x Salpeter (250 Erfahrung, 225 Dollar je Quest)
2 h Blei abbauen (125 Erfahrung, 125 Dollar je Quest)

Ab Stufe 100 machbar (250 Erfahrung, 225 Dollar je Quest):

6 x Rum

TWTimes wünscht weiterhin viel Spaß beim täglichen Questen! Und in der nächsten Ausgabe werdet ihr dann den letzten Teil unserer Murmeltier-Quest-Serie lesen können ... denn schließlich gibt es ja auch noch eine Geisterstadt voller täglicher Quests!

(Tony Montana 1602)

ToolTipp

Tooltipp: Fortkampf-Post

Es gibt Dinge im Leben, bei der sich die Meinungen der Leute extrem spalten. Das muss gar nicht mal heißen, dass das, worum es sich dreht, schlecht ist, es trifft nur nicht den Geschmack eines jeden. Im Grunde ist das bei allem so – auch bei dem kleinen Hilfetool „Fortkampf-Post“.

Engagierte Fortkampfleiter kennen das Problem, das Proelium zur Erstellung dieses Tools verleitet hat, eventuell. Ein Fortkampf steht unmittelbar bevor und es ist an der Zeit, die eigenen Reihen über die Planungen in Kenntnis zu setzen. Und das möglichst so, dass die wichtigen Fakten klar und deutlich erkenntlich sind. Hierbei helfen BB-Codes, in größerem Umfang kann das aber problematisch werden. Genau hier leistet der „Fortkampf-Post“ seinen Job, die Funktion ist selbsterklärend:

Habt ihr alle Informationen in die dafür vorgesehenen Felder eingetragen (Bei „Wo?“ gehört natürlich eigentlich der Fortkampf-Standort rein), könnt ihr die Datei erzeugen, euch wird eine .txt-Datei auf dem Desktop abgelegt und ihr könnt den Inhalt bequem ins Forum kopieren.

Den Download findet ihr übrigens unter

http://www.file-upload.net/download-4503416/FK-Post.exe.html.

Sicherlich kann man sich darüber streiten, ob dieses Hilfsmittel unbedingt nötig ist. Praktisch ist es aber dennoch und nach Aussagen des Erstellers wird es auch in gutem Maße angenommen.

(stam1994)

Preis: 25 Pfennig

The West Guardian

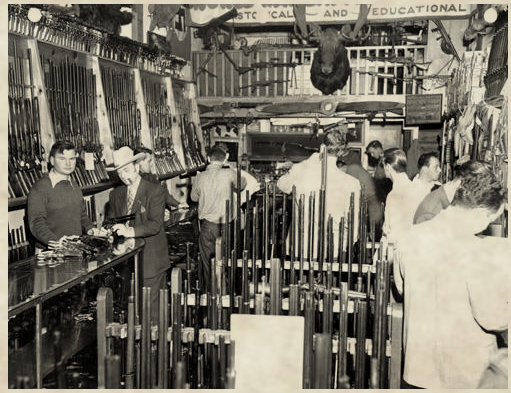
August 2012

To Protect our Rights and Freedom in The West

Feldköche, Quacksalber und Sattler

- Die neuen Händler des Todes -

New York: Neueste Meldungen aus dem ganzen Land belegen: Die neuen Händler des Todes verstecken sich hinter scheinbar harmlosen Berufen. Feldköche in den Zeltstätten, Quacksalber am Wegesrand sowie Sattler in den Städten und Dörfern haben den Markt des Waffenhandels für sich entdeckt. Die Tauschgeschäfte mit Qualitätsprodukten des jeweiligen Berufsfeldes gegen ebenso qualitativ hochwertige Nahkampfwaffen beginnen sich schnell auszuweiten. Waffenschmiede beobachten die Konkurrenz mit Argwohn und befürchten Umsatzeinbrüche. Aufgrund der großen Nachfrage sehen die Wirtschaftsweisen jedoch keinen Grund zur Sorge – der Markt ist noch lange nicht gesättigt und die aktuellen kämpferischen Auseinandersetzungen tragen ebenfalls dazu bei.



Kampf um einen Schlafplatz

- Forts sind ausgelastet -

Fort Union: Seit Beginn der Wanderung in den Westen wurden in zahlreichen Besiedlungsgebieten heftige Kämpfe ausgetragen. Der Andrang für einen guten Schlafplatz in einem der Forts ist enorm und wird in nächster Zeit nicht nachlassen. Ganze Städte und Gemeinschaften starteten vielerorts einen richtigen Angriff auf Forts und versuchten diese zu erobern. Die Besitzer versuchen verzweifelt den Attacken standzuhalten – immer öfter vergebens. Vor allem die unabhängigen Forts, von Händlern und friedlichen Bürgern gegründet, gehen mit leichtem Spiel in den Besitz der Angreifer über. Die US Armee schätzt, dass rund 100.000 Menschen allein seit Beginn der Öffnung der Grenzen gefallen sind. Die Strategen der Armee raten allen unabhängigen Fortbesitzern sich Bündnisse zu sichern oder Söldner anzuheuern, um die Forts erfolgreich zu verteidigen.

Reittiere unter Drogen

- das geheimnisvolle Pulver -

Washington D.C.: Seit einigen Monaten kursiert die aufputschende Droge „Pulver des Rocket Turtle“ im Westen. Die Wirkung der Droge ist immens – Reittiere können unter Einfluss des Pulvers ein Vielfaches ihrer sonstigen Maximalgeschwindigkeit erreichen. Die Kosten für die Droge ist im Vergleich zur Wirkung ein Schnäppchen für alle Banditen, Händler und Abenteurer. Die Regierung hat nun die Droge verboten und untersucht die langfristigen Auswirkungen in allen Bereichen. Unklar ist noch die Zusammensetzung der Droge. Die Herstellung ist streng geheim – die Herkunft ebenfalls. Die Ermittler tappen derzeit noch im Dunkeln. Bleibt abzuwarten, was in Zukunft aus der neuen Designerdroge wird.

Heldin von 1000 Abenteuern

Princeton: Eine der wenigen Frauen die durch eine Lebensweise berühmt wurde, welche vorwiegend den Männern vorbehalten war ist Calamity Jane. Sie verhielt sich wie ein Mann und trat häufig in Männerkleidung auf. Zudem trank sie viel, fluchte gern und war eine meisterhafte Schützin.

Im Jahre 1848 wurde Martha Jane Canary in Princeton als Älteste von 6 Geschwistern geboren. Mit 17 Jahren zog sie mit ihrer Familie nach Montana. Auf dem fünfmonatigen Weg dorthin erlernte sie von den Männern das Jagen und Reiten. Für ihr Alter entwickelte sie sich zu einer sehr guten Reiterin, die bald besser reiten konnte als mancher Cowboy. Im Jahre 1866 verstarb ihre Mutter und ein Jahr später ihr Vater – als Oberhaupt der Familie war sie nun für die Geschwister verantwortlich. Mit harter Arbeit schlug sie sich so durch die schwere Zeit. Als „Mann“ nahm Martha Jane an Feldzügen gegen Indianer teil. Dabei bewies sie sich als draufgängerisch und mutig – dennoch konnte sie ihr Geheimnis nie lange verbergen. Während ihrer Zeit bei den verschiedensten Generälen lernte sie unter anderem den berühmten Marshal und Revolverhelden William „Wild Bill“ Hickok kennen. Im Jahre 1878 versuchte Martha Jane ihr Glück als Goldsucherin, wobei sie wenig Erfolg hatte. Im August 1885 heiratete sie den Texaner Clinton Burk, gebar eine Tochter und führte bis 1893 ein Hotel.

Viele Berichte über Calamity Janes abenteuerreiches Leben kamen von ihr selber. Dennoch wurde sie von den Städtern im Osten als „Heldin von 1000 spannenden Abenteuern“ gefeiert. Als arme Frau verstarb Martha Jane Canary im Jahre 1903 und wurde neben Wild Bill Hickok begraben.

Leserbrief zu Welt 10

Leserbrief zu Welt 10

chrislaufs1 sandte uns wenige Stunden vor seiner Migration noch folgenden Leserbrief zu.

Das Leben eines Errichters

Am 16.03.2010 fing alles an. Ich begann auf der gerade neu gestarteten Welt 10 einen Errichter zu spielen. Das gesetzte Ziel war, einen Errichter aufzubauen, der möglichst viele Städte und später auch Forts ausbaut. Anfangs dauerte es, aufgrund des recht kleinen Levels, ziemlich lange Gebäudestufen auszubauen. Mit der Zeit wurde es jedoch einfacher, da sich dann die dazugewonnenen Attributs- und Fertigkeitspunkte bemerkbar machten.

Zur Zielsetzung gehörte es auch, die besten Errichter-Items zu besitzen. Hier stellte sich „Boones Axt“ als große Herausforderung dar. Da es diese nach Monaten allerdings nur vereinzelt auf der Welt gab und sie verständlicherweise nicht verkauft wurde, wurde ich mit der Zeit ungeduldig und habe andere named Items wie Hernandos Schwert, Athos Florett, Nats Machete und Allens Pepperbox gekauft. Nach der Weihnachtsaktion gab es dann ziemlich viele Boones auf der Welt und es war ein Leichtes für mich, eine solche gegen meine gesammelten Waffen einzutauschen.

Als dann die unendlich ausbaubare Kirche eingefügt wurde, war ich Mitbegründer des Projekts „Größte Kirche für W10“. Hierbei haben wir es geschafft, die Kirche innerhalb einiger Wochen mit mehr als 10 der Top-15-Errichter auf Stufe 70 auszubauen. Danach habe ich das Projekt langsam aus meinen Händen gegeben und zwei weitere Städte ausgebaut.

Mit der Einführung der Migration am 27.06.2012 wurde der Errichteraccount, der am letzten Tag die 120 Level geschafft hat, dann gelöscht. Das waren 2 1/4 Jahre als Errichter. Zurückblickend hat mir dieser Account sehr viel Spaß und Freude bereitet. Insgesamt habe ich mit 499.052 eingebrachten Ausbaupunkten 379 Gebäudestufen abgeschlossen, wobei ich gleichzeitig ca. 20 Städte (ohne Kirche) und ca. 10 Forts fertig ausgebaut habe.

Gebäudestufen abgeschlossen	379
Erfolgloser Gebäudeausbau	1
Eingebrachte Ausbaupunkte	499052
Stufenaufstieg beim Gebäudeausbau	22

Letztendlich hatte ich dann eine komplett reine Errichterskillung (Rot + Errichten), auf die ich rückblickend ziemlich stolz bin.

chrislaufs1

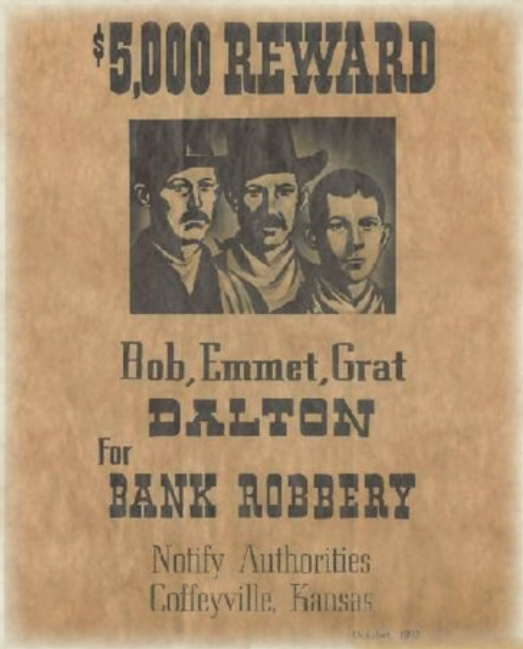
Kurioses in TW

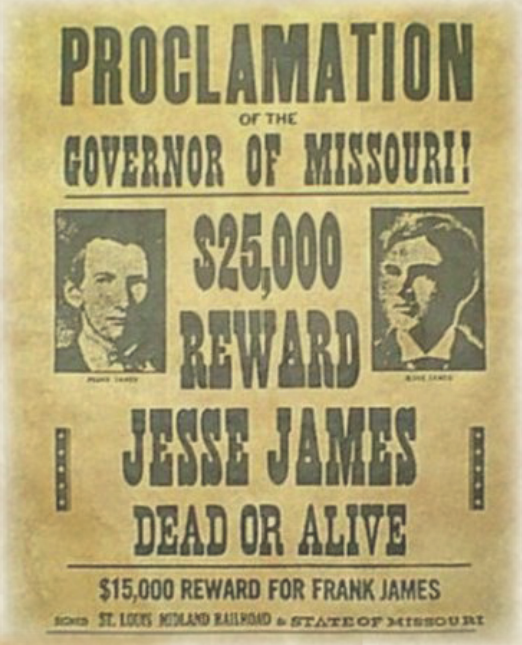
Erfahrungsbalken negativ

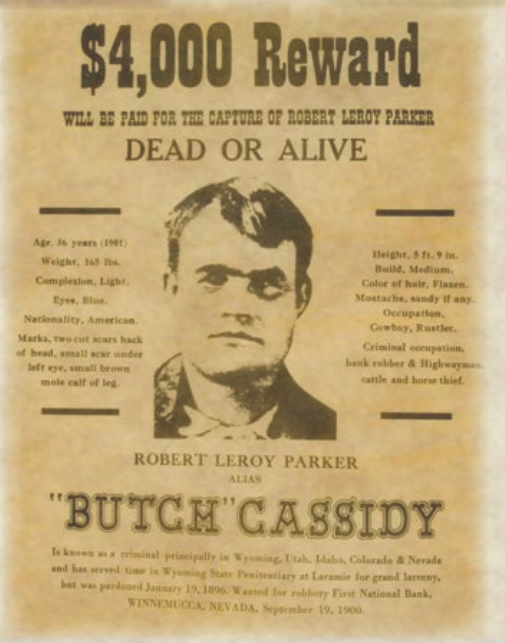
Dass es manchmal zu Anzeigefehlern kommt, weil das Spiel noch nicht aktualisiert wurde, ist bereits bekannt. So kommt es zum Beispiel dazu, dass nach einem Stufenanstieg die erhaltenen Erfahrungspunkte zwar angezeigt, das Level aber noch nicht korrigiert wurde. Dann steht im Erfahrungsbalken etwas wie 70/50 XP. Nach der Aktualisierung verändert sich die Anzeige auf 20/90 XP. Dem Spieler Mr. Perseus ist in der .net-Version allerdings das Gegenteil passiert. Es korrigierte sich das Level, er bekam jedoch keine Erfahrungspunkte:

Was in die eine Richtung geht, geht also auch in die andere. Wir lernen ja nie aus...

(stam1994)







Bilderrätsel

Die Arbeit des Ponyexpresses läuft seit Kurzem alles andere als rund. Scheinbar werden sie von der verfeindeten Eisenbahngesellschaft sabotiert. Hilf dem Ponyexpress und finde die fünf Fehler, die sich auf dem Bild eingeschlichen haben. Sende die richtige Lösung bis zum 20.08. an den Spieler Bilderrätsel um mit etwas Glück 50 Nuggets zu gewinnen. Viel Erfolg!

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

Auflösung des letzten Rätsels

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX → YYY: du wolltest in meinen Zoo kommen?
YYY → XXX: du hast rudi, das versoffene rentier?
XXX → YYY: red nicht so über meinen Rudi den pfleg ich so gut
YYY → XXX: na woher hat er denn sonst seine rote nase, wenn nicht vom saufen?
XXX → YYY: ich hatte paar Tomaten zuviel und hab ihn abgeworfen

Damit wäre die rote Nase auch erklärt ...

Du hast Übermutti ohnmächtig geschossen!

Ob das der The West-Account von Angela Merkel ist?

XXX: YYY, übernimmst du? viel tut sich nicht mehr und starbucks schließt gleich (daheim hab ich kein inet)
ZZZ: lol XXX, du sitzt bei starbucks?! :-)
XXX: jo :-)
ZZZ: du bekommst in jedem fall den Fortkampf-Kaffebecher in Gold, XXX :-)
XXX: mit latte bisschen :-)

Wenigstens einen Kaffebecher bekommen und Spaß im Chat gehabt, wenn schon das Fort dank zuvieler Offliner verloren ging.

XXX: Ein Kunstschuss von Calamity Jane misslingt und fliegt nicht in Richtung des Apfels auf deinem Kopf sondern etwas tiefer ... Du verlierst 6 Lebenspunkte.
YYY: Hmm ... Wer bei einem Kopfschuss nur 6 LP verliert, kann da ja nicht viel haben :-D

Wenn das System schon keine realistischen Schäden produziert, so liefert es doch wenigstens immer wieder einige Lacher.

XXX: also YYY, ne funktionierende fussfessel ist aber leichter zu finden als ne frau
YYY: kommt drauf an wie man geskillt ist

Einfach heiraten ... die Frau bringt dann die Fußfessel mit in die Ehe!

Oh Herr, lass es Verstand regnen und nehme den Bedürftigen bitte die Regenschirme weg!!!!!!!!!!!!

Wer so etwas im Profil stehen hat, sollte vielleicht selbst mal Kudrams Sonnenschirm ablegen.

XXX: oh backe ich hab grad mal gezählt auf wie vielen Welten ich mich befinde und das sind doch glatt: 13 in Deutschland (2 sind schon migriert), 1 in Dänemark, 2 in Italien, 3 in Spanien, 9 in Holland, 8 in England. Aber die ausländischen Welten werden nur sporadisch geschubst und ich hab mitleweile vergessen was ich da Testen wollte^^
YYY: und da heißt es wir haben 62k spieler. wenn jemand wie du löscht sinds ja gleich 10k weniger :-D

Der Kollege YYY hat das Prinzip hinter den Spielerzahlen genau erkannt.

XXX: Ich spiele auch auf 12 Welten: W3->Arizona, W4->W1, W5->Colorado, W7 geht mit der Welt unter, W8->Buffalo, W9 geht auch mit seiner Welt unter, w10 bleibt wo er ist :-D, Dakota auch, El Paso ebenfalls
YYY: Hast Du auch ein Leben neben TW ??

Ganz so extrem wie XXX sieht TWT das Problem nicht. Aber auch wir wünschen dir, dass du vor lauter Migrationswanderungen keine Blasen an den Füßen kriegst und dass du die Zeit, die du durch den Migrationstod deiner zwei Charaktere gewinnst, sinnvoll in dein „echtes“ Leben investierst.

(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: Welche Sprachversion von The West wurde als zweite veröffentlicht?

A: the-west.net
B: the-west.fr
C: the-west.dk

Frage 2: An welchem Tag wurde dort die dritte Welt eröffnet?

A: 12.06.08
B: 04.07.08
C: 20.10.08

Frage 3: Wie viele Sprachversionen gibt es derzeit?

A: 17
B: 19
C: 23

Frage 4: Die wenigsten Spieler hat welche Sprachversion?

A: die dänische
B: die schwedische
C: die norwegische

Frage 5: Die meisten Spieler widerum gibt es bei...?

A: the-west.de
B: the-west.pl
C: the-west.net

Frage 6: Wo ist die Migration nicht aktiviert?

A: Norwegen
B: Italien
C: Ungarn

Frage 7: Wie viele verschiedene Ländergürtel gibt es?

A: 23
B: 31
C: 40

Frage 8: Welchen dieser Gegenstände gab es nicht in Verbindung mit einer Filmwerbung?

A: Kette aus Alienhaut
B: Winterschal
C: Yangs Hut

Frage 9: Welchen dieser Gegenstände gibt es nicht?

A: Roter Brief
B: Blauer Brief
C: Gelber Brief

Frage 10: „Ein leckrer Keks“, ist die Beschreibung welches Produkts?

A: Knusperkeks
B: Schokoladenkeks
C: Butterkeks

(totzy)

Der Gewinner der letzten Ausgabe ist **Chad e. desperate**
Herzlichen Glückwunsch!

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

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
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.