THE WEST TIMES

★ Ausgabe 48 ★ Februar 2013 ★ © 2013 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Das Wunder von Glenfiddich

Kornkreise bei The West

Kornkreise sind Bereiche eines Getreidefeldes, in denen die Kornhalme in einer regelmäßigen Weise umgeknickt, gebogen oder abgemäht worden sind. Als ich neulich mit meinem Kamel einen hohen Berg erklomm, konnte ich einen Kornkreis fotografieren. Wie mag er entstanden sein? Waren es die Götter, die unsere Welt 1 besuchten? Was bedeutet das Zeichen wohl?

Ich wandte mich an einen Cerealogen (Forschungskreis Cerealogie = Kornkreiskunde). Dieser bestätigte meine Vermutungen: „Es gibt keine Beobachtung einer natürlichen Entstehung von Kornkreisen; die einzig derzeit nachgewiesene Form ist die durch Menschenhand.“

Und so recherchierte ich weiter. War mir doch dieses Zeichen schon einmal irgendwo vor die Augen gekommen ... Und tatsächlich!

Schreibt uns bitte, worum es sich bei diesem Kornkreis handelt. Wir sind auf Eure Einsendungen gespannt.

(quis)

Inhalt

Das Wunder von Glenfiddich	1
Vorwort	2
Kurz notiert	2
Leserzuschriften	3
Interview mit einem Rückkehrer	5
Wie finde ich das wichtigste Skript?	7
Unfälle im Westen	9
Warnung vor zu schnellen Klicks	10
Leserzuschrift Craftingtipp	12
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	13
Last Minute ...	13
Stilblüten und Zitate des Monats	14
Mustang gegen Krebs	15
Leserzuschrift	15
Bilderrätsel	16
Gewinnspiel	17
Impressum	18

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

hiermit präsentiere ich euch Ausgabe 48 der TWTimes. Auch diesen Monat haben wir einige hilfreiche Themen für euch vorbereitet. Lest unter anderem unsere Warnung vor zu schnellen Klicks sowie unsere Produktfund-Analyse. Im nächsten Monat erwartet uns das vierjährige Jubiläum - seid gespannt.

Als kleine Neuerung schreiben wir in Zukunft die Ankündigungstexte auf der Startseite selbst. Somit seid ihr noch vor Lesen der Zeitung über die Inhalte informiert.

In diesem Sinne wünsche ich euch viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe der Zeitung!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur der TWTimes)
im Namen der gesamten Redaktion

Kurz notiert

Newsletter-Kampagne

Zum Ende des letzten Monats sorgte kurzzeitig die „Veteranenjacke“ für Verwirrung unter den Spielern. Der zu erwartende Nutzen des Gegenstands blieb auf den ersten Blick aus, denn als Belohnung einer Newsletter-Aktion hatten sich einige Spieler einen Gegenstand gewünscht, der auch mit hoher Stufe noch von Nutzen ist. Intention dieser Newsletter-Kapmpagne war es aber nicht, die bestehenden Spieler mit einem Gegenstand für ihre Aktivität zu belohnen, sondern vielmehr inaktive Ehemalige wieder an das Spiel zu binden. Dafür gab es nicht nur die Veteranenjacke, sondern in Folge eines A-B-Newsletters für einige Spieler auch Nuggets. Ob die Aktion den erhofften Erfolg hat, wird sich in den nächsten Wochen und Monaten zeigen.

(stam1994)

Leserzuschriften

Der amerikanische Traum - vom Tellerwäscher zum Millionär

In der letzten Ausgabe baten wir, uns Eure Millionärsgeschichte zu schicken. **midie** von Welt 1 berichtete uns, wie er fleißig Stein um Stein sowie Hammer um Hammer zu einem Berg von Dollars anwachsen ließ. **Staatsfeind Nr. 2** schrieb uns von seinem schnellen Ruhm. Vielen Dank für die Einsendungen! Wir freuen uns auf weitere Berichte von unseren Millionären.

(Cymoril)

D*a Ihr in eurer letzten Ausgabe wissen wolltet, wie wir Millionäre geworden sind, erzähle ich Euch meine Story.*

Alles fing an, als ich noch auf Welt 4 spielte. Eines Tages kam mir die Idee, einen Account nur für Geldverdienen zu erstellen. Ich entschied mich, auf Arizona anzufangen und mit Steinen mein Geld zu verdienen (ich hab sie meistens für 500 $ pro Stück verkauft). Später habe ich mir gedacht, nehme ich mir noch ein zweites Produkt dazu und verkaufte dann auch Hämmer. Beides ging weg wie warme Semmeln. Ich tauschte dann immer mein Geld, wenn ich 250.000 Dollar verdient hatte. Irgendwann kam ich dazu, meinen Händleraccount auf Buffalo zu löschen und so verkaufte ich alle meine Sachen und tauschte wieder das Geld. Als ich meinen Account auf Arizona löschen wollte, kam wieder Geld dazu. Meinen letzten Tausch, um den Millionärserfolg zu erhalten, machte ich, als ich schon auf Welt 1 war. Mittlerweile habe ich mein Geld ausgegeben und verdiene jetzt, indem ich Craftingsachen über den Markt verkaufe.

midie

Leserzuschriften - Fortsetzung

Hallo wertes TW Times Team,

*ich habe die Geschichte von **Leo der Wilde** gelesen - übrigens ein guter Freund von mir - und er war auch in meiner Stadt! Ihn habe ich mir zum Vorbild genommen und habe ihn geschlagen. Ich bin jetzt der jüngste Millionär mit Level 12.*

Ich habe mir, genau wie er, PA gekauft, aber nur 2750 Nuggets und habe mir eine Premiumkiste geholt und übelstes glück gehabt. Habe da Howdah Pistole rausgezogen und verkauft für 1,3 Mio $! Beweisbild ist beigefügt. Ich bin seit dem 02.01.2013 angemeldet auf Buffalo und bin nur 3 Tage später Millionär geworden!

Ich hoffe, ich kann meinen Mentor damit stolz machen!

Mfg

Staatsfeind Nr. 2

Interview mit einem Rückkehrer

K.haosprinz spielt wieder ...

Am 06.01.2013 flatterte dem Autor ein Telegramm ins Haus, dessen Absender ihm zwar bekannt war, ihn aber dennoch überraschte. **K.haosprinz** war ihm aus mehreren Welten gut bekannt, doch hatte er das Spiel vor längerer Zeit bereits aufgegeben. Offensichtlich hatte er sich zu einem Neustart entschlossen. Grund genug, ihn einmal näher zu den Umständen seines Neustarts zu befragen.

TWTimes: Hallo, K.haosprinz. Danke, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast. Stell dich bitte kurz einmal vor. Wie lange spielst du schon The West? Auf welchen Welten und in welchen Charakterklassen gibt es dich? Was sind deine Interessen und Ziele im Spiel?

K.haosprinz: Gerne, ich heiße Felix, bin 18 Jahre alt und kam zum ersten Mal im Frühjahr 2009 durch Freunde mit The West in Kontakt. Momentan gibt es mich allerdings nur noch auf Welt 1 und auf Fairbanks, wo ich als Duellant (W1) und als Soldat (Fairbanks) unterwegs bin. Dementsprechend orientiere ich mich bei meiner Zielsetzung in The West auch stark an Duellen und Fortkämpfen, wobei mir besonders eine gute Zusammenarbeit innerhalb der Stadt wichtig ist.

TWTimes: Du hast schon einmal The West gespielt und dann aufgehört. Von wann bis wann ging deine erste Tour durch den Westen?

K.haosprinz: Meine erste Tour durch den Westen begann mit dem Start von Welt 6 im April 2009 und führte mich dann über die verschiedensten Welten, unter anderem auch über bereits bestehende Welten, wie die Welten 2 und 4, bis hin zu Colorado, was die neueste Welt war, auf der ich gespielt habe. Gegen April 2011 hab ich mich dann mit Welt 4 auch von meiner letzten und wohl auch erfolgreichsten Welt vorerst von The West verabschiedet.

TWTimes: Warum hast du damals mit dem Spiel aufgehört?

K.haosprinz: Das lag einerseits daran, dass mit der Zeit immer mehr meiner Freunde die Lust an diesem Spiel verloren hatten und es mir andererseits auch selbst etwas so ging, dass ich die Lust verloren hatte, weil mir in The West neue Anreize fehlten.

TWTimes: Wie bist du jetzt wieder zum Spiel gekommen?

K.haosprinz: Einer meiner Freunde hatte sich damals nicht aus The West verabschiedet und mich immer wieder in meinem RL mit Informationen versorgt, sodass der Kontakt zu The West nie ganz abriss. Mit der Bekanntgabe der Version 2.0 habe ich den Anreiz gesehen, der mir gegen Ende meiner ersten Tour abhanden gekommen war.

TWTimes: Du hast dich damals im „Alten Westen“ (Version 1.36) verabschiedet. Was gefliel dir an der Version besonders gut? Was gefiel dir nicht so gut?

K.haosprinz: Ich habe mich damals meines Wissens nach sogar schon vor Version 1.36 verabschiedet, weswegen ich zu der Version nicht allzu viel sagen kann. Im Vergleich mit den Änderungen in Version 2.0 fällt mir jedoch auf, dass mir an der früheren Version besonders die flexiblen Arbeitszeiten gefallen haben, da die Planung der Arbeitsaufträge über den Tag verteilt etwas einfacher war. Nicht so gut gefiel mir damals die fehlende oder nicht wirklich ausgereifte Möglichkeit mit Mitspielern in einem Chat zu kommunizieren, was erst gegen Ende meiner ersten Tour etwas verbessert wurde.

TWTimes: Jetzt bist du in den „Neuen Westen“ (Version 2.0) zurückgekehrt. Was gefällt dir an dieser Version besonders gut? Was gefällt dir nicht so gut?

Interview mit einem Rückkehrer - Fortsetzung

K.haosprinz: Als besonders positiv empfand ich bei meiner Rückkehr die komplett überarbeite Karte. Auch die Einführung der Gold- und Silberarbeiten finde ich sehr interessant. Da ich zudem komplett von vorne begonnen habe, kann ich auch sagen, dass mir der Einstieg in das Spiel mit der Anpassung der Quests an das neue Arbeitszeitensystem ziemlich gefällt, da das für mich etwas völlig neues ist und in mir einen gewissen Ehrgeiz wiedererweckt hat. Wo man früher Produkte abgeben musste, reicht es jetzt oftmals, die besagte Arbeit in einer bestimmten Anzahl zu machen. Nicht ganz ideal finde ich derzeit jedoch die Übersicht im Spiel selbst. Oftmals öffnen sich durch wenige Klicks viele verschiedene Fenster, sodass man gerne einmal die Orientierung verliert. Gerade auch, wenn man herausfinden möchte, welche Arbeiten man mit entsprechender Ausrüstung schon ausführen kann, bin ich ohne entsprechende Hilfe durch Skripte ziemlich durcheinander gekommen.

TWTimes: Findest du dich in Version 2.0 gut zurecht? Was sollte - besonders im Hinblick auf Anfänger - noch verbessert werden?

K.haosprinz: Es hat etwas gedauert, bis ich mich mit den Neuerungen , wie der neuen Menüführung und dem Arbeitszeitensystem, zurecht gefunden habe, aber mittlerweile stellt das kein Problem mehr für mich dar und ich bin sehr erfreut über die Neuerung in The West. Gerade für Anfänger sollte meiner Meinung nach jedoch noch einiges in Sachen Übersicht getan werden, sodass sie auch ohne die Hilfe von Skripten leicht Informationen darüber erhalten, welche Arbeiten sie mit welcher Kleidung ausführen könnten.

TWTimes: Hast du noch viele alte Bekannte wiedergefunden? Hast du nach bestimmten Spielern gesucht und sie nicht mehr gefunden?

K.haosprinz: Erstaunlicherweise habe ich bei meiner Rückkehr auf Welt 1 viele alte Bekannte wiedergefunden, darunter auch einige andere Rückkehrer, die damals etwa zur gleichen Zeit wie ich mit The West aufgehört hatten. Da ich schon davon gehört hatte, dass die alten Welten durch die Möglichkeit der Migration ziemlich durcheinander gewürfelt wurden, hab ich darauf verzichtet, speziell auf den alten Welten nach alten Bekannten zu suchen. Diejenigen, die ich gefunden habe, habe ich auch eher durch Zufall gefunden

TWTimes: Vielen Dank für das Interview. TWTimes wünscht dir weiterhin viel Spaß im Westen. Möchtest du noch ein paar Schlussworte an unsere Leser richten?

K.haosprinz: Ich möchte hiermit einfach allen Spielern noch weiterhin viel Spaß im Westen wünschen, sodass sich das Spiel mit seinen Spielern zusammen auch in Zukunft in eine für alle Beteiligten positive Richtung entwickelt und wir noch lange Spaß an diesem Spiel haben.

Falls auch ihr „Spätheimkehrer“ und „Wiedereinsteiger“ seid und eure Geschichte erzählen wollt, schreibt uns per Telegramm, E-Mail oder PN im Redaktionsforum und berichtet uns über die Gründe eures Neustarts.

(Tony Montana 1602)

Wie finde ich das wichtigste Skript?

TW-DB.info - eine sehr gute Unterstützung für das Spiel

Die TWTimes berichtete schon mehrfach über die Internetseite **http://tw-db.info/** und vielen alten Hasen ist sie auch längst ein Begriff. Aber gerade kürzlich kam es der Redaktion wiederholt zu Ohren, dass es sogar unter den ganz alten Hasen immer noch Spieler gibt, die nichts von der Seite wissen oder nicht wissen, wie man ihren wichtigsten Inhalt nutzen kann. Von den Neueinsteigern ins Spiel ganz zu schweigen. Dies nehmen wir zum Anlass und erklären noch einmal, wie das Skript der Seite zu bekommen ist und was es euch bietet. Wir hoffen, damit den schon etwas ergrauten Cowboys noch mehr Spaß am Spiel zu verschaffen und den Nachwuchsrevolverhelden überhaupt erst einmal zu zeigen, wie viele Dinge sie im Spiel tun können und wie viel Spaß der Westen zu bieten hat.

TW-DB - der Name ist Programm und steht für The West Database, also eine Sammlung fast aller relevanter Daten des Spiels. Ein, zwei Geheimnisse hat InnoGames noch, aber alles für das Spielgeschehen wirklich Wichtige, hat die Firma den privaten und unabhängigen Machern der Seite dankenswerter Weise zur Verfügung gestellt.

Wie ist der Setbonus des vollständigen Gentleman-Set? Ich habe aber nur 4 Teile davon, was bringen die mir? Welche Arbeiten kann ich machen? Wo finde ich die teuersten Gegenstände? Wie viele Arbeitspunkte fehlen mir eigentlich noch, bis ich endlich Biber jagen kann für die Quest? Was sind die besten Klamotten für die Arbeit? Mist, die habe ich nicht, was ist denn dann wenigstens die beste Ausrüstung aus meinem Inventar? Wie geht die Questreihe weiter? Welche Produkte brauche ich gerade zum Craften? Und wie viele? Und was für Produkte brauche ich für die nächsten Rezepte und Anleitungen? Ich bin ja Koch, was kann denn der Sattler so alles herstellen? Woher bekomme ich mein Zunderzeug, das ich als Schmied brauche und nicht selbst herstellen kann?

Diese und inhaltlich ähnliche Fragen haben sich die Spieler von The West im Laufe der vier Jahre, in denen das Spiel besteht, buchstäblich millionenfach gestellt. Die Antworten auf all diese Fragen lassen sich auf vielen Seiten und in verschiedenen Foren im Netz finden, doch keine Quelle liefert euch die Antworten auf all diese Fragen so gebündelt und präzise wie tw-bd.info.

Grundsätzlich lässt sich die Seite auf zwei verschiedene Arten nutzen: unangemeldet oder als registrierter Nutzer. Besucht man die Seite unangemeldet, kann man zwar bereits alle Informationen einsehen - jedoch nur in allgemeiner Form. Das heißt, die Informationen werden nicht mit dem eigenen Account verknüpft. Euch wird also beispielsweise angezeigt, wie viele Produkte ihr zum Crafting braucht, aber nicht, wie viele der benötigten Produkte ihr aktuell schon in eurem Inventar habt. Es wird angezeigt, was die beste Kleidung für eine Arbeit ist, aber es wird nicht berücksichtigt, ob ihr diese Kleidung überhaupt besitzt und schon tragen könnt. Angezeigt wird ebenfalls, wie eine Questreihe weitergeht, aber nicht, welche Quests der Reihe ihr bereits abgeschlossen habt und wo es also für euch ganz persönlich weitergeht.

Um die Verknüpfung des Accounts mit der Seite auch direkt im Spiel selbst zu sehen, ist es nötig, das Benutzerskript der Seite zu installieren. Das Skript ist auf den Browser Mozilla Firefox ausgelegt und dieser benötigt das Add-on Greasemonkey, um Skripte zu installieren. Greasemonkey wird unter den Spielern, aufgrund seines Symbols, auch gerne mal „der Affe“ genannt.

Unter der Addresse **https://addons.mozilla.org/de/firefox/addon/greasemonkey/** findet ihr das Add-on. Klickt einfach den Button „Jetzt herunterladen“ an und ein paar Sekunden später ist es installiert - länger dauert es nicht und schwieriger ist es nicht.

Im nächsten Schritt geht ihr wieder auf die Seite **http://tw-db.info/** und registriert euch als Nutzer. Diese Funktion befindet sich oben rechts auf der Seite. Euer Benutzername und euer Passwort sind frei wählbar. Sie können - müssen jedoch nicht - die selben sein, wie im Spiel selbst.

Nachdem ihr euch registriert habt, müsst ihr nur noch das Benutzerskript installieren. Ihr findet es in der Navigationsleiste links oben unter dem Punkt „Tools“ und „Benutzerscript“ oder installiert es unter der Addresse **http://tw-db.info/?strana=userscript** direkt. Dazu klickt ihr dort einfach auf den Button „Download“. Sekunden später ist alles erledigt. Die Installation ist nur ein einziges Mal notwendig und umfasst dann alle Welten von The West, auf denen ihr einen Account habt.

Wie finde ich das wichtigste Skript? - Fortsetzung

Wenn ihr euch nun neu in das Spiel einloggt oder F5 drückt, wenn ihr während der Installation eingeloggt wart, dann seht ihr rechts am Bildschirmrand unter dem Optionen-Zahnrad zwei neue Buttons. Diese gehören zum Skript. Mit dem einen könnt ihr direkt aus dem Spiel auf die Seite von TW-DB kommen und dort die Daten eures verknüpften Accounts einsehen. Mit dem anderen könnt ihr euch eure Arbeitspunkte und die besten Ausrüstungsgegenstände aus dem eigenen Inventar für die ausgewählte Arbeit anzeigen lassen.

Dabei berücksichtigt das Skript - im Gegensatz zur spieleigenen Hilfefunktion - auch die Boni der verschiedenen Sets und liefert daher oft andere - bessere - Ergebnisse. Weiterhin ermöglicht das Skript auch die einfache Aktivierung der Arbeiten direkt nach dem Umziehen. Darüber hinaus bietet das Skript noch verschiedene Sortierfunktionen für die Arbeiten an und die Möglichkeit, häufig genutzte Ausrüstungen als „eigenes“ Set zu speichern.

Als erstes nach der Installation, solltet ihr euch kurz mit den Einstellungen des Skripts vertraut machen und dort nach euren persönlichen Bedürfnissen die verschiedenen Funktionen aktivieren oder deaktivieren. Ihr findet sie im Button direkt unter dem Zahnrad, rechts am Bildschirmrand. Abschließend sei noch erwähnt, dass ihr während der Nutzung des Skripts natürlich immer auch auf der TW-DB-Seite eingeloggt sein müsst - wie sollte die Seite auch sonst anders an die verknüpften Informationen aus eurem Account gelangen?

Die Seite und das Skript sind eine rundum gelungene Hilfe zum Spiel The West. Solltet ihr nach diesem groben Überblick noch Fragen zur Funktion des Skrips haben, stellt sie einfach in eurer Stadt oder eurem Verband. Aufgrund der Popularität des Skripts, ist die Chance groß, dass ihr jemanden findet, der es schon nutzt und sich damit auskennt. Falls ihr auch so keine Hilfe findet, schreibt euer Problem in eines dieser Themen im The West Forum:

http://forum.the-west.de/showthread.php?t=58494 oder
http://forum.the-west.de/showthread.php?t=53209.

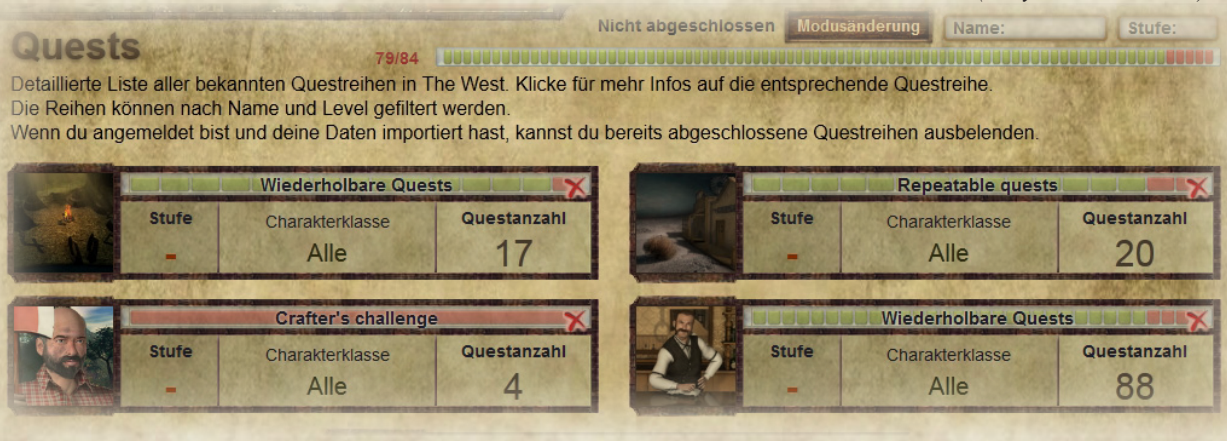
Sie werden von den Betreibern der Seite TW-DB gelesen und dort bekommt ihr sicher Hilfe.

Die TWTimes wünscht jedem neuen Nutzer des Skripts mindestens ein „Hey-Erlebnis“ bei der ersten Berechnung der Arbeitspunkte und Arbeitsausrüstung.

„Hey, is ja geil! Ich kann ja (Name einer Arbeit) machen! Das wusste ich ja noch gar nicht!“

Vielen ging es jedenfalls schon so oder so ähnlich. Gerne würden wir in der nächsten Ausgabe Leserbriefe zu euren Erfahrungen im Spiel ohne das Skript und jetzt mit dem Skript veröffentlichen. Also schreibt uns!

(Tony Montana 1602)



Unfälle im Westen

Der Wilde Westen - ein gefährliches Land

Brücke bauen - Du stürzt ins Wasser. Du verlierst 9 Lebenspunkte. (Ziemlich hartes Wasser ham die da im Westen ...)

Brücke bauen - Ein Stein fällt dir auf die Schulter. Du verlierst **41** Lebenspunkte. (Der Stein ist wohl vom Himmel gefallen, als ich auf der Brücke stand ...)

Kohle abbauen - Ein Gesteinsbrocken löst sich von der Decke. Du verlierst **41** Lebenspunkte. (Die Steine sind wohl überall gleich schwer - die vom Himmel fallen und die im Bergwerk ...)

Kohle abbauen - Durch einen Riss in der Wand dringt schnell Wasser ein. Du verlierst 27 Lebenspunkte. (Wir lernen: Steine sind überall gleich gefährlich, aber Wasser unter der Erde ist gefährlicher als Wasser im Wasser.)

Als Quacksalber arbeiten - Bei der Zubereitung explodiert eine Flasche mit deinem Gebräu in deiner Hand. Was wohl passiert wäre, wenn das jemand getrunken hätte? Du verlierst 41 Lebenspunkte. (Wenn das jemand getrunken hätte? Blöde Frage! Dann wäre es ihm passiert und nicht mir!)

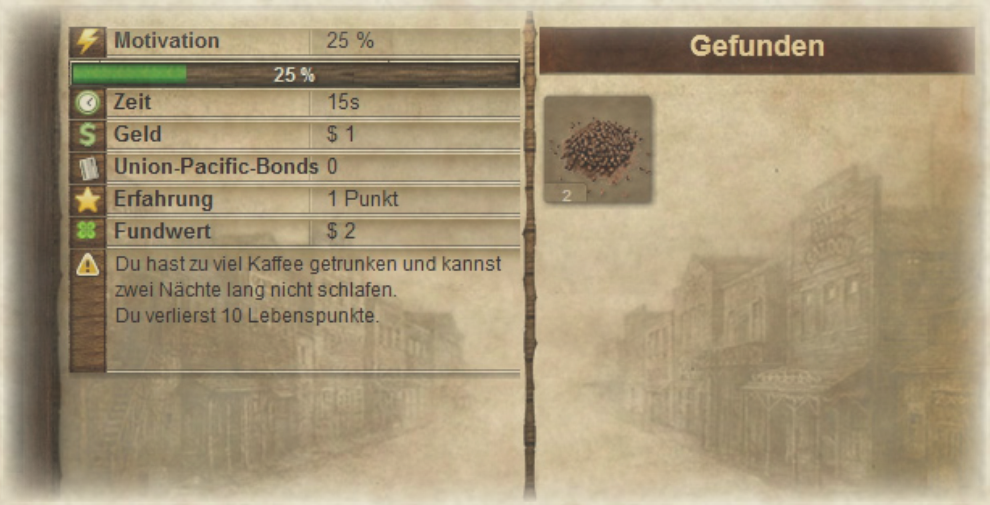
Einbruch - Du fällst im Dunkeln die Treppe hinunter. Du verlierst 282 Lebenspunkte. (Also ehrlich! Da kann man ja 7 Gebräu-Explosionen überstehen und ist immer noch besser dran! Böse, böse Treppe!)

Büffel jagen - Du kommst unter die Hufe eines Büffels. Du verlierst 47 Lebenspunkte. (Hätte nicht gedacht, dass ich mir, vor die Wahl gestellt, lieber wünschen würde von einem Büffel zertrampelt zu werden, als die Treppe herunterzufallen.)

Gewürze sammeln - Du streitest dich mit einem Biber um ein besonders großes Kraut. So ein Biber hat ganz schön scharfe Zähne. Du verlierst 22 Lebenspunkte. (Ach du grüne Neune! Wenn sich zwei von diesen Großzahn-Bibern zusammentun, dann sind die schon fast so stark wie ein Büffel!)

Ranch errichten - Du fällst in eine Jauchegrube. Du verlierst 7 Lebenspunkte. (Na also dann stürze ich doch lieber in dieses harte Wasser vom Anfang der Geschichte.)

(Tony Montana 1602)



Warnung vor zu schnellen Klicks

Und schwupps, da war‘s passiert ...

Es gibt Arbeiten im Westen, die sind nicht besonders anspruchsvoll im Bezug auf die notwendigen Arbeitspunkte, man bekommt wenig Geld und Erfahrung, die Itemfunde sind nicht sonderlich wertvoll und die Arbeitsdauer ist sehr kurz. Jeder kennt solche Arbeiten. Beispiele dafür sind etwa die neuen 15-Sekunden-Arbeiten Kaffee mahlen, Speerfischen, Gewürze sammeln und Lämmer hüten oder auch die Arbeiten Tabak pflücken, Kohleabbau, Zuckerrohr schlagen und Rinder branden, die jeder fleißige Crafter häufig macht. Da man die Produkte meist in großer Zahl benötigt und sich kaum die Zeit und Mühe lohnt, sich für diese Arbeiten extra umzuziehen und konzentriert über sie nachzudenken, verführen diese Arbeiten besonders dazu, sie einfach schnell und gedankenlos anzuklicken. Einmal, zweimal, dreimal, viermal ... klick, klick, klick, klick .... fünfmal, sechsmal ... klick, klick ... ups!

Die ersten vier Klicks sind kein Problem, denn sie stellen die gewünschten Arbeiten ein, der fünfte Klick öffnet das „Mehr Arbeiten?“-Fenster zur Aktivierung des Automatisierungs-PA und der sechste Klick aktiviert den PA oder bricht die Anfrage ab.

Wenn man sich entschieden hat, aktuell **ohne** Automatisierungs-PA zu spielen, dann muss man an dieser Stelle vorsichtig sein mit zu schnellen Klicks und sorgfältig darauf achten, welche Schaltflächen man anklickt - und vor allem, **wo** die Schaltflächen auf dem Bildschirm gerade liegen.

Wenn man ein geöffnetes Arbeitsfenster ein bisschen auf der Karte hin und her schiebt, etwa weil man noch andere Fenster, wie Stadt, Telegramme, Chat oder Fort, geöffnet hat, ist es möglich, dass der OK-Button des „Mehr Arbeiten?“-Fensters direkt den Starten-Button eines Arbeitsfenster überlagert. So kann der PA aktiviert werden, ohne dass zwischen dem fünften und sechsten Klick noch einmal die Maus bewegt werden muss. Der Mauszeiger liegt nach dem fünften Klick also nicht mehr auf dem Starten-Button, sondern auf dem OK-Button. Dies kann geschehen, weil das „Mehr Arbeiten?“-Fenster immer direkt an der selben Stelle in der Mitte der Karte geöffnet wird und nicht verschoben werden kann. Wie das ganze aussieht und wie die Fenster in dieser problematischen Situation positioniert sind, könnt ihr den beiden nächsten Screenshots entnehmen.

Schnelle Klicks - Fortsetzung

Das Bild zeigt euch ein Arbeitsfenster, das ziemlich genau in der Mitte des Bildschirms und einige Zentimeter oberhalb der Kontrollleiste am unteren Bildschirmrand liegt. Der Starten-Button liegt dabei ziemlich direkt oberhalb der Schaufel in der Kontrollleiste. Wenn ihr nun den Starten-Button fünfmal mittig anklickt, werden vier Arbeiten gestartet und danach wird er direkt vom OK-Button des „Mehr Arbeiten?"-Fensters überlagert.

Der Mauszeiger befindet sich dabei direkt auf dem OK-Button und der sechste Klick aktiviert - ohne dass eine Bewegung der Maus und somit bewusstes Nachdenken erforderlich wäre - den Automatisierungs-PA.

Um nicht ungewollt den Automatisierungs-PA zu aktivieren, rät die TWTimes daher zu zwei Dingen:

1. Achtet sorgfältig auf eure Klicks. Schaut hin, welches Fenster ihr anklickt und zählt eure Klicks. Klickt nicht wild - so einfach und verführerisch manche Arbeiten auch sein mögen.

2. Um ganz sicher zu gehen, gewöhnt euch an, die Arbeitsfenster nicht genau in der Bildschirmmitte über dem Schaufelsymbol der Kontrollleiste zu öffnen. Verschiebt die Fenster etwas nach rechts oder links. Auf diese Weise müsstet ihr bei zu schnellem Klicken zumindest noch die Maus bewegen, um den PA zu aktivieren oder die Anfrage abzubrechen.

Solltet ihr nun doch einmal zu schnell geklickt und ungewollt den PA aktiviert haben, ist das zwar ärgerlich, aber kein Weltuntergang. Der Support ist technisch in der Lage, die Aktivierung wieder rückgängig zu machen und die Nuggets eurem Konto wieder gutzuschreiben. Und die gute Nachricht ist: Sie tun es auch!

Schnelle Klicks - Fortsetzung

Da es sich bei der beschriebenen Situation nicht um einen Fehler in der Funktionalität des Spiels, sondern um einen Bedienfehler des Users handelt, haben wir Spieler keinen festen Anspruch auf eine Rückabwicklung. Aus Kulanz seitens InnoGames - also auf freiwilliger Basis - kann diese jedoch trotzdem erfolgen. TWTimes hat in Erfahrung gebracht, dass dies auch bereits tatsächlich geschehen ist und der Support sich in der Situation unkompliziert und entgegenkommend gezeigt hat.

Wenn euch also dieses Missgeschick passiert ist, schreibt eure Nuggets nicht ab, sondern schreibt den Support an und erklärt eure Situation. Beschreibt möglichst genau, was ihr gemacht habt - je eher die Supporter euch verstehen, desto eher könnt ihr auch mit dem von euch gewünschten Ergebnis rechnen. Lasst es auch nicht an Höflichkeit mangeln. „Bitte“ und „Danke“ wirken manchmal Wunder ... und bei einer Ansprache „Ey Alter, mach ma PA zurück, ich will meine Nuggies wieder!“ sinken die Chancen auf kulantes Entgegenkommen natürlich drastisch.

Am wichtigsten ist jedoch, dass ihr den Support unmittelbar nach der ungewollten PA-Aktivierung informiert. Erst zehn Tage den PA nutzen und dann eine Rückabwicklung erbitten, läuft in keinem Fall. Euer Support-Ticket muss auf jeden Fall so kurz nach der Aktivierung eingehen, dass wirklich deutlich wird, dass ihr den PA definitiv nicht nutzen wollt.

Abschließend sei noch erwähnt, dass sich eine solche kulante Rückabwicklung natürlich nur auf den Automatisierungs-PA beziehen kann, da nur er auf diese Weise leicht unbeabsichtigt aktiviert werden kann. Die Aktivierung aller anderen Standard-Premiumaccounts erfordert ebenfalls mehrere Klicks und zusätzlich noch das Bewegen des Mauszeigers, sie ist also hinreichend sicher.

Wie es in den Redwood Forest hineinschallt, so schallt es aus den Wäldern der Appalachen hinaus ... oder so ähnlich. Was der Autor sagen will: wenn die Community vernünftig mit den Cowboys und Cowgirls vom Support umgeht, sind die auch gerne bereit, etwas für uns und unseren Spielspaß zu tun - ganz sicher.

In diesem Sinne wünscht die TWTimes den Spielern und Supportern auch weiterhin viel Spaß beim unfallfreien Klicken im Wilden Westen!

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift Craftingtipp

Keine Wassermelonen ...

Das dürfte vor allem die Feldköche interessieren: In den wilden Gewässern des Westens wachsen auch die begehrten „Wasserchilischoten“, wie der nachfolgende Screeshot von **EisregenCradle** beweist. Vielen Dank für die Einsendung!

(Cymoril)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... die Punkte für einen Erfolg rechts neben dem Namen des Erfolges in einem Schild in der Erfolgsübersicht angezeigt werden?

... beim Bieten auf dem Markt der Tag und die sekundengenaue Uhrzeit des Auktionsendes angezeigt wird?

... man am Markt nur für maximal 30 Angebote gleichzeitig die Beobachten-Funktion aktivieren kann?

... man eine Arbeit direkt auf der Karte starten kann, indem man auf die beiden kleinen Winkel oben rechts auf dem Button der betreffenden Arbeit klickt?

... Allan Quatermains Waffen unter anderem auch einen Setbonus von 100 Arbeitspunkten auf alle Arbeiten bringen?

... man bei einem Gruppentelegramm sehen kann, wie viele Empfänger es bereits gelesen haben, wenn man den Mauszeiger auf das Briefumschlagsymbol in der Spalte „Gesprächspartner“ hält?

... man bei einem Gruppentelegramm die Liste der Empfänger sehen kann, wenn man in der Spalte „Gesprächspartner“ den Mauszeiger auf das Wort „Gruppentelegramm“ hält?

... man auch bei einer Arbeitsmotivation von Null immer noch mit unveränderter Wahrscheinlichkeit Arbeitsprodukte finden kann?

... man am Tag der eigenen Migration keine Union Pacific Bonds als Aktivitätsbelohnung für das Erreichen von Tageszielen am Vortag bekommt?

... man besser nicht in der Nacht von Sonntag auf Montag migrieren sollte, um nicht auch noch auf bis zu fünf Bonds als Belohnung für die erfolgreiche Woche zu verzichten?

(Tony Montana 1602)

Last Minute ...

Widerlich!

Last Minute ist schon wieder da, der gleiche *zensiert* wie jedes Jah‘.
Horden kommen angerannt, bieten wie blöd nicht mehr per Hand,
scripten wohl verboten und verärgern dich, ach wie ist das widerlich!
Drücken kräftig auf die Tasten, da wird dir mit recht ganz bange,
und mancher gar noch höhnisch Sprüchlein weiß - mein lieber Mann, ist das ein *zensiert*.
Man selber tippt Gebote ehrlich - doch der Ertrag allein ist spärlich.
Keine Auktion wird mal gewonnen - dank der Skripte ist die Zeit sinnlos verronnen.
Doch nicht nur Einzelnen geht es gegen den Strich, gehäuft hört man schon: „Widerlich!“

Nun ist es auch bei mir soweit. Bis jetzt nahm ich es noch gelassen.
Die Kasse leer, bin nicht bereit, mich auf was teureres einzulassen.

Drum lad’ ich Euch ganz herzlich ein, Support, wir woll‘n nicht länger warten,
im neuen Jahr, da muss es sein, untersucht einmal die „falschen Karten“.

(Cymoril)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX: hat noch jemand 3-4 Flaschen Tequila abzugeben ???
YYY: sauf nicht so viel, XXX
XXX: sehr gut, brauch sie aber nur zum craften
YYY: das sagen alle sprittis
XXX: haben sie noch Restalkohol? hör auf zu betteln, Bulle! :-D

Tztztz, immer dieser verharmlosende Umgang mit Alkohol

XXX: als hobbykoch frag ich mich, warum man in den tomatenbrei neuerdings steine gibt ...
YYY: Ballaststoffe

Solange die komischen kulinarischen Kreationen noch mit Humor genommen werden, wird wohl noch weiter gekocht und keiner muss verhungern.

Sheriff im Forum: Wir nehmen das gerne in unsere Liste der Verbesserungen auf. Die sammeln wir ja immer noch fleißig weiter.
XXX: Wie ein Briefmarkensammler, der sammelt auch fleissig und benutzt die Marken nie. *Pfeif-Smiley*

Eine etwas schnellere und auch mengenmäßig gesteigerte Umsetzung von Vorschlägen und Ideen aus der Community wäre wünschenswert - und ist auch sicher machbar.

XXX: Die Berliner sollten mal mehr auf Errichten skillen, die verballern in ihrem neuen Flughafen ja mehr Rohstoffe als wir für'n großes Fort!

Ohne Worte.

XXX: brauche Schwefel, haste den?
YYY: ich hab fast gar nix mehr
YYY: und schwefel is ne rot-arbeit ... die kann ich eh nicht mitt meiner skillung
XXX: schade
YYY: wozu brauchst du den?
XXX: naja, noch weiter wachsen
XXX: zum Craften
YYY: schwefel is gut fürs wachstum? ... wäre mir neu
XXX: lol

Immer schön eins nach dem anderen beantworten ...

XXX: LP MONSTER zum SÜD TOR
YYY: gibts auch nen nordtor?

Ein Leiter, der extra erwähnt, dass das Tor des Forts im Süden liegt? Also sowas ist uns auch noch nicht untergekommen.

(Tony Montana 1602)

Bild: http://www.americaremembers.com/Products/EPWTRE/EPWTRE.asp

Mustang gegen Krebs

Krebse zwickt doch endlich wieder!

Seit dem Update 2.0 unseres Spiels, ist es wie ein Glückspiel, wenn man mal einen Krebs aus dem Wasser angeln kann. Immer wieder aufs neue enttäuscht, dass mir keiner ins Netz ging, bekam ich heute die Erklärung für den Rückgang der Schalentiere, die wohl nunmehr auf der Naturschutzliste stehen. Es sind die Mustangs, die unsere Krebse fressen! Einen davon habe ich aus dem Wasser ziehen können.

Hoffen wir, dass sich im Westen „der Krebs zur Vermehrung nur mit dem Krebse bettet“ und sich in der Auswahl des Paarungspartners nicht auch so flexibel-unentschieden zeigt, wie er es bei der Art und Weise des Fortpflanzungsaktes ist. „Bei der Fortpflanzung der Krebse gibt es diverse Variationen. Dabei reicht das Spektrum von einer einfachen Entlassung der Spermien und Eier in das freie Wasser mit einer äußeren Befruchtung über eine innere Befruchtung durch speziell umgestaltete Extremitäten als Pseudopenis bis hin zur „Haltung“ von Zwergmännchen in einer übergroßen Vagina bei einigen parasitischen Arten.“ (Quelle: Wikipedia)

Sollte der gewöhnliche West-Krebs sich auch in der Partnerwahl flexibel zeigen, dürften bald die ersten „Mustang-Krebse“ zu erwarten sein - und damit wäre wohl jeder Feldkoch überfordert: grillt man die wie ein Steak oder kocht man die wie einen Krebs?

(Cymoril)

Leserzuschrift

Glossiert

Und wieder geht ein Gespenst um ...

... derzeit auf Fairbanks, Welt 16. „Heulmails“ häufen sich auf dem Tisch der Stadtgründer. Wieder einmal wird von Spielern die Einhaltung des sogenannten „Ehrenkodex“ auf Errichter gefordert. Doch nach wie vor ist dies kein Spielelement bei The West. Der Ehrenkodex wurde von irgendwem erfunden, der nicht angegriffen werden wollte. Mancher hat ihn für sich als richtig erkannt, andere lehnen ihn ab.

InnoGames, es wird an der Zeit, dass Ihr Euch um die Bedürfnisse der Heuler kümmert. Bitte installiert einen Ehrenkodex für Errichter, der mit Nuggets gekauft werden kann. Diese Errichter - und nur diese - sind dann vor Angriffen geschützt. Allerdings ist abzusehen, dass die Heulmails nicht weniger werden. Nur wird es wohl nicht mehr bloß um Errichter dabei gehen. Ihr solltet doch besser gleich „Ehrenkodexmedaillen“ für alle ängstlichen Spieler in den Shop setzen.

(Cymoril, Creamos)

Bilderrätsel

Neues Jahr, neues Glück, aber auch bei den Arbeiten? Auf meinem Weg zur gewohnten Arbeit schaute ich hier aber etwas irritiert und staunte nicht schlecht. Mein neuer Arbeitgeber hatte von jetzt auf gleich seine Anforderungen geändert. Finde die Änderungen bei der Arbeit und sende sie per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) bis zum 21. des Monats ein. Zu gewinnen gibt es wieder 50 Nuggets.

Auflösung des letzten Rätsels

Gewinner des letzten Bilderrätsels ist **Everett Barrett** von Welt Fairbanks. Herzlichen Glückwunsch!

(quis)

Gewinnspiel

Wer bin ich?

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

- Ich diente als Soldat unter dem Oberbefehl von 12 verschiedenen US-Präsidenten.
- Mein Vater war Gouverneur von Wisconsin, mein Sohn stieg in meine Fußstapfen und wurde als Soldat General of the Army.
- 1890 erhielt ich die Medal of Honor für meine Taten im Bürgerkrieg 1863.
- Als mein Sohn Jahrzenhnte nach meinem Tod ebenfalls diese höchste Tapferkeitsauszeichnung der Vereinigten Staaten erhielt, waren wir die erste Familie, in der Vater und Sohn diese Ausgezeichnung erhielten.
- Knapp 100 Jahre nach meinem Tod benutzte die Firma InnoGames das Design der Medal of Honor als Vorbild für die „Der Armee dienen"-Ehrenmedaille.
- Auf dem nordamerikanischen Kontinent bekämpfte ich den Apachenhäuptling Geronimo und auf den Phillipinen war ich amerikanischer Militärgouverneur.
- Das Studium der Rechtswissenschaften brach ich nach einem Jahr ab und trat erneut der Armee bei.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es 200 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. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Die gesuchte Person des Rätsels in Ausgabe 47 war **Alexander Hamilton**. Der Gewinner ist: **mowgli67** aus Welt 10.

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank an alle Teilnehmer für die teilweise sehr detaillierten Einsendungen! Ihr schriebt uns Hamiltons Lebensdaten (1757 - 1804), seinen Geburtsort (Westindische Inseln) und die Tatsache, dass er auf der 10-Dollar-Banknote abgebildet ist.

Für die aktuelle Aufgabe wünschen wir euch wieder soviel Spaß beim Rätseln und Nachlesen wie beim letzten Mal!

(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.