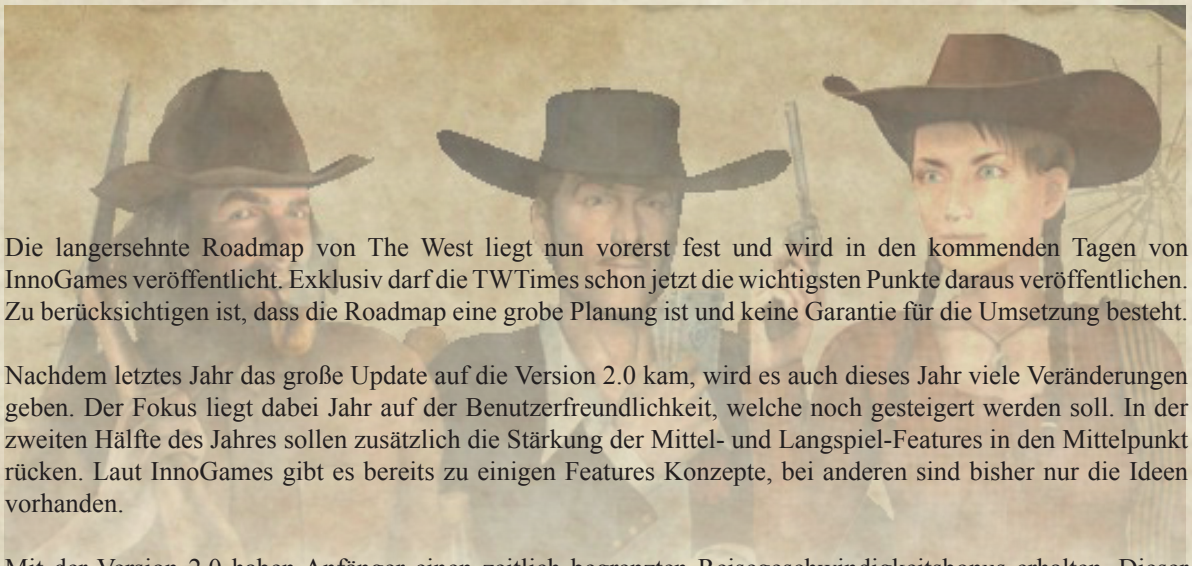
THE WEST TIMES

★ Ausgabe 49 ★ März 2013 ★ © 2013 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Roadmap 2013

Baustelle „The West“ 2013



Die langersehnte Roadmap von The West liegt nun vorerst fest und wird in den kommenden Tagen von InnoGames veröffentlicht. Exklusiv darf die TWTimes schon jetzt die wichtigsten Punkte daraus veröffentlichen. Zu berücksichtigen ist, dass die Roadmap eine grobe Planung ist und keine Garantie für die Umsetzung besteht.

Nachdem letztes Jahr das große Update auf die Version 2.0 kam, wird es auch dieses Jahr viele Veränderungen geben. Der Fokus liegt dabei Jahr auf der Benutzerfreundlichkeit, welche noch gesteigert werden soll. In der zweiten Hälfte des Jahres sollen zusätzlich die Stärkung der Mittel- und Langspiel-Features in den Mittelpunkt rücken. Laut InnoGames gibt es bereits zu einigen Features Konzepte, bei anderen sind bisher nur die Ideen vorhanden.

Mit der Version 2.0 haben Anfänger einen zeitlich begrenzten Reisegeschwindigkeitsbonus erhalten. Dieser soll wieder wie früher an die Charakterklasse des Greenhorns gekoppelt und bis Stufe 10 beschränkt werden. Außerdem sollen die Greenhorns mit Erreichen der Stufe 10, durch Einblendung eines Fensters, dazu aufgefordert werden, eine Charakterklasse zu wählen.

Wenn man länger als 45 Tage offline war und sich wieder einloggen möchte, musste man feststellen, dass der Charakter gelöscht war. Eine automatische Charakterlöschung durch Inaktivität soll bald verhindert werden. Stattdessen werden inaktive Charaktere aus den Ranglisten und Städten entfernt. Bei einem erneutem Login besteht der Charakter noch und kann sofort ganz normal weitergespielt werden.

Von Anfang an gibt es schon den Kampf innerhalb der Ranglisten. Bald schon sollen diese um eine Fortkampf- und Allianzrangliste erweitert werden. Wer monatlich, vierteljährlich, etc. die Nase vorne hat, könnte die geplante zeitbasierte Rangliste zeigen. Vorstellbar sind auch weitere Ranglisten für Crafting, Ausbau und ähnliches.

Der Itemshop soll 2013 ebenfalls noch überarbeitet werden, in Bezug auf die Darstellung der Angebote sowie einer besseren Bewerbung von Sonderangeboten, auch außerhalb des Shops. Zudem plant InnoGames mehr Rabatte anzubieten.

Nachdem bereits mit Version 2.0 das Duellsystem verändert wurde, ist schon wieder ein neues Duellsystem in der Roadmap verankert. Dabei soll das statische, vorberechnete Duell, mehr zu einem interaktiven Duell umgestaltet werden.

Seit es die Forts gibt, werden die Kämpfe je nach Fortgröße auf immer der gleichen Karte ausgetragen. Deshalb soll es mehr verschiedene Karten für verschiedene Forts geben. Eine Verbesserung des Fortkampfbalancings ist ebenso geplant.

Für neue Herausforderungen könnten die neuen Multiplayer-Instanzen sorgen, sobald sie umgesetzt werden. Mit seinen Mitspielern „Kühe einfangen“ oder auf „Bärenjagd“ gehen und auf speziellen Karten gegen NPCs zu spielen, hört sich nach viel Spaß und Abwechslung an.

Ob und wann die einzelnen Features verwirklicht werden, steht nicht fest. Kleinere Updates und Features sind in der Roadmap nicht erwähnt. InnoGames hat sich in jedem Fall auch dieses Jahr wieder viel vorgenommen. Wir sind gespannt, wie sich The West weiterentwickelt und werden euch auf dem Laufenden halten.

(the crying eye)

Inhalt

Roadmap 2013	1	Leserzuschrift Aussie Welt 10	19
Vorwort	2	westforts.com	22
TWTimes Wettbewerb	2	Valentinsevent	23
Leserzuschrift Fairbanks	3	Horoskop	24
Tipps & Tricks ... kurz und knapp	3	Leserzuschrift eines Kollegen	25
Unabhängigkeitserklärung	4	Leserzuschrift dominik79	26
Leserzuschrift Welt 1	5	Dosenbohnen	27
Das kommende Update 2.04	6	Bob Munden, der schnellste Schütze aller Zeiten -	
4 Jahre TWTimes	7	Nachruf	29
Neue Unfälle im Westen	10	Eine Begegnung	30
Der Zahlendreher	11	Frankreich auf Fairbanks	31
Wyatts wilde Westernlotterie	12	Sammelleidenschaft	32
Kirchen der Welt	13	Verflixt und zugenagelt!	36
Produktfunde - eine Analyse	14	Bilderrätsel	37
Stilblüten und Zitate	15	Gewinnspiel	38
Aus dem Tagebuch der Elianne (Welt 1)	16	Zettel 3, Fortkampfbündnis DLD, Level 99 ...	39
Amors Pfeile	17	Impressum	40

Vorwort

Liebe Leser, liebe Spieler,

4 Jahre TWTimes - eine lange Zeit für ein Spielerprojekt. Wir haben es geschafft, weil Ihr uns mit Euren Ideen, Hinweisen und sachlichen Kritiken zur Seite standet, weil Ihr Monat für Monat auf Eure Zeitung gewartet habt.

Redakteure kamen und gingen in diesem Zeitraum. Sicher sind nicht mehr alle im Spiel und mancher Name ist auch den neuen Spielern unbekannt. In den letzten Jahren hatte sich eine Stamm von „sieben Zwergen“, wie wir uns gern nennen, in der Redaktion etabliert. Zwei davon haben uns verlassen, einer ist nachgerückt. So sind wir derzeit nur sechs „sieben Zwerge“.

Wir bedanken uns vor allem bei denen, die die Zeitung mit prägten, seien es nun ehemalige Redakteure, Spieler, Leser, der Webmaster und Gestalter unseres TWTimes-Archives oder auch InnoGames mit den Nuggets für die Gewinnspiele in der Zeitung und unser spezielles TWTimes-Set.

Wir wünschen Euch und uns, dass es The West noch lange geben möge und wir Monat für Monat zum Spielgeschehen berichten können.

Viel Vergnügen mit der 4. Jubiläumsausgabe beim Lesen und Rätseln. Mehr wird an dieser Stelle nicht verraten!

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

TWTimes Wettbewerb

Eine Geburtstagskarte für die TWTimes

Nicht zu übersehen in dieser Ausgabe der TWTimes ist, dass wir dieses Jahr unser 4jähriges Jubiläum feiern. Zu diesem Anlass veranstalten wir für euch liebe Leser einen Wettbewerb. Gesucht ist das schönste und treffendste Bild rund um das Thema „4 Jahre TWTimes“. Ob gemalt, gezeichnet, am Computer entworfen - schickt uns eure Kunstwerke im jpg- oder png-Format bis zum 24.03.2013 um 23:59 Uhr in die Redaktion. Über die 5 besten Bilder werden wir euch in der nächsten Ausgabe abstimmen lassen. Der Gewinner erhält das exklusive TWTimes-Set, bestehend aus einer TWTimes-Jubiläumsausgabe, einer TWTimes-Schreibmaschine und einer TWTimes-Jacke. Platz 2 und Platz 3 erhalten ebenfalls ein Item aus dem TWTimes-Set.
Wir freuen uns auf eure Einsendungen und wünschen euch eine kreative Zeit.

(the crying eye)

Leserzuschrift Fairbanks

Fourteeners sagen „Danke“ für einen lustigen und verrückten Abend!

Die Fourteeners bedanken sich nochmal auf diese Weise bei all den Spielern, die am ersten Fairbanks Event, dem Fun FK “Den letzten beißen die Hunde“, teilgenommen haben. Wir hoffen, ihr hattet eine angenehme Anreise ohne Zwischenfälle und einen netten Aufenthalt in unseren Hotels und Saloons. Man munkelt, der Eine oder Andere ist an der Bar versackt, so dass er nicht rechtzeitig zum FK erscheinen konnte. Und entgegen aller Gerüchte - ja, die Betten waren alle frisch bezogen (Unser einer Barkeeper konnte noch nie schweigen ...)! Hoffe, ihr habt danach alle gut nach Hause gefunden. Eventuelle Überfälle werden gerächt, die Unkosten aus dem Fourteeners Font selbstverständlich beglichen. Die Prärie ist auch nicht mehr das was sie mal war.

Allen anderen, die nicht mitgemacht haben oder mitmachen konnten, zollen wir Respekt, dass ihr keine FK für den Abend ausgerufen habt und unsere Gäste in Ruhe habt ankommen lassen (die meisten zumindest).

Euer Feedback war so positiv, dass wir bereits drüber nachdenken, ein nächstes Fairbanks Event zu starten. Wir denken, solche Events tragen ein klein wenig dazu bei, Fairbanks so lange wie möglich am Leben zu erhalten. Wenn ihr also dabei seid, sind wir es auch! Keiner möchte durch die sowieso schon halb leere Prärie mit unausgebauten und halb leeren Städten reiten.

Danke und viele Grüße

boo
im Namen der Fourteeners

Tipps & Tricks ... kurz und knapp

Schon gewusst, dass ...

... bereits eingestellte Arbeiten nicht verfallen, sobald euer Automatisierungs-PA ausläuft?

... man bei einer Migration in der Zielwelt genau am selben Ort erscheint, an dem man die Startwelt verlassen hat?

... man Items wie die Stöckelschuhe oder den Spazierstock, die für das jeweils andere Geschlecht bestimmt sind, nur dann unter den Marktangeboten sehen kann, wenn man im Feld „Anlegbar“ keinen Haken gesetzt hat?

... der Filter „Stadt“ einem auf dem Markt nicht die Angebote zeigt, die nur stadtintern zu kaufen sind?

... der Filter „Stadt“ einem alle Angebote zeigt, die von einem Mitbewohner der eigenen Stadt angeboten werden - unabhängig davon, wer sie alles kaufen darf?

... man die Anleitung zur Herstellung einer goldenen Spieluhr auch in einer Holzkassette für 75 Bonds finden kann?

... man den Facebook Button in den Berichten in FireFox mit ADblock loswerden kann?

... die Wegzeithalbierung über die Werbefilmchen mit aktivierten ADblock nicht funktioniert?

... die Duellmotivation bei NPC-Duellen nur dann sinkt, wenn man das Duell auch gewinnt?

... es die neue „Alles abholen“-Funktion sowohl für Geld (eure Verkaufserlöse) als auch für Items (eure ersteigerten Gegenstände und eure unverkauften, eigenen Angebote) gibt?

(Tony Montana 1602)

Unabhängigkeitserklärung

Neue Rechtschreibung?

Mehrere Spieler schrieben uns, dass sie InnoGames informiert hätten, dass die „Unabhängigkeitserklärung“ einen Schreibfehler enthalte, sich aber nichts daran ändern würde. TWTimes ist aus eigener Erfahrung bekannt, dass solche Dinge erst mit dem nächsten Update behoben werden können. Habt also bitte ein wenig Geduld mit der „Unabhängikeitserklärung“.

(Cymoril)

TWTimes hat für euch per Medium Kontakt zum verstorbenen General und US-Präsidenten George Washington aufgenommen. Nachdem er das Rotieren im Grab eingestellt hatte, teilte er uns mit, dass er sich aufgrund der laienhaften Rechtschreibung geweigert hat, die Erklärung zu unterschreiben. Abschließend teilte er uns noch mit: „Ich habe 1776 schon nicht das wunderbar von Thomas Jefferson verfasste Original unterschrieben, warum sollte ich das an meinem 281. Geburtstag denn anders machen?“

Dem guten George ist nichts mehr hinzuzufügen. Als einzige Frage bleibt noch: Was kostet denn wohl eine fehlerfreie Unabhängigkeitserklärung, wenn die Fassung in „neuer Rechtschreibung“ schon 2000 Nuggets kostet?

Aber wenn wir schon bei der Historie sind, bleibt InnoGames nur eins zu wünschen: Lernt aus der Geschichte!

Denn worum ging es der Unabhängigkeitsbewegung der amerikanischen Kolonien denn eigentlich? Sympathisch wäre es, wenn es nur um Bürgerrechte und hehre Freiheitsideale gegangen wäre. Tatsächlich waren die wichtigeren Motive jedoch deutlich profaner: es ging um Mitbestimmung und Geld. Zusammengefasst wurde das unter anderem in dem politischen Schlagwort „No taxation without representation“ („Wenn du Steuern von mir kassieren willst, dann will ich im Parlament über Art, Höhe und Verwendung dieser Steuern mitentscheiden!“). Der britische König und seine Regierung ließen sich auf Forderungen dieser Art nicht ein, die Folge war die Unabhängigkeitserklärung, daran anschließend der Unabhängigkeitskrieg und schließlich die Entstehung der souveränen Vereinigten Staaten von Amerika.

Auf das Jahr 2013 und die Realität eines kommerziellen Browsergames übertragen, heißt das: Man kann als Anbieter eines Produktes eine zeitlang an den Wünschen der Kundschaft vorbei Angebote machen und eine zeitlang Geld verdienen - langfristig und dauerhaft geht dies nicht. Viele Spieler haben bereits ihre Unabhängigkeit von InnoGames in der Frage ihrer Freizeitgestaltung erklärt und ihren Account gelöscht. Es bleibt zu hoffen, dass durch InnoGames die richtigen Lehren gezogen werden.

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift Welt 1

Leserbrief eines Rückkehrers

Inspiriert durch unser Interview mit einem Rückkehrer in der letzten Ausgabe, erreichte uns ein Leserbrief von **LEGOLAS11** aus Welt 1.

Hallo, ich bin Philipp, 15 Jahre alt und komme aus Berlin. Ich hatte 2009 mit The West angefangen und dann zweieinhalb Jahre gespielt. Jetzt gibt es mich erstmal nur auf W1, wo ich mit den alten Bekannten zusammenspielen möchte und auf Fortkämpfe skille.

Ich habe 2009 angefangen, als Welt 6 noch relativ neu war. Dort hatte ich dann auch meinen ersten Charakter. Ich habe dann auch noch auf einigen anderen Welten gespielt, wobei auf Welt 1 mein Hauptcharakter war, mit dem ich auch die ***INFANTERIE*** *geleitet habe. Hauptsächlich aus privaten Gründen hatte ich dann Ende 2011 aufgehört, da TW einfach zu viel Zeit verschlungen hatte.*

Ich habe mit dem Spiel wieder angefangen, weil mein Bruder angefangen hat und ich ihm ab und zu mal über die Schulter geschaut habe und einige neue interessante Dinge entdeckt habe. Besonders angelockt hat mich, dass man ein Handwerk erlernen kann, was ich ja bis jetzt noch gar nicht kannte. Aber auch, dass man sein Charakterbild selbst gestalten kann und die generelle Überarbeitung der Aufteilung gefallen mir sehr gut.

Ich finde das Tutorial am Anfang sehr gut, da man durch die kürzeren Arbeitszeiten schneller neue Dinge machen kann. Allerdings ist es am Anfang noch etwas unübersichtlich, was sich aber nach zwei bis drei Tagen auch erledigt hat.

Ich habe nach meinem Neustart gleich nach alten Bekannten gesucht und diese teilweise auch gefunden. Einige haben leider aufgehört, aber mit den anderen spiele ich nun wieder in einer Stadt.

Zum Schluss möchte ich eigentlich nur allen ein weiteres fröhliches Spielen wünschen und mitgeben, dass ihr alles in dem Spiel nicht zu ernst nehmen solltet. Das lernt man bei einer großen Pause.

LEGOLAS11

Die Redaktion der TWTimes würde auch weiterhin gerne Leserbriefe von Wiedereinsteigern abdrucken. Besonders interessiert uns, warum ihr zurückgekommen seid, was euch besonders gefällt und was ihr nicht so gelungen im neuen Westen findet. Auf geht‘s, Cowboys, schreibt uns eure Geschichte und wir machen euch im ganzen Westen bekannt!

(Tony Montana 1692)

HAST DU ZAHNWEH? DA HILFT NUR DIE ZAHNFEE!

(Micky1992)

Das kommende Update 2.04

Das neue Arbeitssystem

Nachdem erst kürzlich das Update 2.03 auf den deutschen Servern eingespielt wurde, teilte InnoGames der Redaktion mit, dass bereits die Version 2.04 in den Startlöchern steht. Diesmal wird es tiefgreifende Veränderungen im Arbeitssystem geben und somit das bisherige Spielgeschehen stark beeinflussen.

Seit es The West gibt, skillt man durch seine errungenen Fertigkeitspunkte und Attributpunkte den Charakter. Jede Arbeit hat seine Anforderungen und einen Schwierigkeitsgrad. Seit es The West gibt, feilen Spieler an „der perfekten Skillung“, um möglichst viele Arbeiten erledigen zu können. In den tiefen der Sammlerinventare findet sich für jede Arbeit die passende Kleidung. All diese Herausforderungen werden mit dem kommenden Update wegfallen.

Anstatt wie bisher eine Arbeitsschwierigkeit zu erfüllen, werden die Arbeiten in Zukunft durch Levelaufstiege freigeschalten. Die jetzt eingebrachten Arbeitspunkte werden nur als reiner Bonus für die betreffende Arbeit gezählt. Allerdings werden die Belohnungen für eine Arbeit in einer neuen Form berechnet. Hierbei spielt der Malus* der Arbeit wieder eine Rolle, welcher Einfluss auf den Arbeitserfolg hat. Der Malus wird in 5 Stufen unterteilt, um einen stufenartigen Anstieg der Belohnungen zu erreichen. Je höher die erreichte Stufe ist, desto höher fallen die Belohnungen aus. Wird die fünfte Stufe überschritten, erfolgt die Berechnung der Bonuspunkte wie bisher. Um die benötigten Arbeitspunkte für eine Stufe zu erhalten wird der Malus durch 5 (Anzahl der Stufen) geteilt. Die Belohnungen werden je nach erreichter Stufe durch die nicht erreichten Stufen addiert mit 1 geteilt. Zum besseren Verständnis ein Beispiel:

Eine Arbeit hat den Malus von 100 Arbeitspunkten. Bei den 5 Stufen benötigt demnach jede Stufe 20 Arbeitspunkte. Bringt ein Spieler nun 40 Arbeitspunkte in die Arbeit ein, erreicht er somit die zweite Stufe. Die Belohnungen der Arbeit werden dann durch 4 geteilt (3 nicht erreichte Stufen +1). Diese Pläne sind noch nicht final, sondern gelten nur als Veranschaulichung und Beispiel.

Auch das Arbeitsfenster wird dem neuen Arbeitssystem angepasst. Wie, steht bisher noch nicht fest. Eine mögliche Idee wäre: Die benötigten Skills sowie die Leiste mit den Arbeitspunkten werden ausgeblendet. Sie können aber von den Spielern durch das Auswählen der Detailansicht wieder eingeblendet werden. Die Leiste mit den Arbeitspunkten zeigt dann die benötigten Punkte zum Erreichen der nächsten Stufe an. Innerhalb des Arbeitsfensters reicht es aus, dem Spieler zu zeigen, wie viele Stufen der Arbeit schon freigeschaltet wurden und wie viele Bonuspunkte er einbringt. Durch bronzefarbene Sheriffsterne oder Patronen könnte eine Darstellung der Malus-Stufe erfolgen, welche bei nicht Erreichen ausgegraut sind. Zusätzlich eingebrachte Bonuspunkte können durch die zusätzliche Farben Silber und Gold angezeigt werden. In unserem Beispiel füllt der Spieler zuerst alle 5 bronzefarbenen Sterne, danach verändern sich die Sterne nach und nach zu Silber und später zu Gold. Erlangt der letzte Stern die Goldstufe, wird ein visueller Schein um den Jobscreen gelegt, um den Erfolg zu würdigen. Nachdem die letzte Goldstufe erreicht ist, werden im Fortschrittsbalken die aktuellen zusätzlichen Punkte angezeigt, die bis ins unendliche gehen. Dabei skaliert die Leiste je nach Anzahl der Punkte.

Die Vorteile sind laut InnoGames, dass jetzt alle Quests von allen Spielern gemacht werden können. Auch lassen sich die Quests in Zukunft leichter Balancen, da die Arbeiten nun levelabhängig sind. Ebenso ist es eine Erleichterung für neue Spieler, da sie ihre Skillpunkte nicht mehr „falsch“ verteilen können. Weiterhin soll die visuelle Steigerung eines Jobs dem Spieler ein positives Gefühl des Erfolges vermitteln. Mit den Veränderungen des Arbeitssystem ist es jetzt nicht mehr nötig das Balancing der Jobs zu ändern, sodass es so wie bisher erhalten bleibt.
Als Nachteile zählt InnoGames auf, dass zum Beispiel das Herumspielen mit den Skillpunkten und den Kleidungsstücken zum Freischalten einer Arbeit verloren geht. Zudem können Questlücken entstehen, welche erst noch beseitigt werden müssen. Gegebenenfalls müssen manche Quests nochmal neu überarbeitet werden.

InnoGames ist der Meinung, dass sich im Grunde nicht viel ändern wird. Die Arbeiten werden jetzt mit dem Level freigeschaltet und nicht durch Erreichen der Schwierigkeit. Die Arbeitspunkte erhöhen die Jobwerte und man kann Sternwertungen bei den Jobs erreichen und auf den nächsten Stern hinarbeiten.

Auch wenn diese Nachricht nicht jeden Spieler in The West begeistern wird, möchte sich die TWTimes bei InnoGames für die frühen Informationen bedanken. Die TWTimes übernimmt keine Haftung für die Vollständigkeit des Artikels, da sich kurzfristig immer noch Änderungen an einem Update ergeben können. Eine Umskillung vor dem Update ist nicht empfehlenswert.

**Malus bezeichnet die Schwierigkeit einer Arbeit*

(the crying eye)

4 Jahre TWTimes

Redakteure blicken zurück ...

Sir Wusel hatte im Jahr 2009 wieder mal eine Idee. Das war keine Seltenheit bei ihm. Kaum geboren, wurden sie auch schon umgesetzt. Er richtete ein Redaktionsforum ein und ernannte stam1994, Mats Brandt, zum Chefredakteur der Spielerzeitung TWTimes. So begann der Kampf der schreibenden Spielergemeinschaft. Ein Kampf gegen die Rechtschreib- und Fehlerteufel, ein Kampf um Ideen, für Berichte zum Spielgeschehen, Lustiges, Rätsel und vieles mehr.

Und dann war es so weit: Im März 2009 ging die erste Ausgabe der TWTimes online. Auf dem Titelblatt war zu lesen, dass The West zum Browsergame des Jahres 2008 gekürt wurde. Es gewann in vier von sechs Kategorien, in denen es nominiert wurde (bestes Browsergame, Spielidee, Gameplay, Rollenspiel).

Wenn man den gesamten Bericht des Chefredakteurs und die Stimmen und Meinungen dazu nochmals liest, erkennt man, dass dies beim Weglassen von Jahreszahlen, ebenso gut im Jahr 2013 geschrieben sein könnte.

Unsere erste Ausgabe umfasste, einschließlich des Impressums, zwölf Seiten. Heute ist es meist schon das Drei- oder sogar Vierfache.

Unser Chefredakteur lässt die Gedanken schweifen ...

4 Jahre TWTimes. 49 Ausgaben, 1.460 Tage, 35.040 Stunden, 2.102.400 Minuten und seit neuestem auch 8.409.600 mal Speerfischen. Die TWTimes ist zu einem Lebensinhalt geworden. Seit 2009 bestehend begleitet sie mich seit fast einem Viertel meines Lebens. Es wäre vermessen, von einem beiläufigen Hobbyprojekt zu sprechen.

Auch die Anderen beschäftigt die Zeitung täglich und immer sehen wir die Geschehnisse im und um das Spiel mit einem journalistischen Auge. Was sich redaktionell niederschreiben lässt, ist für uns nicht minder interessant, als das Spiel selbst. Denn wenn es eure Aufmerksamkeit im ersten Augenblick nicht gewinnen kann, dann setzen wir uns als Ziel, es euch im monatlichen Rückblick aufbereitet zur Verfügung zu stellen und damit euer Interesse zu wecken. Dieser Zyklus läuft seit nunmehr vier Jahren. Niemand von unserem Stamm der sieben Zwerge würde die Herausforderungen missen wollen, denn wir lernen immer noch dazu und langweilig wird es erst recht nicht.

Viele Spieler verlassen das Spiel, einige, weil sie glauben, The West hätte seinen Zenit überschritten. Doch, obwohl wir den Spielerrückgang auch an unseren Leserzahlen erkennen können, sterben wir nicht, bevor es nicht auch der Inhalt unserer Zeitung tut: The West. Wir wünschen uns nicht nur weitere zwölf Monate voller Herausforderungen, Diskussionen, Kritiken und Fortschritten. Und eines werden wir sicher nicht vernachlässigen: Die aktuellen Zahlen mit denen von heute zu vergleichen. Denn ich bin zuversichtlich: The West hat seinen Zenit noch lange nicht überschritten.

stam1994

Auch Tony Montana 1602 machte sich so seine Gedanken - wie gewöhnlich natürlich etwas länger ...

Ich spiele das Spiel The West zwar schon länger als es die TWTimes gibt, nämlich seit Winter 2008, aber ich gehörte trotzdem nicht zum Gründungsteam der Redaktion dazu. Mein Einstieg in die Redaktion war ein mehrstufiger Prozess und lässt sich mit den Begriffen „gelegentliche Freundschaftsdienste - regelmäßiger, freier Autor - festes Redaktionsmitglied“ zusammenfassen.

Ich lernte die Redakteurin Cymoril auf Welt 4 kennen. Zu diesem Zeitpunkt war sie bereits Redakteurin der TWTimes und erzählte mir immer wieder von dem Projekt und lenkte meine Aufmerksamkeit regelmäßig am Monatsersten auf die neuen Ausgaben. Nach einiger Zeit hatte sie wohl den Eindruck gewonnen, dass ich auch ohne Taschenlampe zwei Sätze fehlerfrei finden könnte und bat mich daher ab und zu, Teile ihrer Artikel oder auch mal einen ganzen Artikel Korrektur zu lesen. Wir waren Verbandsbrüder, also tat ich ihr den Gefallen. Aus den Korrekturen wurden stilistische Hinweise. Aus den stilistischen Veränderungen wurden inhaltliche Anmerkungen und aus diesen Anmerkungen entwickelten sich im Laufe der Zeit auch die ersten Tony-Montana-1602-Artikel. Bald auch auf regelmäßiger Basis veröffentlichte ich Artikel zu Duellen und dem Duellsystem, zu Fortkämpfen und Taktiken sowie zur Entwicklung der Städte und Verbände in meinen Spielwelten. Nach meiner Probezeit, in der die Redaktion meine Zuverlässigkeit, Teamfähigkeit und journalistischen Fähigkeiten testete, wurde ich im August 2010 offizielles Mitglied der Redaktion.

4 Jahre TWTimes - Fortsetzung

Seit meinen Anfängen bei der TWTimes haben sich sowohl das Spiel als auch meine Interessen im Spiel verändert. Das Spiel wurde mit zunehmender Entwicklung und Einführung neuer Inhalte natürlicherweise immer komplexer. Um nur ein leicht verständliches Beispiel zu geben: Ich spielte das Spiel schon, da gab es weder Hosen noch Gürtel noch Set-Boni! Und all das muss erklärt werden. Aus diesem Grund haben sich meine Artikel und Beiträge immer mehr von der Beschreibung des reinen Spielgeschehens weg bewegt und mehr dem Analysieren und Erklären der Spielmechanik, der Bedienelemente und der Hilfmittel zugewandt. Weg von Treffern im Duell und Fortkämpfen, hin zu Buttons, Klicks, Einstellungen und Skripten. Seit neuestem sind auch noch einige Rubriken dazugekommen, die einfach nur lustig sein sollen und Spaß machen, wie das Personenrätsel oder auch merkwürdige Unfallberichte.

Zu Beginn meines Kontakts mit Cymoril dachte ich manchmal „Och nöö, nich schon wieder Zeitung korrigeren!" oder „Oje, gleich drückt sie mir wieder einen Artikel aufs Auge, den ich dann schreiben muss!". Diese Sicht auf die TWTimes hat sich grundlegend geändert. Heute weiß ich, dass unsere Arbeit - und damit auch meine eigene - Monat für Monat eine wertvolle Hilfe für viele Spieler in vielen Situationen ist. Es ist immer wieder überraschend zu sehen, dass selbst alte Hasen bestimmte Dinge noch nicht wissen, die man selbst längst weiß. So finde ich aus dem Kontakt zu Spielern häufig den Anstoß zu Artikeln und am Ende steht die Befriedigung, ein paar Spielern etwas erklärt zu haben, das ihr Spielen vereinfacht und so den Spaß steigert.

Beim Blick in die Glaskugel sehe ich, dass The West noch eine tolle und lange Zukunft haben kann. Und damit diese Zukunft auch wirklich Realität wird, wünsche ich mir von den Verantwortlichen bei InnoGames, dass sie mehr auf die aktiven alten Hasen hören - ob sie nun Redakteure der TWTimes sind, oder sich „einfach nur so" im Forum mit Ideen, Vorschlägen oder auch Kritik einbringen.

Tony Montana 1602

Wie Quis, unser Layouter, seine Zeit bei der TWTimes sieht ...

4 Jahre TWT ... was soll ich dazu sagen? Ein Spieler der ersten Garde, der seit dem ersten Tag der closed beta dabei ist ... Das Spiel war anfangs nicht leicht, keiner wusste bescheid und jeder hat geskillt, wie ihm die Nase gewachsen war. Es gab keine Skripte, keine Spielerprojekte a la TWPro, TW-DB oder sonst was. Und um ehrlich zu sein, anfangs wusste ich gar nichts von der TWTimes, die es schon seit März 2009 gibt.

Wie ich dazu gekommen bin?

Ich bekam damals, am 28. Januar 2010, ein Telegramm auf Welt 2, das mich sozusagen über 80 Ecken erreichte. Der Redaktion fehlte ganz plötzlich der Layouter und auf Welt 4 bekam Cymoril den Tipp, sich mal meine Werbung für unsere Stadt auf Welt 1 anzuschauen. Sie tat dies und schrieb mich kurz darauf an. Drei Tage vor Monatsende machte ich mich also daran, das Layout für die TWTimes zu überarbeiten und die Zeitung für den Februar zu setzen. Seit dem habe ich regelmäßig am Monatsende den Terminstress, die ganzen Artikel in einer ansehnlichen Art aufzubereiten, diese entsprechend zu „garnieren" und dann doch die Freude, dass es mir wieder gelungen ist, die Zeitung bis zum Monatsersten fertiggestellt zu haben. Ab und zu mal ein paar Stunden Verspätung, wie beispielsweise zu Neujahr, sind die Ausnahme, die die Regel bestätigt.

Immer wieder verfassen wir lustige, kritische und auch informative Artikel, durch die die Spieler einen anderen Blick auf das Spiel bekommen. Wenn es die ganzen Fan-/Spielerprojekte rund um The West nicht gäbe, wäre das Spiel deutlich weniger interessant und wie so manch andere, wäre ich wahrscheinlich auch nicht mehr so aktiv dabei, wenn überhaupt noch im Spiel.

Die Arbeit für die Zeitung mag auf den ersten Blick schon aufwendig und stressig sein, aber so komisch es klingt, die Layoutarbeit ist für mich eine Entspannung und Abwechslung zu meiner sonstigen Tätigkeit, abgesehen vom monatlichen Termindruck. Ich freue mich auch immer wieder, dass mich einige Freunde regelmäßig fragen, wann denn die neue TWTimes erscheint, was drin steht oder ob sie nicht vielleicht schon vorher einen Blick hineinwerfen könnten ... Aber da wird keine Ausnahme gemacht, jeder muss bis zu dem Zeitpunkt warten, bis die Zeitung von der Korrekturfahne über die Druckerpresse zur Auslieferung gebracht wird.

Quis

4 Jahre TWTimes - Fortsetzung

Und zum Schluss hier noch unser neuster Redakteur ...

Es ist kurz vor Mitternacht, der letzte Tag des Monats. Ungeduldig sitzt man vor dem Bildschirm, der den Raum in ein schummriges Licht taucht. Wieder und wieder drückt man F5, bis endlich die neue TWTimes online steht. Kennt ihr dieses Gefühl?

So ging es mir Monat für Monat, seit ich von dem Spielerprojekt Anfang 2010 erfahren habe. Als Greenhorn habe ich im September 2009 das Abenteuer in The West begonnen, unfähig und hilflos bei allerlei Dingen. Doch zum Glück gibt es die Spielerprojekte, wie weststats.com, tw-db.info und natürlich die TWTimes, welche das Spiel einerseits durch Tipps und Tricks erleichtern und zugleich auch spannender machen. Mit der Zeit wurde aus einem Greenhorn ein erfahrener Spieler.

Auf meiner Geburtswelt w2 organisierte ich dann öfters auch Events. Durch meine Bekanntschaft mit Tony Montana 1602 fing ich an für die TWTimes Leserbriefe über meine Events zu schreiben. Im Februar 2012 entstand mit dem „The West Guardian" erstmals ein monatlicher Beitrag zur TWTimes, welcher mir im Oktober 2012 die Türe zur Redaktion öffnete. Seit der Ausgabe 44 bin ich nun festes Mitglied der Redaktion und freue mich über interessante und aktuelle Themen zu berichten.

Die TWTimes ist seither ein wichtiger und wesentlicher Bestandteil für mich - ohne sie wäre The West nicht mehr The West. Es ist mir eine Ehre, bei diesem Projekt aktiv mitzuwirken. Ich danke deshalb allen alten Redakteuren und Mitwirkenden der TWTimes für diese 4 spannenden Jahre und freue mich schon auf die kommenden Ausgaben.

the crying eye

(Cymoril)

Neue Unfälle im Westen

Der Wilde Westen - ein gefährliches Land

Alkohol transportieren - Du hast dich einmal zu viel an den Flaschen vergriffen. Das rächt sich als du gegen einen Baum läufst. Du verlierst 48 Lebenspunkte. (Man ist solange nicht betrunken, wie man noch durch die Prärie laufen kann, ohne gegen einen Baum zu torkeln.)

Speerfischen - Der Fisch war größer als du dachtest. Er reißt dich mit und du verschluckst dich am Wasser. Du verlierst 3 Lebenspunkte. (Für 3 Lebenspunkte Wasser verschluckt? Einmal rülpsen und man ist das wieder los.)

Als Quacksalber arbeiten - Ein Mann glaubt dir nicht und verprügelt dich. Du verlierst 15 Lebenspunkte. (Zum Glück war der Kunde nicht Mike Tyson, dann hatte mich das 1500 Lebenspunkte und ein Ohr gekostet.)

Heiratsschwindler - Dein Ex-Partner schickt dir einen Schläger auf den Hals. Du verlierst **104** Lebenspunkte. (Wenn die Schwiegermutti nur halb so sauer auf mich ist, dann wird das noch bööose enden.)

Heiratsschwindler - Deine Schwiegermutter hat dir Gift in den Kuchen gemischt. Die alte Hexe! Du verlierst **52** Lebenspunkte. (Warum esse ich Trottel den Kuchen auch, wo doch mit der Tochter schon nix mehr läuft?)

Friedensverhandlungen - Du verträgst den Rauch der Friedenspfeife überhaupt nicht. Du verlierst 11 Lebenspunkte. (Soll sich doch irgendwer anders um die Indianer kümmern.)

Friedensverhandlungen - Siedler beschießen das Indianerdorf, während du mit ihrem Häuptling sprichst. Du verlierst 23 Lebenspunkte. (Na die Siedler machen es ja noch schlechter, da mache ich es lieber wieder selbst.)

Als Glücksspieler durchs Land ziehen - Der Mann, dem du gerade erst das Haus abgenommen hast, möchte es gerne zurück haben und lauert dir in der Nacht auf. Du verlierst 24 Lebenspunkte. (Prügel für 24 Lebenspunkte? Na bei dem wenigen „Einsatz“, den der bringt, hängt der wohl nicht wirklich an seiner Hütte.)

Als Sheriff arbeiten: Du triffst dich zu einem Duell auf der Straße mit einem stadtbekannten Verbrecher. Er ist schneller. Du verlierst 49 Lebenspunkte. (Der arme Sheriff. Naja, der Marshal hat sich nicht nur um eine Stadt, sondern sogar um einen ganzen County voller Gangster zu kümmern.)

Postkutsche bewachen - Nach einem Indianerangriff siehst du aus wie ein Schaschlikspieß. Du verlierst 93 Lebenspunkte. (Wenn die mir jetzt noch einen Apfel ins Maul schieben, dann futtere ich mir damit aber wieder meine Lebenspunkte an, das könnt ihr glauben!)

Missionieren - Deine Religion schmeckt ihnen nicht. Du schon ... Du verlierst 201 Lebenspunkte. (Ich glaub, den Apfel kann ich wohl abschreiben.)

Als fahrender Händler arbeiten - Eine aufgebrachte Frau hat deine Aussage „keine Rückerstattung“ mit einer Bratpfanne beantwortet. Du verlierst 11 Lebenspunkte. (Vielleicht sollte ich die mal zu diesen gefräßigen Indianern schicken?)

(Tony Montana 1602)

Der Zahlendreher

Markt-Missgeschick: Viel Geld für wenig Salz

Dass der Markt schon vielen Spielern zum Verhängnis wurde, haben wir in unseren bisherigen Ausgaben immer mal wieder aufgegriffen. Beschwert wurde sich über horrende Summen für named Items oder aber auch für viel zu hoch gegriffene Preise für normale Produkte. Diesen Monat jedoch wurde uns eine Spielerzuschrift der etwas anderen Art geliefert: ein Spieler, dessen Name wir aufgrund von möglichen Flamepostings verdeckt halten, hat einen Zahlendreher am Markt verursacht, welcher Folgen mit sich brachte.

Space1980a hatte nämlich 69 Salpetersalz zum Bieten auf den Markt gestellt. Der aktuelle Preis belief sich auf 52.003 $ hierfür. Doch dann kam plötzlich ein Bericht herein, welcher den Anbieter vermutlich aus allen Wolken fallen lies: das neue Gebot war nun 590.002 $! Die Summe wurde versehentlich mehr als verzehnfacht, da der Käufer eine 0 zu viel eingetippt hatte. Dummerweise konnte das Angebot nicht rückgängig gemacht werden, so dass der Käufer fast 600.000 $ für 69 Salpetersalz ausgeben musste.

Nach unseren Informationen kannten sich Käufer und Verkäufer nicht wirklich, so dass es auch keine Rückzahlungen an den Käufer gab. Eine Null zu viel, die einen Spieler in den Ruin treibt. Sowas kann man doch nur mit Humor nehmen, oder?

(Micky1992)

Wyatts wilde Westernlotterie

Exklusives Interview mit juni

Nachdem InnoGames bereits über die Weihnachtszeit mit der Tombola großzügig Gewinne ausgeschüttet hat, startete im Februar gleich die nächste Aktion. Für nur 5.000 $ konnte man ein Los erwerben und sich so die Chance auf einen großen Gewinn sichern. Neben harten Dollars stand auch ein begehrter InnoGames-Gürtel zur Verlosung. Die grobe Vorabplanung und die Gewinnauswahl hat **juni** mit dem Community-Manager **Joony** abgestimmt. Während des Events stand der Community-Manager **NightWolf** jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Im Interview erzählt uns juni mehr über die Aktion:

TWTimes: Hallo juni. Danke, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast. Von unserem Community-Manager Joony habe ich bereits erfahren, dass die Planung und Durchführung des Events hauptsächlich beim Team lag. Wie kamt ihr auf die Idee für solch ein Event?

juni: Durch Zufall haben wir entdeckt, dass es ein ähnliches Event auf den .net-Welten bereits gibt. Nachdem wir uns dieses näher angeschaut und die Hintergründe erkundet haben, war es nicht mehr weit zu der Frage: „Können wir unserer Community das auch anbieten?“. Nach einer Rücksprache mit Joony und dessen Einverständnis, wurde die Idee teamintern besprochen und dann umgesetzt.

TWTimes: Man sagt, als Team geht vieles schneller, aber wie lange dauerte alles zu planen? Wieviel Arbeit steckt in der Westernlotterie?

juni: Von der ersten Idee bis zum Start sind ca. 10 Wochen vergangen. Viele beteiligte Köpfe bieten natürlich auch viele unterschiedliche Meinungen, die wir versucht haben unter einen Hut zu bekommen. Grundsätzliche Fragen wie „Wie hoch sollte der Einsatz sein“, „Wie erfolgt die Auswertung“ oder „Wie erzeugt man einen ersten Anreiz“ waren die gravierendsten.

TWTimes: Positiv aufgenommen wurde eure Abstimmung mit 496 Stimmabgaben. Jedoch wurde die Auswahl des Zusatzpreises nicht von jedem begrüßt. Was waren eure Beweggründe, der Community den Winterschal, das Produktpaket zum Fortausbau und den InnoGames-Gürtel zur Wahl zu stellen?

juni: Die Auswahl sollte möglichst für jeden einen Anreiz bieten sich genauer mit der Lotterie zu befassen. Wir wollten nicht einfach nur 3 Superitems zur Auswahl stellen, sondern auch sehen ob die Community an anderen Sachen interessiert ist. Das ist derzeit offensichtlich nicht der Fall. Das werden wir bei eventuellen weiteren Runden natürlich beachten. Auch wenn wir denken, dass jeder der drei Gewinne für sich ein lohnenswerter Gewinn ist.

TWTimes: Bereits nach der Ankündigung sind schon die ersten Überweisungen auf die Konten des Lotterieleiters eingegangen. Gab es viele Spieler, die sich bei dem Datum geirrt haben? Mit über 8 Millionen Dollar im Jackpot muss die Teilnahmebilanz sehr gut ausgefallen sein. Seid ihr zufrieden damit?

juni: Es gab in der Tat einige Spieler die zu früh dran waren. Leider können wir das technisch nicht verhindern und ein klein wenig Mitarbeit und lesen müssen wir von unseren Teilnehmern auch fordern.
Wir sind sehr zufrieden mit der Anzahl der Teilnehmer und natürlich noch mehr mit dem positiven Feedback. Wir haben kleine Sachen die wir besser machen können, aber im Großen und Ganzen hat es gepasst.

TWTimes: Die Auslosung hat per Zufallsgenerator stattgefunden. Wie habt ihr verhindert, dass Spieler mehrfach an der Verlosung teilnehmen konnten?

juni: Die Auswertung wurde über ein Makro in Excel vorgenommen, das explizit doppelte ID‘s herausgefiltert hat. Es wurde nur die Zahl 1396 (Anzahl der regelkonformen Teilnehmer) veröffentlicht, aber die eigentliche Zahl lag bei 1446 (regelkonform und nur summiert nach Welten). Es gab also durchaus ein paar Spieler die es versucht haben. Glücklicherweise gibt es Möglichkeiten durch Makros, Filter einzubauen, andernfalls wäre der Aufwand wohl nicht handhabbar gewesen.

TWTimes: Sind für die Zukunft weitere Events dieser Art oder gar eine Wiederholung geplant?

juni: Wir schauen immer, offen für neue Ideen, durch den wilden Westen. Wenn uns neue Ideen in die Köpfe kommen werdet ihr es erfahren. Eine Wiederholung können wir uns sehr gut vorstellen, haben wir doch genug konstruktives Feedback und auch viel Lob dafür bekommen. Zu sehen, dass solche Aktionen gut angenommen werden, spornt uns weiter an, diesen Weg zu gehen.

TWTimes: Vielen Dank für das Interview. TWTimes wünscht dir und dem Team weiterhin viel Spaß bei der Arbeit im wilden Westen. Möchtest du noch ein paar abschließende Worte sagen?

juni: Ja, ich möchte mich bei „meinem“ Supportteam für die Mitarbeit bedanken. Ganz besonders bei NightWolf, der die Zusatzarbeit teils bis tief in die Nacht mit Fassung trägt und immer ein offenes Ohr hat. Nur deswegen hat alles so reibungslos und zeitnah funktionieren können. Danke!

Das Interview führte the crying eye.

Kirchen der Welt

Die größte Kirche

Diesen Monat hat die Redaktion mal wieder Post aus den Reihen der Stadt **Dachterrasse** aus **Dakota** bekommen. Unseren aufmerksamen Lesern dürfte diese Stadt bekannt vorkommen, da wir in der Vergangenheit des öfteren bereits über diese Stadt berichtet haben im Zusammenhang mit der größten Kirche im Westen.

Der Spieler **Styler** machte uns darauf aufmerksam, dass Dachterrasse weiterhin die größte bekannte Kirche in The West besitzt. Mittlerweile hat die Kirche - oder sollte man sie eher Kathedrale nennen? - eine Stufe von 156. Grund für die erneute Berichterstattung ist jedoch, dass Dachterrasse hiermit auch die erste Kirche war, die die Stufe 150 erreicht hat und somit einen neuen Meilenstein setzte. Wir gratulieren hierzu und wünschen viel Erfolg beim weiteren Ausbau der Kirche.

Im Übrigen haben wir uns diesen Monat in verschiedenen anderen Sprachversionen umgehört und keine andere Kirche war größer als die Dachterrasse. Auch zu diesem internationalen Erfolg möchten wir natürlich gratulieren! Unserer Recherche nach wird die Dachterasse gefolgt von der englischen Welt 15, wo eine Kirche auf Stufe 128 zu finden ist, sowie einer Kirche auf der deutschen Welt 13 mit der Stufe 128.

(Micky1992)

Produktfunde - eine Analyse

Was man so findet ...

Die Umstellung des Arbeitssystems auf feste Arbeitszeiten mit Einführung von Version The West 2.0, liegt nun schon einige Zeit zurück. Zu Beginn dieser neuen Phase des Spiels gab es einige Unruhe in der Community bezüglich der Fundchancen für die Produkte der Arbeiten. Äußerungen wie „Ich find einfach nix mehr!“ waren oft zu hören. Da nun genug Zeit zum Sammeln von Erfahrungen und Arbeitsberichten vergangen ist, können wir euch nun eine Analyse des neuen Arbeitssystems liefern.

Die Datengrundlage sind die Arbeitsberichte eines Soldaten aus Welt 1. Die Auswertung erfolgte mit dem Tool „Job-Analyser“ des tw-db-Skripts. Analysiert wurden insgesamt 482 Arbeitsberichte von 46 verschiedenen Arbeiten mit einer Gesamtdauer von 171 Stunden, über einen Zeitraum von mehreren Monaten verteilt. Diese wurden natürlich unterschiedlich oft ausgeführt, decken jedoch ein breites Spektrum an Spielinhalten ab, vom Craften und Questen bis zur Suche nach Items, Erfahrung und Geld. Es waren lange und kurze sowie schwierige und leichte Arbeiten dabei. Auch die verschiedenen Schwerpunkte der Arbeiten wurden berücksichtigt. So sind Arbeiten enthalten, die einen Schwerpunkt (zwei oder drei Fertigkeiten) in Stärke, Beweglichkeit, Geschicklichkeit und Charisma haben. Im einzelnen handelt sich bei den Arbeiten um:

Adlerfedern sammeln, Alkohol transportieren, Als Glücksspieler durchs Land ziehen, Als Quacksalber arbeiten, Als Sheriff arbeiten, Als Söldner arbeiten, Auf Erkundung gehen, Banditen jagen, Beeren sammeln, Brücke bauen, Einbruch, Eisenabbau, Friedensverhandlungen, Gefangenentransport, Gewürze sammeln, Gleise verlegen, Gold schürfen, Heiratsschwindler, Holz flößen, Holz zersägen, Kaffee mahlen, Kartoffeln ernten, Klapperschlangen jagen, Kohleabbau, Kopfgeldjäger, Krebse fangen, Kühe treiben, Leute bestehlen, Lämmer hüten, Palisaden bauen, Postkutsche bewachen, Ranch errichten, Rinder branden, Salpeter abbauen, Schatzsuche, Schmuggeln, Schuhe putzen, Speerfischen, Stacheldrahtzaun aufstellen, Steinabbau, Telegraphenmasten aufstellen, Tomaten pflücken, Truthähne jagen, Unterrichten, Wald roden und Zuckerrohr schlagen.

Und die wichtigste Nachricht gleich zu Beginn: Die Prozentangaben der Fundchancen für Produkte stimmen mit den tatsächlich gefundenen Produkten überein! Dies gilt sowohl für die verbesserte Fundchance der Abenteurer als auch für die normale Fundchance aller anderen Charakterklassen. Dies ergab die Analyse der Arbeitsberichte von **the crying eye**, einem Abenteurer. Auch der Einsatz oder der Verzicht auf den Einkommens-PA führt zu keinerlei Fehlern bei den Funden von Produkten. Der Einkommens-PA erhöht die Anzahl der Funde genau im angegebenen Umfang und ohne ihn findet man auch nicht weniger als angegeben. Die Furcht vieler Spieler „Ich find nix mehr!“ hat also keinen Fehler der Spielmechanik als Ursache.

Fazit: Das Fundsystem des Spiels arbeitet den Angaben entsprechend fehlerfrei.

Mit einem lachenden Auge können sich die Spieler über die korrekten Fundchancen freuen. Jedoch mit einem weinenden Auge nehmen sie die teilweise deutlich zu niedrigen Fundchancen einiger Produkte wahr. Es gibt Produkte, die man, im Verhältnis zum Bedarf, einfach deutlich zu wenig findet. Ein anschauliches Beispiel für solche Produkte ist die Säge vom Holz zersägen. 10 % Fundchance, 5 Minuten Arbeitsdauer und 4 Erholungspunkte als Arbeitsaufwand. Bei dieser Konstellation kann man in etwas über 2 Stunden seine Erholung komplett verbrauchen - und wiederholt kommt es dabei vor, dass man nicht eine einzige Säge bei einer solchen Aktion findet. Die kurze Arbeitsdauer und die geringe Fundchance führen daher häufig zu sehr vielen frustrierenden Erlebnissen in kurzer Zeit hintereinander. Verstärkt wird ein solches Negativerlebnis noch dadurch, dass man keine Erholung mehr hat und daher nicht gleich danach noch etwas anderes, „schönes“ im Spiel unternehmen kann, um den Fundchancenfrust zu vertreiben. In so einem Fall ist erstmal Schlafen und Erholen angesagt - Zeit, in der sich der Frust festsetzen kann.

Fazit: Bitte gestaltet das System der Fundchancen spielerfreundlicher, InnoGames.

Es gibt viele Wege dieses Ziel zu erreichen - von einer einfachen Erhöhung der Fundchancen, bis zu einer grundsätzlichen Umgestaltung. Wie so ein Neuanfang im Arbeitssystem aussehen könnte, haben wir in Ausgabe 45 der TWTimes vom November 2012 bereits einmal auf den Seiten 6 und 7 angedeutet.

Ob sich etwas zu Spielergunsten ändert, wird die Zeit zeigen. Und bis es vielleicht soweit ist, freuen wir uns daran, dass das Fundsystem fehlerfrei funktioniert. Fröhliches Schaffen, euch Cowboys da draußen!

(Tony Montana 1602)

Stilblüten und Zitate

XXX: unsere gegner heute haben viel lp und wenig leitung

Na wichtig ist, dass wir dann halt keine lange Leitung haben.

XXX: ich suche kohle, kann wer helfen?
YYY: nööööööö, suche bier
XXX: dann guck in kühlschrank, du lusche
YYY: mach mich ma los ins glasbierfachgeschäft

RL-Bier is auch viel leckerer als virtuelles.

Titus Santana: amor ... nicht aRmor ohne r
Tony Montana 1602: ach du schande! LOL das darf man ja keinem erzählen :-D

Wenn meine Redakteurskollegen erfahren, WARUM ich „Amors Verkleidung" nicht mit der Suchfunktion im Inventar gefunden habe, nehmen die mir glatt die Schreibmaschine weg!

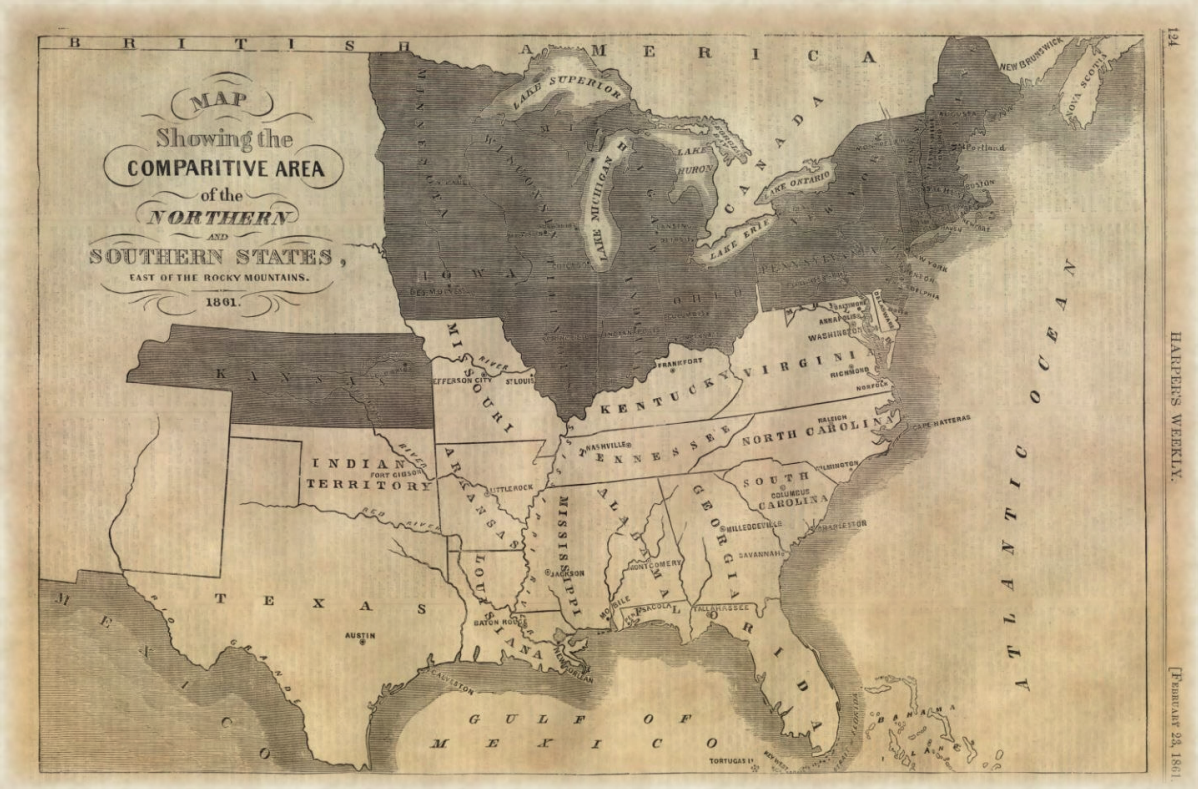
XXX: na gut, dann geh ich auf den abenteurer
YYY: und wie heißt der glückliche?

Geht's hier jetzt wirklich noch um Positionen im Fortkampf, oder sind wir schon bei den Stellungen zum Valentinstag?

XXX: Nachdem The West schon letztes Jahr gestorben ist und dieses Jahr sterben wird, ist es doch in Ordnung, wenn das Spiel nächstes Jahr zum dritten Mal stirbt. Kein Grund zur Panik, denke ich.

Das Zitat ist zwar schon etwas älter, aber immer noch gut. TWTimes sagt dazu: Hurraaaaa! Wir leben noch! Auf die nächsten vier Jahre!

(Tony Montana 1602)



Aus dem Tagebuch der Elianne (Welt 1)

Diary

Liebes Tagebuch,

welche Wonne, mit Verzückung habe ich heute einer Truhe (sie war sehr günstig), das Karnevalskostüm für das Jahr 2014 entreißen können. Du ahnst nicht wie sehr ich den Umstand bedaure, dass ich es erst zu Aschermittwoch erhalten habe, so viel lieber hätte ich es schon Sonntag getragen. Vielleicht wäre ich damit sogar am Rosenmontag nach Düsseldorf gefahren, gar bis nach Mainz.

Das Kostüm selbst ist kunstvoll gestaltet, es erinnert an diese dicken verträumten Engel von Raffael und man ahnt es irgendwie, sobald man der Windel angesichtig wird, der kleine *zensiert* ist extremst … undicht. Farblich ist seine restliche Gewandung im weitesten Sinne geschlechtsneutral gehalten, es entsteht hierbei der Eindruck, Amor sei entweder einem modernen Lehrbuch entsprungen und niemand hat sich getraut der kleinen Kröte dem Knaben – der eigentlich ganz gern unten frei herumfliegt – zu erklären, was es mit der Scham so auf sich hat und erst recht nicht was Gendering ist … entweder rosa oder eben babybleu, aber bitte nicht beides.

Auf die dicke Bummsbirne setzt man ein güldenes Gewölle mit noch güldenerem Heiligenschein. Schön – bloß hatte man in der römischen Antike nur bedingt mit fragwürdigen Kopfbedeckungen zu tun, die heute noch in diversen Küchen als Leuchtmittel ihr Unwesen treiben. Um den Hals so eine Mischung aus Perlen und, hm … Lolli? Oder vielleicht eine abkaubare Kette, so ähnlich wie diese Zuckeruhren mit Zugband, mittlerweile auch als Unterwäsche käuflich, man weiss es nicht, es sieht so aus. Auf dem Rücken einen gut ausgebürsteten und zurechtgeschnittenen Flokati, recht ausladend gestaltet – dafür musste definitiv kein Geflügel sterben, ich bin erleichtert.

Die Hände sind mit Pfeil und Bogen bewehrt, herzig schäkernd ist dieser Amor also bereit eine Bindung zu sichern, ihr seinen Liebespfeil durch die Brust zu jagen. Er, der Narr, ist natürlich schon lang ihrem Liebreiz unterworfen. Um die leicht ausladende Hüfte ein Köcher für die vermutlich mehr Purpurschnecken sterben mussten als man gewöhnlich für einen mobilen Pfeilhalter erwarten würde. Auf einer Wolke sitzend und in recht französisch anmutendem Schuhwerk, durch die Zeit fliegend.

Völlig ungebunden, ein Gefühl von Lächerlichkeit, Geistlosigkeit und dann doch wiederum Zeitgeist; eine Landung im Jahre 2013 und man merkt nur noch eines: Zu spät! 4 Tage zu spät und für Karneval 2014 deutlich zu früh.

Was werden wir kommendes Jahr tragen? Werden wir im Jahr darauf noch sagen, es war passend?!

(Elianne)

Amors Pfeile

Pfeilscharf ...

... war schon allein die Entscheidung, einen Fortkampf verschiedener Bündnisse im lustigen Amorset zu veranstalten. Die Idee dazu hatte **Rebecca Holliday**, aus Bandits on Holliday, die sie ihrer und den Stadtleitungen in Black Hills und denen von Feurige Habaneros per Rundmail vortrug. Sie lud die Bündnisse Black Hill, Rattlesnakes, Feurige Habaneros, Black Devils und FREE Cities zum Kampf ein. Mit dabei waren auch die bündnisfremden Schützen **michael1899** und **roxette4**.

Rebecca Holliday, die von Welt 9 zu Welt 10 migriert war, hatte die Leitung der Organisation übernommen. Ihr zur Seite standen die Bündnisleitungen der oben genannten Bündnisse und die Kämpfer **Gänsegeier** (Teil der Verbandsführung von Black Hill), **claysontsBraut** (Mitglied im Musterungsteam von Rattlesnakes) und **stevi72** (Teil der Verbandsführung von Feurige Habaneros), die auch die Musterung durchführten.

Rebecca Holliday trat für den bevorstehenden Kampf in eine bündnislose Stadt ein, damit alle Teilnehmer die Wahl für den Angriff oder die Verteidigung hatten. Die Feurigen Habaneros stellten freundlicherweise das Fort zur Verfügung, welches den Namen „Amor“ erhielt.

Den Kampf selbst rief **Small Sam** vom kleinsten beteiligten Bündnis, den FREE Cities, aus, damit die größeren Verbände alle frei wählen konnten, ob sie im Angriff oder in der Verteidigung stehen wollten.

Pünktlich 20.12 Uhr standen am Mittwoch, den 20.02.2013, wirklich alle Teilnehmer im kompletten Amorkostüm auf ihren Plätzen - mit zwei Ausnahmen: EGOMIR war teddybärenweich bewaffnet, aber ansonsten auch liebevoll gekleidet und Small Sam, die den Kampf ausrief, aber keine Bonds für das Amorset hatte, durfte ebenfalls mit einer liebevollen Kleidung und dem Teddybären unter dem Arm kämpfen. Echte, böswillige Störenfriede gab es keine - die schauten wohl alle Fußball. Lustig war, dass alle Kämpfer in nur einem Chat ihre Befehle entgegen nahmen. Lange Zeit rührten sich die 42 Verteidiger kaum von ihren Plätzen auf den Wällen und Türmen, während die 50 Angreifer viele Runden in Uhrzeigerrichtung um das Fort drehten. Die Amorpfeile flogen nur so durch die Gegend! Schließlich räumten die Verteidiger den Westwall sowie den Abenteurer- und Soldatenturm und zogen auf die rechte Fortseite. Sofort sprangen die mutigen, liebeslustigen Angreifer mit ihren Pfeilen auf die verlassenen Plätze des Forts und wagten sich sogar ins Innere. Das war den Verteidigern nun aber doch nicht ganz geheuer und so schwebten sie auf ihren Amorwolken in Richtung Fahne und leerten von dort ihre Amorköcher.

Nur die Aufstellungen zu Beginn entsprachen noch klassischen taktischen Vorgaben. Der Kampf selbst wurde weitgehend wild nach dem Motto „Fire at will!“ („Feuer frei nach eigenem Ermessen!“) geführt. Allenfalls die Laufwege wurden noch angegeben, klare Angriffsziele gab es keine. Dies führte besonders am Ende zu einem heillosen Durcheinander von Angreifern und Verteidigern. All dies tat dem Spaß jedoch überhaupt keinen Abbruch. Denn es ging bei dem Kampf nicht um Sieg und Eroberung, sondern um ein lockeres, entspanntes Spielchen in großer Runde. Fazit nicht nur der teilnehmenden und beobachtenden Redakteure: Alles in allem eine rundum lustige Sache! Absolut wiederholenswert!

Und kurz vor Schluss passierte dann doch noch, was keiner für möglich hielt: Ein Angreifer sackte ohnmächtig vom giftigen Liebespfeil getroffen zusammen. **Lady Bo**, leider nur im Offlinemodus dabei, mit 1043 Lebenspunkten zu Kampfbeginn, schoss acht Pfeile ab, die insgesamt 40 Schaden anrichteten. Vierzehn Pfeile verfehlten ihr Ziel; sie selbst wich 30 Pfeilen aus, wurde jedoch von 103 Pfeilen durchbohrt und sackte mit 1168 eingestecktem Schaden schließlich ohnmächtig zusammen. Im Chat gedachten die verbliebenen Kämpfer dem einzigen Opfer des Kampfes mit einer Schweigeminute.

Amors Pfeile - Fortsetzung

Nach fünfundfünzig Runden zogen die Angreifer unverrichteter Dinge wieder ab, das Fort wurde gehalten. Im Überblick die Statistik, was Amors Pfeile auf beiden Seiten anrichteten:

Anfangslebenspunkte: von 810 (**mounty blexen**) bis 12570 (**EGOMIR**)
Trefferpunkte am Ende: von - 125 (**Lady Bo**) bis 12547 (**EGOMIR**)
Trefferanzahl: von 8 (**Lady Bo**) bis 47 (**charlie87**)
Fehlschüsse: von 7 (**charlie87**) bis 33 (**Rauti**)
Schaden gemacht: von 0 (**Small Sam**) bis 7013 (**Denise6666**)
Eingesteckte Treffer: von 0 (**MATTMANN**) bis 186 (**Ferodon**)
Schüssen ausgewichen: von 0 (**Kimbo1**) bis 108 (**roobysix**)
Eingesteckter Schaden: von 0 (**Kicha**) bis 9186 (**Ferodon**)
Durchschnittlich erzielter Waffenschaden: von 5 bis 163 (**Denise6666**)
Offliner: 4
Onliner: 88

Es lebe Valentin, es lebe die Liebe im Amorkostüm!

Disziplinierte Startaufstellung

Liebevolles Gruppenkuscheln am Ende

(Cymoril)

Leserzuschrift Aussie Welt 10

„The West“ und die guten alten Zeiten?

In den letzten Monaten wurden die Spieler auf den deutschen Welten immer weniger und auch in meinem Umfeld musste ich eine sinkende Motivation und Faszination an „The West“ erkennen. Mir geht es ja ebenfalls so. Aber warum ist dies so? Welche Änderungen sind so gravierend, dass man den Spielspaß an einem so schönen Spiel wie „The West“ verliert? Oder ist die Konkurrenz der neuen Browserspiele derart groß, dass dieses Spiel seinen Reiz einbüßt? Ich würde gern meine Gedanken hierzu euch etwas näher bringen. Auch wenn sicher nicht alle Spieler eine ähnliche Meinung haben werden, musste ich bei Gesprächen mit Bekannten, Freunden und langjährigen Weggefährten feststellen, dass ich nicht allein mit meiner Einstellung bin.

„The West“ war noch nie perfekt für jeden einzelnen Spieler und die Community hatte stets Änderungswünsche und Ideen für das Spiel. Aber es wird auch nie eine perfekte Version von „The West“ geben. Und um ehrlich zu sein, das wollen wir sicher auch gar nicht und es geht auch nicht. Denn gerade diese Flexibilität des Spiels hinsichtlich Spielweise oder auch nur des eigenen Spielzieles macht ja auch einen großen Teil des Reizes für dieses Spiel aus. Sei es nun beispielweise der Quester, der Sammler oder der Duellant unter uns. Jeder verfolgt seine eigenen Pläne und integriert sich in seiner Welt nach eigenen Vorstellungen. Der Eine möchte einfach seine Ruhe und zieht stadtlos herum, der Zweite will schnell viel Geld machen und der Dritte liebt vielleicht die Kommunikation zwischen den Spielern und geht in seiner Funktion als BND-Leiter, mit Planungen für Fortkämpfe u. Ä. richtig auf. Ein Vierter liebt es vielleicht Jagd auf andere Spieler zu machen und sich zu duellieren.

Dies ist auch heute noch alles möglich, aber dennoch verlieren viele Spieler den Spielspaß an „The West“. Sicherlich ist es so, dass viele Spieler stets auf der Suche nach Neuem sind und „The West“ für diese Zielgruppe nur eine zeitlich begrenzte Beschäftigung darstellt. Die Konkurrenz an neuen Browserspielen wächst ja auch täglich immer weiter und auch ich habe das ein oder andere Spiel bereits versucht. Dennoch war „The West“ für mich weit über vier Jahre das Nonplusultra und ich habe das Spiel auch nie aufgegeben – im Gegensatz zu den anderen Browsergames. Ich liebte die Jagd nach seltenen Items oder auch nur das Questen. Das Duellieren mit Freunden gegen liebgewonnene Gegner war zeitweise ebenfalls das Beste am Spiel. Und die langen und lustigen Unterhaltungen im Chat sind einfach unvergesslich. Ich habe hier bei „The West“ Freunde gefunden, mit denen mich nun sogar im realen Leben eine Freundschaft verbindet. Und ich fand Weggefährten, mit denen ich jahrelang sehr gern zusammengespielt habe. Dennoch bin auch ich langsam so weit, meinen Sombrero an den Nagel zu hängen, meinem Kamel den wohlverdienten Ruhestand zu gewähren und mein Konto für eine letzte Runde Tequila und Whiskey im Saloon zu plündern. Und mir geht es nicht allein so!

Den Hauptgrund für diese Entwicklung sehe ich leider in der Update-Politik von InnoGames. Es gab seitens der Community, wie bereits erwähnt, beispielsweise immer Kritik am Balancing, dem Duell- oder Fortkampfsystem. Der Markt und die sich daraus entwickelnden „Produktsklaven“, waren ebenso vielen Spielern ein Dorn im Auge. Aber man fand sich damit ab. Änderungen wurden zwar kritisiert, jedoch stellte man sich darauf ein und hatte weiterhin Spaß am Spiel.

Meiner Meinung nach haben die letzten Updates jedoch das Spiel sehr zum Negativen verändert. Viele gute Sachen von „The West“ sind mit den Updates verändert oder verschlimmert worden. InnoGames hat sich vor allem nur auf grafische Änderungen versteift. Die Rufe der Community wurden fast gar nicht bedacht. Dies ist jedenfalls meine Meinung.

Seit Jahren wurde zum Beispiel das Duellsystem bemängelt und die vor Monaten erfolgte Anpassung … naja sagen wir mal so, es hätte noch schlimmer kommen können, besser ist es aber auf keinen Fall. Bei den Fortkämpfen wiederum sind die Lebenspunkte das Einzige, was zählt. Dies macht die Sache einfach zu langweilig. Ebenfalls ist die Belohnung eines Fortkämpfers im Vergleich zu einem reinen Duellanten oder auch Quester, meiner Meinung nach viel zu hoch. Diese Beispiele stehen nur stellvertretend für viele Kritiken seitens der Community. Ein aufmerksamer Leser wird im Forum sicher schnell fündig und auch das Ideenforum ist teilweise sehr interessant.

Leserzuschrift Aussie - Fortsetzung

Aber um auf „die guten alten Zeiten“ zurückzukommen. Die fehlenden Änderungen an diesen Punkten verleiden einem nicht „The West“. Es ist vielmehr so, dass die von InnoGames eingebrachten Updates und Änderungen sich meist negativ auf das Spielgeschehen auswirken. Das beste Beispiel hierfür ist der Chat. Vor „The West 2.0“ hatte man den Chat am unteren Spielfeldrand meist geöffnet. Man konnte ihn auch schließen, aber darum geht es mir jetzt nicht. Auf jeden Fall hatte man schnell einen Überblick wer aus der Stadt, dem BND oder auch nur im aktuellen County online ist. Man konnte dem Chat ohne Probleme folgen und es kam öfter vor, dass vor allem bei lustigen Unterhaltungen der Eine oder Andere gern einen Kommentar zum Besten gab. Bei Gesprächen innerhalb der Stadt, des BND oder dem beliebten Flüstern, gab es zwar immer mal den ein oder anderen „Fail“, aber man konnte den Unterhaltungen stets gut folgen. Mit „The West 2.0“ muss der Chat nun extra geöffnet werden. Zwar zeigt ein kleines Symbol an, ob ein Gespräch stattfindet, aber nicht alle Spieler öffnen dann auch den Chat. Auch die zuletzt eingeführte Möglichkeit für jeden Chat, eigene Fenster zu verwenden, brachte meiner Meinung nach weniger als erhofft für die Kommunikation. Trotz Anpassen der Größe und Lage der Fenster wird die Kommunikation durch den neuen Chat einfach nur erschwert. Viele meiner Bekannten öffnen ihn schon nicht mehr und dies trägt somit zum „Sterben“ des Spieles bei. Denn gerade die Kommunikation war für mich ein maßgeblicher Teil am Spielgeschehen der letzten Monate und Jahre. Heute sind meist immer nur die gleichen Spieler im Chat aktiv. Und es sind deutlich weniger als vor Monaten!

Es gibt hier noch viele Dinge aufzuzählen, die InnoGames mit den Updates verschlechtert oder auch nur verschlimmert hat und jeder kann sich selbst seine Meinung darüber bilden. Ein paar grundlegende Sachen möchte ich hierzu aber noch ansprechen.

Bei jedem der zuletzt erfolgten Updates traten Fehler im Spiel auf, die man hätte leicht vorher austesten können. Selbst bei Mini-Updates oder Bugfixes gab es neue weitere Fehler. Ich bin sicherlich nicht so technisch versiert in dieser Sache, als dass ich hier Verbesserungen vorschlagen könnte. Jedoch macht mich allein diese Tatsache einfach stutzig und stört. Ich habe z. B. auch sehr lange auf der Beta-Welt gespielt. Wenn aber die dort gefundenen und gemeldeten Bugs teilweise einfach nicht beachtet werden und ebenfalls kurz darauf in den deutschen Welten auftauchen, denkt man sich seinen Teil. Ebenso habe ich das Gefühl, dass InnoGames derzeit nur am optischen Erscheinungsbild von „The West“ arbeitet um neue Kunden zu finden. Dies ist auch sehr gut und InnoGames soll ja auch durch neue Kunden Gewinne erzielen. Aber allein die Neukundengewinnung sollte nicht maßgeblich für die Entwicklung hier sein.

Die Ankündigung auf das Update 2.03 machte mich zum Beispiel vor einiger Zeit sehr neugierig und ich hoffte auf Verbesserungen. Was dann kam entlockte Bekannten und mir nur ein müdes Lächeln und Kopfschütteln: … Animiertes 2.0-Logo auf Startseite hinzugefügt … Animation für abgeschlossene Arbeit hinzugefügt … Trollface-Easteregg in der Kartenmitte entfernt ... Auf der Startseite wird nun die Zahl der global bei The West registrierten Spieler angezeigt, nicht mehr die Anzahl der aktiven Charaktere auf dem jeweiligen Markt … Leichte Umstellung der „browsergames of the year“-Awards auf der Startseite ... Glanz beim Sammlergürtel hinzugefügt ... Sicherlich gab es auch einige Bugfixes, aber nichts Entscheidendes für das Spiel.

Die Einführung von lustigen Sets für die Feiertage ist sicherlich eine nette Idee, aber wenn ich daran denke, dass vor einige Zeit noch von Inventarbegrenzung die Rede war und ich nun hier Setteile habe, die ich nicht mehr los werde, da sie nicht verkaufbar sind, fragt man sich auch, was dies soll. Die Einführung der drei Sets zu Weihnachten ist ebenfalls von meiner Seite her nicht negativ anzusehen. Aber jetzt gibt es noch mehr unnütze Sachen und Items, die sicherlich kaum noch ein Spieler verwendet. Eine Überarbeitung des gesamten Inventars wäre vielleicht auch einmal denkbar. Das Spiel mit seinen unzähligen Items wird so z. B. für Neulinge auch zu komplex und unübersichtlich.

Leserzuschrift Aussie - Fortsetzung

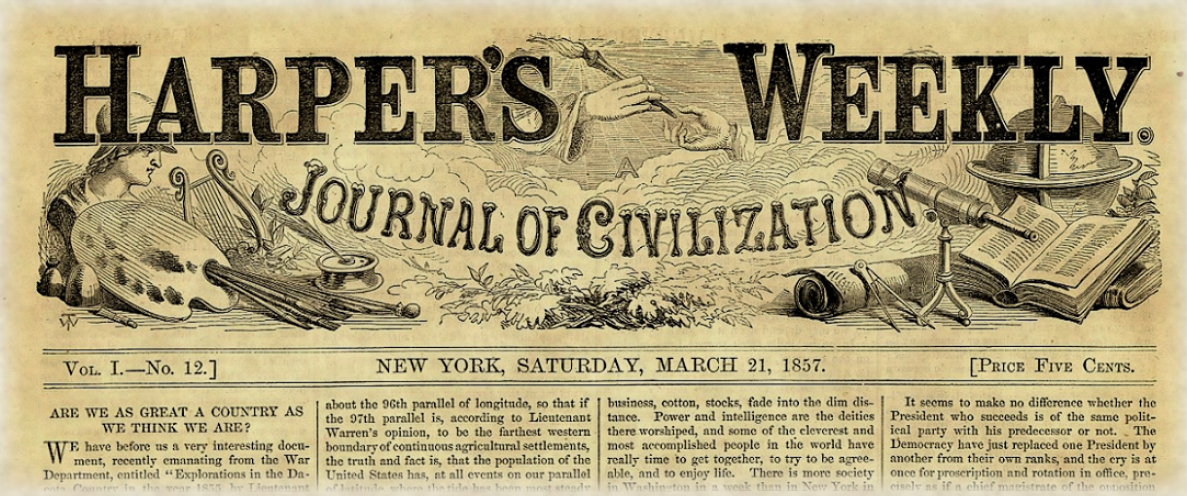
Ebenso vermisse ich neue Quests und neue Questreihen. Viele möchten gern wieder etwas zum Rätseln haben oder einfach nur den vorgegebenen Aufgaben folgen. Aber seit Monaten hat sich hier nichts getan. Man kann zwar jetzt anmerken, dass die Community das Rätsel um „Den Mythos“ noch nicht gelöst hat, aber wenn Questvoraussetzungen in etwa so lauten: Sei am Sonntag zwischen 14:43 Uhr und 15:27 Uhr im unteren linken Sektor bei der oberen Arbeit Kohleabbau. Habe 200 Fertigkeitspunkte auf Vögel beobachten und 4 Eimer mit Beeren sowie 3 Autoreifen in Deinem Besitz. Trage einen grünen Helm und bete bevor Du in den Schacht steigst, dann bekommst Du mit Glück einen weiteren Hinweis! Entschuldigt, aber was soll das? Dies sind keine Rätsel mehr, sondern einfach nur Glücksfunde. Klar habe ich eben übertrieben, aber es geht mir um das Prinzip. Auch Sammlerquests sind in letzter Zeit eher eine nervige, anstatt abwechslungsreiche Neuerung gewesen. Und es sollte doch nicht so schwer sein, neue kurze Rätselquests hinzuzufügen.

Zum Abschluss noch ein kleiner Gedanke. InnoGames ist eine Firma, die Gewinn erwirtschaften muss und von meiner Seite gibt es da auch keinerlei Einwände. Jedoch haben viele von uns und auch ich, das Gefühl, dass InnoGames neben den grafischen Änderungen für die vielleicht nur kurzfristige Neukundengewinnung, nur noch Schönheitskorrekturen und dann natürlich reine Konsumaktionen einführt. Jedes Jahr zu Weihnachten kommt z. B. eine ähnliche Aktion mit Nuggetkauf und Co. und einer Flut neuer Gegenstände. Es ist ja, wie gesagt, in Ordnung, dass InnoGames Einnahmen erzielen möchte. Aber seit Jahren gibt es z. B. auch keine Entwicklung hinsichtlich Level 120. Tausende Spieler sind dort bereits angelangt und es geht einfach nicht weiter – außer in der Rangliste. InnoGames hätte so viele Möglichkeiten die alten Spieler an The West zu binden, aber diese werden einfach nicht genutzt. Sicherlich ist es sehr schwer einen Mittelweg zwischen den vielen Kritiken, Vorschlägen und Hinweisen zu finden. Aber ich vermisse einfach schon allein den Willen hierfür.

Ich hoffe, ich habe euch nicht zu sehr gelangweilt. Aber „The West“ lag mir schon immer sehr am Herzen und es macht mich auch traurig, wenn ich sehe, wohin sich dieses Spiel entwickelt. Sicherlich werden nicht alle meiner Meinung sein, aber ich denke, dass doch einige von Euch ähnliche Bedenken haben. Ich für meinen Teil vermisse doch die „guten alten Zeiten“ mit der sehr hohen Aktivität, den netten Unterhaltungen und den vielen selbstgestellten Aufgaben oder Quests. Derzeit sieht es bei mir jedoch so aus, dass ich nur aufgrund der neu gewonnenen Freunde und der vielen guten Bekannten bei „The West“, aktiv bleibe. Das Spiel selbst trägt im Prinzip nichts mehr dazu bei.

Schade um das schöne Spiel

Aussie



HARPER'S WEEKLY.

JOURNAL OF CIVILIZATION.

Vol. I.—No. 12.] NEW YORK, SATURDAY, MARCH 21, 1857. [Price Five Cents.

ARE WE AS GREAT A COUNTRY AS WE THINK WE ARE?

We have before us a very interesting document, recently emanating from the War Department, entitled "Explorations in the Da-

about the 96th parallel of longitude, so that if the 97th parallel is, according to Lieutenant Warren's opinion, to be the farthest western boundary of continuous agricultural settlements, the truth and fact is, that the population of the United States has, at all events on our parallel

business, cotton, stocks, fade into the dim distance. Power and intelligence are the deities there worshiped, and some of the cleverest and most accomplished people in the world have really time to get together, to try to be agreeable, and to enjoy life. There is more society

It seems to make no difference whether the President who succeeds is of the same political party with his predecessor or not. The Democracy have just replaced one President by another from their own ranks, and the cry is at once for proscription and rotation in office, pre-

westforts.com

Gut geplant ist halb gewonnen

Die Ruhe im solide gebauten Fort mitten in der Prärie ist bedrückend. Die Rauchzeichen am Horizont verheißen nichts Gutes. Die Soldaten bereiten sich auf die bevorstehende Schlacht gegen die Navajo-Indianer vor. Im Morgengrauen wird der Tod über das rot gefärbte Gras schreiten, während die Generäle der US Armee im Fort eine Bilanz ziehen.

Hätten die Generäle damals schon das nützliche Tool *www.westforts.com* in ihren Händen gehabt, wären manche Kämpfe vielleicht anders ausgegangen. Diese Website bietet sowohl den Fortkampfleitern, sowie den Soldaten eine gut gefüllte Datenbank mit Fortkampfberichten, Ranglisten, zeitlichen Enwicklungen und Scripten für die Fortkämpfe in The West.

Die Website ist nicht nur für die deutschen Server von The West konzipiert, sondern für alle weltweit. Deshalb ist es möglich, dass ihr auf einer „falschen" Startseite landet mit einer anderen Welt. Um eure Spielwelt auszuwählen, gibt es rechts oben ein weiß hinterlegtes Feld mit der jeweiligen Bezeichnung, welche alphabetisch sortiert sind. Auf der Startseite werden euch Statistiken mit den besten Spielern, Städten und deren Entwicklungen von der jeweiligen Welt präsentiert.

Unter dem Menüpunkt „Fortkämpfe" findet ihr die bereits ausgetragenen Fortkämpfe der gewählten Welt. Klickt ihr auf einen Fortkampfbericht, werden einzelne Statistiken für die Städte und Spieler gezeigt. Ein besonderes Feature dabei ist das Replay, unter welchem man sich den Fortkampf noch einmal ansehen kann. Nützliche Infos, wie die Onlineaktivität der einzelnen Spieler und die gesamten Lebenspunkte der Fortverteidiger und Angreifer, werden ebenfalls angezeigt.

Die Rangliste der besten Fortkämpfer findet man unter dem Menüpunkt „Spieler". Auf einen Blick kann man die absolvierten Fortkämpfe und die errungenen Punkte sehen. Für erfolgreiche Fortkämpfer werden Medaillen vergeben, eine Auszeichnung für ihre Leistung in einem gewissen Monat oder sogar für ein komplettes Jahr. Mit der Suchfunktion findet man bestimmte Spieler oder auch sich selbst. Klickt ihr einen Spieler auf der Rangliste an, werden euch die letzten Fortkämpfe des Spielers, eine Kurve über die Aktivität der ausgetragenen Fortkämpfe und vieles mehr angezeigt. Ähnlich verhält es sich mit dem Menüpunkt „Städte" - hier sind die Funktionen gleich, nur eben auf die Städte der betreffenden Welt ausgelegt.

Um überhaupt die Funktionen der Website nutzen zu können, ist man auf euch Spieler selbst angewiesen. Denn unter „Importieren" könnt bzw. sollt ihr eure Fortkampfberichte auf die Datenbank der Website übertragen. Daraus werden dann die Statistiken erstellt. Aus diesem Grund sind die Statistiken nicht zu hundert Prozent vollständig und nicht jeder Fortkampfbericht in der Datenbank. Auch sind durch die Weltenmigration viele Statistiken nicht mehr aktuell, da die alten Daten eines migrierten Charakters nicht übertragen werden konnten.

Wie ein Sprichwort sagt, ist eine gute Planung der halbe Sieg. Da dies für anstehende Fortkämpfe gilt, gibt es den „FK-Planer". Mit vielerlei Funktionen wartet das Skript zum Tüffteln und Ausprobieren auf. Für alle drei Fortgrößen kann man sich eine Strategie ausdenken, grafisch darstellen und letztendlich mit seinen Mitstreitern teilen.

Insgesamt ist es eine vielseitige und sehr informative Website, die sich ausschließlich durch Spenden finanziert. Schaut euch einfach um, klickt euch durch die Seite und probiert die verschiedenen Funktionen aus. Es lohnt sich!

(the crying eye)

Valentinsevent

Rosensammeln für Hellseher

Es ist der Tag der Liebe, der auch im Wilden Westen nicht fehlen darf. Wie auch in den vergangenen Jahren gab es dieses Jahr zum Valentinstag eine besondere Aktion. Neben der wiederholbaren Valentinsquestreihe wurde das Rosensammeln erweitert – und stellte einige Spieler im Laufe der Sammelei vor Probleme.

Das Event kurz und bündig: Im Shop war Armors Liebeskiste für 25 Nuggets beziehungsweise Bonds verfügbar und ermöglichte es, bei Arbeiten Rosensträuße zu finden. Diese konnten im gemeinsamen Rosenstrauß-Duell gegen einen Fertigkeitspunkt auf Lebenspunkte getauscht werden. Im Grunde ist das ziemlich simpel, doch die Aktion verkantete sich relativ schnell mit den Blumensträußen der letztjährigen Aktion.

Wer die drei Blumensträuße aus dem letzten Jahr bereits genutzt hatte, konnte nun noch weitere zehn Rosensträuße bei theoretisch allen Arbeiten finden. Alle anderen konnten bis zu 13 Sträuße sammeln. Als die Ersten die vermeintliche Grenze von zehn Stück überschritten, herrschte Verwirrung. Diese wurden zwar relativ schnell aus der Welt geschafft, dafür konnten diese Spieler nun nicht mehr alle alten Sträuße beim Beeren sammeln finden.

Einige weitere Punkte der Aktion waren nicht allen Spielern bewusst. Es gab nämlich keine Garantie, diese Sträuße zu finden. Laut Joony gab es eine „geringe Chance“, die logischerweise wie bei anderen Gegenständen auch bei langen Arbeitszeiten höher ist. Dennoch suchte sich ein Teil der Spieler bei 15-Sekunden-Arbeiten „dumm und dusselig“.

Obwohl die Sträuße nicht sofort eingetauscht werden mussten, versuchten selbstverständlich viele direkt ihr Glück und wurden dabei von einem Anzeigefehler auf die falsche Fährte geschickt. In manchen Fällen verschwand der Rosenstrauß nach einem erfolgreichen Duell nicht, sodass der Duellpartner scheinbar noch einen funktionierenden Strauß trug. Tatsächlich aber war keine Waffe angelegt, das Duell war ein Fehlversuch und es gab den gewünschten Lebenspunkt nicht.

Ein paar weitere Fakten zeigen, dass die Duelle im Grunde ohne Aufwand und Verluste ausgeführt werden können:

- Duell kann abgebrochen werden und gilt trotzdem als erfolgreich.
- Duell kann ohne Erholung ausgeführt werden. Ist allerdings Erholung vorhanden, wird sie auch abgezogen.
- Während des Duells kann man sich im schützenden Hotel befinden.

Nicht alle Spieler also wurden Opfer dieser Unklarheiten und konnten sich somit einige Bonus-Lebenspunkte sichern. Unser Leser **EisregenCradle** hatte sogar die Wahl seiner Liebsten nur eine rote Rose oder einen ganzen Strauß zu schenken.

Alles in allem ist der Valentinstag eine nette Abwechslung im Spiel. Es wurden sogar „Amorsetfortkämpfe“ organisiert.

(stam1994)

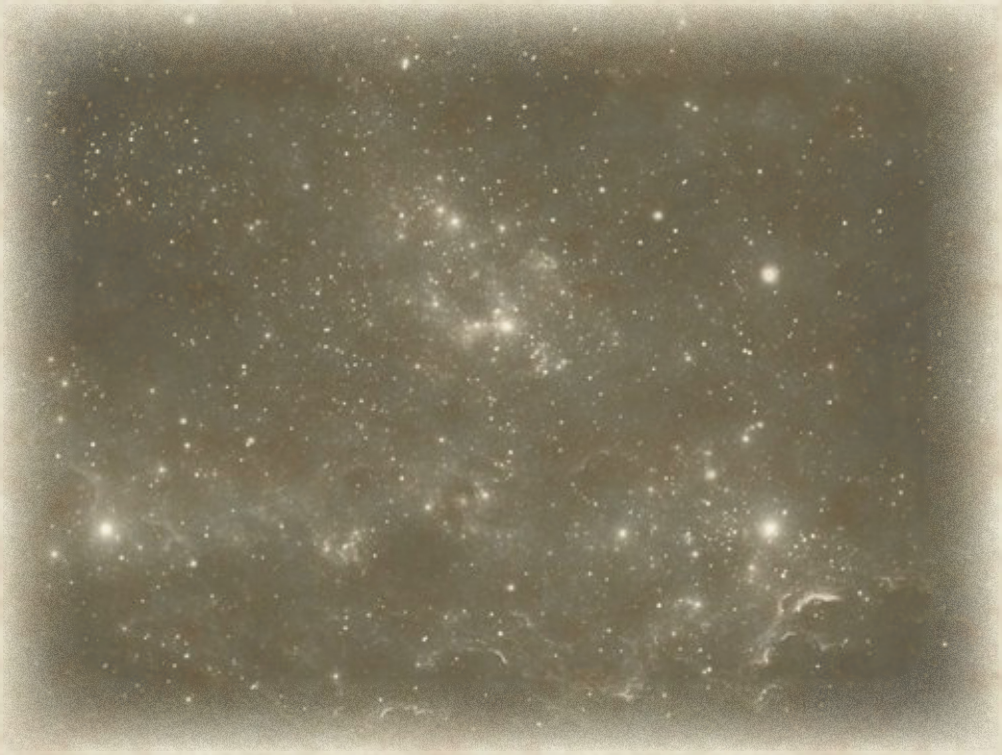
Horoskop

Allgemein: Geduld ist angesagt, wenn du ein bestimmtes Rezept benötigst. Sympatien kannst du erringen, wenn du jemanden kennst, der dein fehlendes Rezept in der Schublade hat und du für ihn eine Bank ausraubst, um es zu erhalten. **Liebe**: Da Liebe und Dosenbohnen durch den Magen gehen, solltest du dir das Rezept um jeden Preis besorgen. **Gesundheit**: Der Marktpreis für Dosenbohnen lag neulich bei 2.500.000 Dollar. Na wenn du da nicht schon ohne das Rezept „kochst“, hast du starke Nerven.

Allgemein: Du solltest unbedingt sofort beginnen, Pläne zu schmieden - denn das Schmieden einer modernen Panzerung dauert noch. Du hast ein volles Lager an Material, aber die Anleitung zur Herstellung ist nirgendwo aufzutreiben. Gib nicht auf! **Liebe**: Du wirst dich in einen Quacksalber verlieben, dessen Liebe harzt. **Gesundheit**: InnoGames stört dein Krach beim Schmieden und stellt am 1. April Ohrschützer für deine Berufsgruppe zur Verfügung.

Allgemein: Das Schicksal ist dir hold! Du kannst die Kosakische Satteldecke einfach im Laden kaufen und musst nicht über den Atlantik reisen, um sie in den Weiten der russischen Steppe direkt beim „Kosaken um die Ecke“ zu kaufen. **Liebe**: Mit einem Edelsteinsattelknauf gewinnst du das Herz deiner Angebeteten. **Gesundheit**: Um dich warm zu halten und keine Grippe zu bekommen, kuschele dich nicht in die Kosakendecke. Besorge dir Holzkohle und heiße Gulaschsuppe bei einem Feldkoch.

Allgemein: Besser Quacksalber als Quecksilber! Wenn du immer zu den richtigen Mittelchen greifst und dir selbst treu bleibst, stellst du auch irgendwann mal ein sagenhaftes Gegengift her und wirst berühmt wie Paracelsus oder Dr. Eisenbarth. **Liebe**: Du kommst auch ohne das aphrodisierende Chilis des Feldkoches bei deiner Liebsten gut an und brauchst auch selbst keinen Trunk dafür herstellen. **Gesundheit**: Die alljährliche Grippewelle ist im Anmarsch. Stelle rechtzeitig genügend Kräutersud und Magenmittel für dich und deine Lieben her.



Leserzuschrift eines Kollegen

Leserbrief an die TWTimes - von Kollege zu Kollege

In Welt 10 erreichte uns die Zuschrift eines Kollegen. usfirearms schreibt zwar noch nicht für die TWTimes, dafür ist er aber im wirklich wahren Leben schon seit mehreren Jahrzehnten als Journalist tätig. Lebenserfahrung, eine unaufgeregte Analyse des Spiels und eine Vorliebe für den Wilden Westen - alles gute Gründe für die Veröffentlichung seiner Zuschrift.

(Tony Montana 1602)

Howdy Cowboys,

vor über 3 Jahren kam ich zufällig auf die InnoGames Seite und habe mir einfach einmal „The West“ angeschaut. Ich hatte zuvor schon einige Browsergames gespielt, aber bei allen war der Reiz sehr schnell verloren. Entweder ging es mit der Figur nicht weiter oder nur mit viel Kapitaleinsatz.

Da ich auch im RL mit original Westernwaffen auf unserem Schießstand schieße (daher auch mein Name!), hat mich das Spiel spontan angesprochen. Das erste Jahr spielte ich ohne Erweiterung und Kenntnis der TW-DB-Seite, ein böses Foul! Mein Zuhause war die Welt 7, eine Stadt mit anfangs 15 Einwohnern. Nach einigen Monaten waren wir nur noch zu zweit und so hatte ich keinen einzigen Ansprechpartner.

Nach der Migration bin ich auf Welt 10 gekommen und im THW Bündnis gelandet, jetzt RR für Rough Riders. Für mich als Abenteurer und Schmied ist es anfangs sehr schwer gewesen in diese voll aktive Fortkampftruppe zu kommen. Ich kannte das bis dato nicht, hatte keinen einzigen FK bestritten.

Mein vorrangiges Ziel war es aber zunächst, das GG zu bekommen. Ich habe daher alles auf „Händler“ geskillt und fast nur noch diese Arbeit gemacht. Endlich hat es dann Ende des letzten Jahres geklappt. Nachdem nun die schweren Quests alle gemacht waren, habe ich Dank des Umskilltrankes, den ich bei der Tombola gewonnen hatte, auf die sogenannte „GeMini Skillung“ umgeskillt (Anm. d. Red.: GeMini ist ein Spieler. Bei Fragen zu seiner Skillung wendet euch direkt an ihn.), mit einigen Abweichungen allerdings, denn ich bin ja nach wie vor Abenteurer.

Im Bündnis erhält man viel Zuspruch und Hilfe, egal ob es um Fragen geht, oder um Produkte. Das einzige kleine Problem ist, dass die aktiven Fortkämpfer davon ausgehen, dass auch jeder Andere, den „Jargon“ und all die Kürzel kennt. Auch was der ET oder DT ist, wissen ja alle aus dem Stehgreif, leider ich aber nicht. Habe mir also alles schön aufgemalt, damit ich nichts verkehrt mache. Für mich ist „The West“ ein Spiel und kein Lebensinhalt, wie für manch Andere. Wenn abends um 21.00 Uhr ein FK ist, dann bin ich halt nur als Offliner zugange. Es hat sich herauskristallisiert, dass ich bei FK unter 100 Teilnehmern als Off gar nicht antreten muss. Das ist ok für mich, nur kommt man sich teilweise als besserer Lückenbüßer vor.

Der größte Schwachpunkt des Spiels ist die wirklich nur marginale Fundquote von „Rezepten“ jenseits der 500. Ich hänge jetzt als Schmied fest, weil mir die nächsten 3 Rezepte fehlen, trotz mehrmaligem „Bande zerschlagen“ pro Woche. Auch mußte ich viele Produkte fertigen, wie z. B. Revolverrohlinge, die nie mehr für irgendwas benötigt werden. Hier fehlt mir das interdisziplinäre Zusammenarbeiten der Berufe, da wurde eine schöne Chance vertan, dass sich die Spieler mehr umeinander „kümmern“ müssen.

Die TWTimes lese ich immer sofort am Erscheinungstag, das ist Pflichtlektüre! Die Rätsel sind mir ehrlich gesagt meistens zu schwer, darum mache ich nie mit. Als Verbesserung würde ich mir mehr Tipps und Hinweise wünschen. Auch Erklärungen zum FK könnten für Newbies hilfreich sein. Gerne lese ich immer die Stories und Erfahrungen der anderen Spieler.

Von InnoGames wünsche ich mir, dass sie mehr auf den Spieler eingehen, auch wenn das Profitdenken an allerserster Stelle bei ihnen steht. Aber die hohe Fluktuations- und Abbruchquote sollte eigentlich Denkanstoss genug sein. Und ja, ich spiele mit Premium, weil das mit den neuen Arbeitszeiten sonst gar nicht mehr sinnvoll zu machen wäre.

Der TWTimes-Redaktion danke ich für ihre gute Arbeit und hoffe, dass auch ihr nicht auf eurem Stand stehenbleibt, sondern ständig bestrebt seid, neue Wege zu gehen.

MfG usfirearms

P.S. Für Interessierte ist hier der Link zu dem Revolver, mit dem ich im RL schieße:
http://www.sassnet.com/usfa.html

Leserzuschrift dominik79

Von einem der auszog, die Crafterwaffen aller Handwerke zu bekommen

Es war einmal ein kleiner Quacksalber namens **dominik79**, der im April 2011 Level 120 wurde. Er hatte hier im Spiel The West fast alles erreicht. Um seine Langeweile zu stillen, dachte er sich, ach da fängst du an zu craften. Also ging er los und besorgte sich das notwendige Material vom Markt (was manchmal sehr teuer war), bzw. machte er sich selber auf die Suche oder fragte im Forum des damaligen WEK-Verbandes, nach den einzelnen Produkten. Wobei er super Unterstützung von seinem Bund bekam.

So erreichte er Stufe um Stufe, sodass er nach ca. einem Jahr Craftingstufe 600 erreichte. Da kamen aber zwei neue Rezepte hinzu und wie bei jeder Charakterstufe, war ein Rezept relativ leicht zu finden bzw. zu bekommen. Aber das andere Rezept zum „glühenden Gemisch“ hatte ihn schier zu Verzweiflung gebracht. Jede Charakterklasse kann davon bestimmt ein Lied singen! Kaum jemand hatte das Rezept und wenn er es hatte, wollte sein Gegenüber utopische Summen.

Eines Morgens schaute er auf den Markt und traute seinen Augen nicht - das Rezept für das glühende Gemisch stand zum Verkauf für sage und schreibe 25.000 Dollar! Also schnell gekauft und er hat sich tierisch gefreut. Nun konnte das Craften weitergehen. Woche für Woche holte er sich seine Punkte, sodass er nach 4 Wochen seinen ersten Tomahawk des Medizinmannes in der Hand halten konnte.

Dann kam bei ihm die Frage auf, wie er wohl an die anderen Crafterwaffen gelangen könnte. Also ging er los, durchsuchte das Forum nach geeigneten Handwerkern. Aber kaum einer war soweit und wenn doch stand da schon eine Schlange Angemeldeter, die früher an die Waffe kommen sollten. Also musste er sich gedulden. Aber dadurch, dass er inzwischen den Tomahawk des Medizinmannes selber produzieren konnte, wusste er, dass eer nicht lange warten musste auf die Tauschgeschäfte. So schrieb er **Sepp1978** an und schon war das Geschäft in Sack und Tüten. Also schnell getauscht und schon hatte er den Colt des Fremden.

Genauso war es bei Harpers Axt. Er schaute bei uns ins Forum und stellte fest, dass **Peter Zwegat** ein Feldkoch über 600 war, also schrieb er auch ihn an und schlug ihm ein Tauschgeschäft vor, wovon dieser gleich begeistert war und auf den Deal einging.

So fehlte unserem kleinen Quacksalber nur noch die Sattlerwaffe und da er wirklich nur wenige Sattlermeister kannte, war es auch die am schwierigsten zu besorgende Waffe von allen. Er kannte eigentlich nur 2 Leute die wirklich so weit waren, **Apahatschi** und **königsblau**, wobei ihn Apahatschi vertrösten musste, da sie selbst genug Leute in der Warteschleife hatte die Petes Remington haben bzw. tauschen wollten.

Da kam ihm ein wenig das Glück ins Spiel. Ein Spieler namens königsblau brauchte Harz, Harz, Harz. Er stellte Harz her, wie ein Doofer, sodass er ihm immer wieder weiterhelfen konnte. Anfang Februar war es dann soweit, königsblau hatte Petes Remington fertig und sie tauschten ihre Waffen. Endlich hatte dominik79 alle Crafterwaffen der 600er Klassen zusammen. Daher möchte er sich hier bei folgenden Leuten am Rande badanken: Apahatschi, Sepp1978, Peter Zwegat und königsblau.

Und wenn er nicht gestorben ist, spielt er immer noch mit seinen Craftingwaffen ...

Tja was mache ich jetzt noch hier, nachdem ich fast alles erreicht habe? Meine nächsten Ziele sind auf 650 Handwerkspunkte zu kommen, was andere bestimmt schneller schaffen als ich und ich versuche alle Sachen, die es bei The West gibt, zu bekommen - von Klamotten, Produkten, Craftingsachen bis hin zu allen Rezepten und natürlich die Sachen die es im Shop gibt für Nuggets bzw. Bonds. Vielleicht bekommt InnoGames es ja hin, auch mal neue Quests für die alten Hasen zu machen. Man muss ehrlich eingestehen, dass dafür in den letzten Monaten NIX gemacht wurde und zu sehr auf Nuggets und Geldverbrennerei bei den Spielern geschaut wurde.

(dominik79)

Dosenbohnen

Marktwirtschaft

Diesmal schlenderte ich nicht nur so auf dem Markt herum, sondern stellte mich bewusst in die Schlange der Wartenden. Gespannt verfolgten wir alle ein Rezept, welches im Schaufenster angeboten wurde. In wenigen Minuten sollte ein Käufer das Glück haben, das Rezept Herstellung von Dosenbohnen zu erwischen. Die Spannung und die gebotene Summe stiegen von Minute zu Minute.

Und dann endlich war es soweit! Das Rezept war verkauft und wir begannen langsam wieder Luft zu holen. Hatten wir uns eben nicht verlesen bei der Kaufsumme von 2.500.000 Dollar?

Ich schrieb sofort den Verkäufer **LegionärV** an, um Näheres zu erfahren. LegionärV erzählte, dass er das Rezept beim Bande zerschlagen gefunden habe und es zuerst dem fahrenden Händler verkaufen wollte. Er hatte gar nicht bemerkt, dass es sich um ein heiß begehrtes Rezept handelte. Bei der Arbeit hatte er einen Fundwert von 2199 und den Einkommens- und Charakterbonus aktiv geschaltet. Er freute sich natürlich sehr über den unerwarteten warmen Regen.

Der Käufer des Rezeptes war **Pikas73**. War er etwa ein Multimillionär? **Tony Montana 1602** beglückwünschte den Käufer und stellte ihm ein paar Fragen:

- 2,5 Mio Dollar sind ein Haufen Holz. Wie hast du selbst das Geld zusammen bekommen?

- Du warst ja kurz vor Schluss nicht der einzige Bieter, der deutlich über 1 Mio geboten hat, das ging ja ordentlich hin und her. Was sagst du grundsätzlich zu einem Markt, auf dem solch hohe Preise gezahlt werden müssen?

- Behältst du das Rezept oder willst du es weiterverkaufen?

- Falls Verkauf geplant: Hast du schon Interessenten an der Hand, die mehr als 2,5 Mio bezahlen wollen/können?

- Falls behalten geplant: Craftest du als Koch (wie viel Craftingpunkte aktuell?) auch selbst aktiv oder sammelst du nur seltene Gegenstände?

Dosenbohnen - Fortsetzung

Pikas73 schickte die Antwort, die wir für alle veröffentlichen dürfen.

Grüss Dich Tony und den Rest der TWTimes,

die Konten wurden natürlich Stück für Stück angespart durch handeln mit Namensteilen und letztens stark durch die neuen Setteile, wo ich mich schweren Herzens doch von einigen Stücken trennen musste, um einen ausgeglichenen Haushalt zu erreichen. Ohne diesen wären solche Gewaltaktionen ja gar nicht möglich da bei solchen Rezepten, die mehr als schwer zu finden sind, natürlich auch ein harter Konjurenzkampf besteht.

Für die Aktion hatte ich mir selber eine Schmerzgrenze von ca. 1 Million gesetzt und es sah ja auch 10 Minuten vor Ende ganz gut aus. Dann kamen aber immer mehr Bieter, die es mit ebenso großen Konten auf das Rezept abgesehen hatten und der Preis schoss in die Höhe; in den letzten Sekunden waren wir dann bei über 1,8 Millionen Dollar und ich musste doch auf 2,5 Millionen erhöhen um auf der sicheren Seite zu sein.

Was die generellen Marktpreise betrifft, ist dieses Rezept nun garnicht so teuer wie es sich anhört. Es gibt immer Angebot und Nachfrage dessen, was man für ein Teil verlangen will und andere für die es Werte hat, denn mittlerweile sind die Konnten auch auf der guten alten Welt 1 gut gefüllt.

Selbstverständlich besteht da gar kein Interresse es, auch bei erhöhter Nachfrage, zu einem noch höheren Preis weiter zu verkaufen, da ich nebenberuflich Feldkoch bin. Auch wenn es noch im Anfangsstadium von 168 Craftingpunkten dahinplätschert, so sind doch jetzt die Weichen gestellt, alle Kochrezepte auf Lager zu haben.

LG Pikas

(Cymoril)

Bob Munden, der schnellste Schütze aller Zeiten - Nachruf

„Schneller als ich ist nur das Licht!“

Die meisten Revolverhelden, die solche Aussagen über sich tätigten, trafen in ihrem Leben früher oder später jemanden, der bewies, dass es auch unter den Menschen noch einen Schnelleren gab. Da außerdem die Aufzeichnungen und die technischen Möglichkeiten zur exakten Bestimmung von Geschwindigkeiten in den vergangenen Jahrhunderten mangelhaft waren, sind solche oder ähnliche Zuschreibungen über Personen des klassischen Wilden Westens grundsätzlich mit großer Vorsicht zu genießen.

Bei **Bob Munden** (* 8. Februar 1942 + 10. Dezember 2012) sah das jedoch anders aus. Professionelle Schießausbilder der US-Polizei bestätigten ihm, dass sie nie zuvor vergleichbare Zielsicherheit in dieser Geschwindigkeit gesehen hatten. Wissenschaftler führten mit Hilfe von Highspeed-Kameras und modernster Sensortechnik exakte Messungen seiner Geschwindigkeit und seiner Beschleunigung beim Ziehen seines Revolvers durch. Biologen verglichen seine Werte mit denen „normaler“ Menschen. Sie alle waren sich einig: Bob Munden war „The fastest man with a gun who ever lived“ (der schnellste Mann mit einer Waffe, der jemals gelebt hat). Er war „außergewöhnlich“, um nicht zu sagen: „übermenschlich“.

In Kansas City, Missouri geboren, lernte er bereits im Alter von elf Jahren das Schießen. Seit den 1950er Jahren war er Teilnehmer zahlreicher Show-Veranstaltungen, bei denen er seine Schnelligkeit und Präzision beim Ziehen und Schießen mit dem Revolver immer wieder unter Beweis stellte. Bis zu seinem Tode errang er 3500 Trophäen in solchen Schießwettbewerben, achtzehn Weltrekorde und mehrere Einträge im Guinness Buch der Rekorde. Er bewies damit, dass seine Leistungen keine einmaligen, nicht wiederholbaren Ereignisse waren, sondern echte, abrufbare Fähigkeiten. Einige seiner Rekorde haben noch immer Gültigkeit und werden vielleicht nie mehr gebrochen.

Für seine Vorführungen zog er stets seinen Revolver aus einem Holster an seiner Hüfte und benutzte einen Single-Action-Revolver, wie es sie auch bereits im Wilden Westen gab. Bei diesen Waffen muss der Hahn vor jedem Schuss wieder neu mit der Hand gespannt werden, bevor der Schuss durch das Ziehen des Abzuges ausgelöst werden kann. Das Kunststück, seinen Revolver aus dem Holster zu ziehen, den Hahn zu spannen, den Abzug zu ziehen und aus der Hüfte ein Ziel zu treffen, schaffte Bob Munden in etwa 1/10 Sekunde! Die Reaktionszeit „normaler“ Menschen, wie sie etwa im Fahrunterricht zugrunde gelegt wird, beträgt ungefähr 2/10 Sekunden. Bob Munden handelte also doppelt so schnell, wie andere Menschen. Dabei wirkten Kräfte auf seinen Unterarm, die der zehnfachen Erdanziehungskraft entsprechen - Piloten moderner Jagdflugzeuge werden darauf trainiert, in Spezialanzügen kurzzeitig die neunfache Erdanziehungskraft auszuhalten.

Auch das Abfeuern mehrerer Schüsse hintereinander mit dieser Geschwindigkeit, beherrschte der gelernte Waffenschmied und bewies es mit Hilfe zweier Lufballons. Er zog seine Waffe, spannte den Hahn, feuerte aus der Hüfte auf den ersten Luftballon, spannte den Hahn erneut, schwenkte den Revolver auf den zweiten Luftballon, der sechs feet (etwa zwei Meter) neben dem ersten aufgebaut war, schoß erneut und traf auch diesen. Diesen ganzen Bewegungsablauf führte er so schnell aus, dass das menschliche Ohr überhaupt keinen Unterschied zwischen dem ersten und zweiten Schuss wahrnehmen konnte. Nur eine Highspeed-Kamera machte das zweifache Aufblitzen eines Mündungsfeuers überhaupt sichtbar.

Weitere Beweise für seine enome Geschwindigkeit und Hand-Auge-Koordination erbrachte Munden, indem er in die Luft geworfene Spielkarten und Münzen traf oder indem er eine Dose auf seiner Hand balancierte, die Hand unter der Dose wegzog und die Dose mit einem Schuss traf - noch bevor sie den Boden berührte.

Vorwürfen der Manipulation begegnete er, indem er seine Vorstellungen auch mit den Waffen konkurrierender Schützen durchführte oder sich genau beim Laden seiner Waffen beobachten ließ und anschließend die leeren Patronenhülsen aushändigte.

Bob Munden starb im Alter von siebzig Jahren und ehrte Zeit seines Lebens die Traditionen des Wilden Westens. Wer noch einmal Zeuge seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten werden möchte, kann sie hier selbst in Augenschein nehmen: http://www.youtube.com/watch?v=thCl_mYIUBE und http://www.youtube.com/watch?v=XsU5AMxvlKg. Besonders beeindruckend ist die Tatsache, dass diese Videos 1986 und 2010 aufgenommen wurden. Bob Munden erbrachte seine Leistungen also über Jahrzehnte hinweg bis kurz vor seinem Tod. Noch umfassender nachzulesen ist seine Geschichte hier: http://www.bobmunden.com/about/biography/

Vielleicht nehmen sich die Gamedesigner von InnoGames ja diesen Mann einmal zum Vorbild und führen „Bob Munden‘s Single-Action“ als Revolver ins Spiel ein. Verdient hätte Bob diese Ehrung.

(Tony Montana 1602)

Eine Begegnung

Eisregen in The West

Neulich auf Welt 1 kam ein Eisregen, nein nicht vom Himmel herab, sondern auf einem der Wanderwege der Welt. **EisregenCradle** war auf dem weg zur „Abgebrannten Hütte“, genau wie ich. Der Weg war recht lang. Wir ritten an Feldern vorüber, überquerten Flüsse und schauten im Vorüberziehen den Arbeitern an den verschiedenen Standorten zu. Schließlich kamen wir an zwei Bergen vorbei, in deren Nähe wir unseren Pferden und uns selbst ein wenig Ruhe gönnen wollten. Wir futterten zur Erholung Lebkuchen und tranken den wärmenden Rum. Ich hatte in meiner Reisetasche etwas mehr verstaut, als wir bei der abgebrannten Hütte abgeben mussten. So packte ich einen Schinken aus, schnitt für uns beide dicke Scheiben ab, während EisregenCradle seine Truthahnkeule mit mir teilte. Und wie das halt bei Redakteuren so ist, die immer auch an ihre Leser denken, begann ich ihn ein wenig zu befragen.

Wie lange spielst du eigentlich schon The West, EisregenCradle?

EisregenCradle: Das genaue Datum weiß ich leider nicht mehr.

Bist du auch noch auf anderen Welten oder nur auf Welt 1?

EisregenCradle: Ich bin von Welt 9 zu Welt 1 migriert, zusätzlich spiele ich auf Arizona, Colorado und El Paso.

Wie kam es zu deinem Namen? Was bedeutet er? Ich finde ihn ein wenig denglisch.

EisregenCradle: In meiner Sturm- und Drangphase habe ich ziemlich viel Metalmusik gehört. Es ist eine Kombination zweier Bands - Eisregen und Cradle of Filth.

Du bist Feldkoch. Wie weit bist du beim Craften?

EisregenCradle: Das war meine Aufgabe des letzten halben Jahres. Ich bin bei 630 Craftingpunkten, habe meine ganze Aufmerksamkeit darauf gerichtet. Es war sehr viel organisatorischer Aufwand, vor allem wegen der fehlenden Rezepte. Mit Hilfe von ein paar Leuten und Leihgaben, habe ich es dann geschafft.

Dann kannst du ja bald die „Wunderwaffe“ herstellen.

EisregenCradle: Ich habe schon sechs oder sieben Wunderwaffen hergestellt, jeden Monat eine. Ich bin ja schon seit einem halben Jahr bei 600 Craftingpunkten. Ich war auf Welt 9 der erste Feldkoch, soweit ich weiß.

Wie teuer verkaufst du sie? Es gehört ja allerhand Material dazu.

EisregenCradle: 300.000 Dollar wäre mein absolutes Minimum für eine Waffe. Das tut dann schon weh. Ich habe sogar eine auf Lager, falls du Bedarf hast. Kannst dir ja Geld leihen *zwinker*. Ja, zum Beispiel benötigt man 135 Bohnen für Harpers Axt und noch vieles mehr. Ohne Hilfe so weit zu kommen, ist sauaufwändig. Ich hatte viele Helfer, denen ich Geld gegeben hatte, teilweise auf anderen Welten und einige Bestplatzierte, die mich stark unterstützt haben, wie z. B. **Holla D. Waldfee**. Wie weit bist du selbst beim Craften?

Ich bin bei 587 Craftingpunkten. Die blöden Steaks ... jeweils 6 Stück für einmal craften. Und das Rezept ist grün, so dass man nicht mal für jede verbrauchten 6 T-Bone-Steaks einen Craftingpunkt erhält.

EisregenCradle: Oha, dann bist du bei der deprimierenden Phase. Hast du das Rezept für die Dosenbohnen schon?

Nein, leider nicht. Und bei den Preisen, falls es doch mal eines auf dem Markt gibt, habe ich auch nicht viel Hoffnung, bald eines zu bekommen.

EisregenCradle: Dann ist es schwer. Ich hab zu der Sache mit den Handwerkspunkten eine Theorie gehabt damals. In meinem Sinne hat sich das bewahrheitet. Es gibt Phasen des Glücks und des Pechs (so habe ich das genannt). Man muss Sachen craften, die keine Handwerkspunkte bringen, bis sie doppelt droppen. Dann die Sachen der grünen Handwerkspunkte bis zweimal hintereinander keine Punkte mehr kommen und dann ist man wieder in der Pechphase und das Ganze beginnt von vorn. Ich habe es mitgeschrieben und konnte in den letzten Punkten Ausbeuten von 75 % erzielen. Ich kann nichts Definitives sagen, aber mein Gefühl sagt mir, dass es das gibt. Habe es leider nicht bei den anderen Stufen, wo es grün ist, probiert. Was ich noch zu den Rezepten sagen will: Vielleicht hattet ihr den Gedanken noch nicht. Die Rezepte sind extrem selten und damit teuer und diejenigen, die in der Lage sind, sie sich zu kaufen, tun dies nicht, um sie einzusetzen, sondern um sie zu sammeln. Die meisten Käufer dieser Rezepte sind schon high end Crafter, die ihre Sammlung vervollständigen wollen.

Das Sammeln ist eben auch eine Art dieses Spiel zu spielen. Und wie du schon sagtest, EisregenCradle, auch bei den meisten, die so gut wie alle Erfolge bereits haben ... Wir sollten wieder ein Stück reiten, ehe die Nacht herein bricht.

Nach dem Gespräch rauchten wir noch eine Zigarre und weiter ging es auf dem unwegsamen Gelände zur abgebrannten Hütte.

(Cymoril)

Frankreich auf Fairbanks

Das vierblättrige Kleeblatt auf Fairbanks - Nacara erzählt ...

Fotos von links nach rechts: nacara, LeBoucher, phenix6716, katdewiss

Nacara kommt aus Frankreich. Sie spielte auf den Welten Baton Rouge und Arizona der französischen Welten. Nach einem Umzug im RL hörte sie auf diesen Welten auf und begann auf den deutschen Welten El Paso, Fairbanks und Welt 1 zu spielen, da sie auch sehr gut deutsch spricht. El Paso hat sie inzwischen aber aufgegeben. Die französischen Welten empfindet nacara langweiliger. Dort ist nicht so viel los, erzählte sie. Nach ihrem Namen gefragt, erklärte sie uns, dass es sich um eine Heldin aus einem französchen Comic handelt.

Ihr Partner, **LeBoucher**, und Spieler **phenix6716** mit Frau **katdewiss**, die am 01. Februar 2013 einen Jungen namens Enzo geboren hat (Nachwuchs für The West?), kommen ebenfalls aus Frankreich und spielen auf Fairbanks in der gleichen Stadt.

Nacara erzählte uns, dass sie in Deutschland gearbeitet und zwei Jahre in Karlsruhe gelebt hat. Deshalb beherrscht sie auch so gut die deutsche Sprache. Auf Welt Fairbanks ist sie ein Duellant, Stufe 65, Duellstufe 103, da ihr das duellieren Spaß bereitet. Und sie kocht nicht nur französische Gerichte. Vor allem haben es ihr die Anleitungen und Rezepte von The West angetan, die sie als Feldkoch derzeit bis Stufe 100 kochen kann. Sie hat sich derzeit zum Ziel gesetzt, eine bessere Duellantin zu werden, da sie sehr oft angegriffen wird und verliert.

Beim Valentinsevent hat sie nur 4 Blumensträuße ergattert, da sie am Wochenende Geburtstag hatte und LeBoucher ihr persönlich Blumen überreichte. Am Dienstag schlüpfte sie nochmal in das Cupidonset (Amour- oder Amorset), um noch ein Sträußchen auf Welt 16 zu erwischen.

LeBoucher spielt einen Soldaten, Stufe 32, Duellstufe 38. Er schmiedet sich seine Waffen selbst und ist derzeit ein gesuchter Mann, denn seine Duelllust verursacht nicht immer nur Freude. Er kann die deutsche Sprache gut lesen, aber das Schreiben liegt ihm nicht ganz so, wie er selbst sagt. LeBoucher ist französisch und heißt auf deutsch der Metzger.

Phenix6716, benannt nach dem Vogel Phoenix, ist ebenfalls Duellant mit Level 58, Duellstufe 83. Er ist Feldkoch, der jedoch derzeit nicht so recht Lust zum Kochen hat, da seine Stadtbewohner noch an Übergewicht leiden. Später wird er dann auch für die Einwohner seiner Stadt leckere Gerichte kochen. Katdewiss, seine Frau, steht lieber in der Schmiede am Amboss, statt am Herd. Sie ist ein Abenteurer mit Level 41, Duellstufe 41.

Unsere französischen Weggefährden sind sehr nett und hilfsbereit, auch ohne dass man darum bittet.

Wir fragten auch unseren Layouter **Quis**, der ebenfalls auf einer französischen Welt spielt, nach aktuellen Spielerzahlen, die noch für ihn sichtbar sind (Stand: vom 02.02.2013, 17.15 Uhr):

Monde 1: 2493
Monde 3: 1262
Arizona: 2187
Baton Rouge: 2863
Colorado: 2262
Death Valley: 10481 (empfohlene Welt)

Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Spaß und Erfolg auf unseren deutschen Welten!

(Cymoril)

Sammelleidenschaft

Wer will fleißige Handwerker seh‘n, der muss auf die Welten geh‘n. Stein um Stein, Stein um Stein, sammeln sie Produkte ein ...

Sammler aufgepasst! Hier geht es heute um Eure Sammlungen.

116 Craftingprodukte können unsere Crafter herstellen. Wer hat bereits alle möglichen in seinem Inventar gesammelt?
116 Rezepte bzw. Anleitungen stehen den Handwerkern insgesamt zur Verfügung. Wer hat von jedem eines in seinem Inventar? (Es geht nicht um die Rezepte, die man einmal hatte und bereits in seinem Beruf verbrauchte.)

Anleitung: Herstellung von Holzkohle Stufe: 0/50/100
Anleitung: Zubereitung von Maismehl Stufe: 0/50/100
Anleitung: Krug voll Wasser Stufe: 0/50/100
Rezept: Ein Stück Torte Stufe: 0/100/100,
Rezept: Tomatenbrei Stufe: 0/10/10
Rezept: Tomatensauce Stufe: 10/20/20
Rezept: Gebackene Bohnen Stufe: 20/40/40
Rezept: Bohnen mit Speck Stufe: 50/100/100
Rezept: Marmelade Stufe: 50/100/100
Rezept: Maische Stufe: 100/150/200
Anleitung: Teig herstellen Stufe: 100/150/200
Anleitung: Marinieren eines Steaks Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung eines Likörs Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellen einer Torte Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellen eines Fischfonds Stufe: 150/225/300
Rezept: Gebratener Truthahn Stufe: 250/300/300
Rezept: Fischsuppe Stufe: 250/300/300
Anleitung: Zubereitung einer Gemüsetasche Stufe: 250/300/300
Anleitung: Zubereitung von Hackfleisch Stufe: 300/350/400
Rezept: Stockfisch Stufe: 350/425/500
Anleitung: Herstellung von Räucherwerk Stufe: 350/425/500
Rezept: Soße Stufe: 350/425/500
Anleitung: In Zeitungspapier eingeschlagener Fisch Stufe: 400/500/500
Zubereitung: Gentlemans-Dinner Stufe: 450/500/500
Anleitung: Herstellung von Dörrfleisch Stufe: 500/525/550
Rezept: Gulasch Stufe: 525/550/575
Rezept: Spareribs Stufe: 550/575/600
Anleitung: Herstellen von Dosenbohnen Stufe: 600/625/650
Anleitung: Rezept für das schärfste Chili im Westen Stufe: 600/625/650

Sammelleidenschaft - Schmied

Anleitung: Herstellung einer Pfanne Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung von geschmolzenem Eisen Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung eines Messers Stufe: 0/50/100
Anleitung: Schleifen einer Waffe Stufe: 0/100/100
Anleitung: Gewinnung von Graphit Stufe: 0/10/10
Anleitung: Herstellung von Graphitpulver Stufe: 10/20/20
Anleitung: Herstellung eines Graphitschmiermittels Stufe: 20/40/40
Anleitung: Herstellung eines Bajonetts Stufe: 50/100/100
Anleitung: Herstellung eines Gewichtssteins Stufe: 50/100/100
Anleitung: Herstellung von Stahl Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung von geschmolzenem Blei Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung eines Amboss Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung einer Bleifigur Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellen einer noch weichen Murmel Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung von Nieten Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung eines Griffschutzes Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung eines Kühltuchs Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung einer Waffenkette Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung eines Griffstücks Stufe: 300/350/400
Anleitung: Herstellung eines Revolverrohlings Stufe: 350/425/500
Anleitung: Herstellung einer Stahlklinge Stufe: 350/425/500
Anleitung: Anfertigen einer Verzierung Stufe: 350/425/500
Anleitung: Öffnen einer Druse Stufe: 400/500/500
Anleitung: Herstellung eines Poliersteins Stufe: 450/500/500
Anleitung: Herstellung von rostfreien Bolzen Stufe: 500/525/550
Anleitung: Herstellung eines versilberten Flachmanns Stufe: 525/550/575
Anleitung: Herstellung einer modernen Panzerung Stufe: 550/575/600
Anleitung: Herstellung von Uhrmacherwerkzeug Stufe: 600/625/650
Anleitung: Herstellung einer goldenen Spieluhr Stufe: 600/625/650

Sammelleidenschaft - Quacksalber

Anleitung: Herstellung eines Zunderzeugs Stufe: 0/50/100
Anleitung: Schwefelgewinnung Stufe: 0/50/100
Anleitung: Harzgewinnung Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung einer Filterzigarette Stufe: 0/100/100
Anleitung: Gewinnung von Rohpyrit Stufe: 0/10/10
Anleitung: Herstellung einer Pyritsonne Stufe: 10/20/20
Anleitung: Herstellung eines Amuletts Stufe: 20/40/40
Anleitung: Herstellung einer Rohrbürste Stufe: 50/100/100
Rezept: Magenmittel Stufe: 50/100/100
Anleitung: Herstellung von schwefliger Säure Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung von Tinte Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung von Petroleum Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung eines Idols Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung verschiedener Destillate Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellen von Feuerwasser Stufe: 150/225/300
Rezept: Teegemisch Stufe: 250/300/300
Rezept: Kautabak Stufe: 250/300/300
Anleitung: Fruchtlikör ansetzen Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung einer Batterie Stufe: 300/350/400
Anleitung: Herstellung einer Lauge Stufe: 350/425/500
Anleitung: Herstellung eines Kräutersuds Stufe: 350/425/500
Anleitung: Wiederaufbereitung von Papier Stufe: 350/425/500
Anleitung: Konstruktion einer mathematischen Zeichenvorrichtung Stufe: 400/500/500
Anleitung: Herstellung von Rosenwasser Stufe: 450/500/500
Anleitung: Herstellung von Schlangenöl Stufe: 500/525/550
Anleitung: Herstellung von Haarwuchsmittel Stufe: 525/550/575
Anleitung: Herstellung eines erlesenen Tropfens Stufe: 550/575/600
Anleitung: Herstellung eines glühenden Gemischs Stufe: 600/625/650
Anleitung: Herstellung eines sagenhaften Gegengifts Stufe: 600/625/650

Sammelleidenschaft - Quacksalber

Anleitung: Herstellung einer Feldflasche Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung eines Lederriemens Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung eines Schneidbretts Stufe: 0/50/100
Anleitung: Herstellung einer Reisetasche Stufe: 0/100/100
Anleitung: Herstellung von bearbeitetem Leder Stufe: 0/10/10
Anleitung: Herstellung eines Lederbeutels Stufe: 10/20/20
Anleitung: Herstellung eines Futterbeutels Stufe: 20/40/40
Anleitung: Beschlagen eines Hufes Stufe: 50/100/100
Anleitung: Herstellung von Kraftfutter Stufe: 50/100/100
Anleitung: Abziehen eines Sattels Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung von Füllstoff Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung eines Lederbezugs Stufe: 100/150/200
Anleitung: Herstellung eines Brandeisens Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung eines noch nicht ausgerichteten Kompass Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung eines Steigbügels Stufe: 150/225/300
Anleitung: Herstellung von Sporen Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung von Zaumzeugs Stufe: 250/300/300
Anleitung: Aufstellen eines Feldlagers Stufe: 250/300/300
Anleitung: Herstellung einer Pferdedecke Stufe: 300/350/400
Anleitung: Verzierung für Lederarbeiten Stufe: 350/425/500
Anleitung: Herstellung eines Kutschteils Stufe: 350/425/500
Anleitung: Anfertigen eines Wagenrads Stufe: 350/425/500
Anleitung: Herstellung von Zielwasser Stufe: 400/500/500
Anleitung: Herstellen eines Edelsteinsattelknaufs Stufe: 450/500/500
Anleitung: Herstellung von erlesenem Lederfett Stufe: 500/525/550
Anleitung: Herstellung von stabilen Zügeln Stufe: 525/550/575
Anleitung: Herstellung eines reich verzierten Holsters Stufe: 550/575/600
Anleitung: Herstellung von federleichtem Leder Stufe: 600/625/650
Anleitung: Herstellung von Pony-Express-Sattelzeug Stufe: 600/625/650

Schreibt uns bitte, wenn Eure Sammlung vollständig ist, wie Ihr dies geschafft habt (mit oder ohne PA, Hilfe von anderen, Marktpreise usw.) und belegt sie bitte mit Screenshots.

(Cymoril)

Verflixt und zugenagelt!

Handwerkerprüfung für Sattler!

Du hast Dich für den Beruf des Sattlermeisters entschieden und schon mehr oder weniger Erfahrungen bei Deiner Handwerkerarbeit gesammelt. Jetzt ist es an der Zeit, Dein Wissen zu testen. Bitte beantworte folgende Fragen und schicke die Antwort an die Redaktion der TWTimes ein. Vergiss bitte nicht die Welt, auf der deine Firma ansässig ist sowie deinen Nicknamen anzugeben, da Du sonst durch die Prüfung gefallen bist.

Vorbereitung zur Prüfung

„Ein Nagel ist ein am unteren Ende zugespitzter, am oberen Ende abgeplatteter Stift aus Metall oder Holz. Er dient zum Fixieren oder Verbinden von Bauelementen, vor allem aus Holz. Die gängigsten Metalle, aus denen Nägel gefertigt werden, sind Stahl, Kupfer und Messing. Nägel werden entweder mit dem Hammer eingeschlagen oder mit dem Magazinnagler eingeschossen. Nägel sind die ältesten bekannten Verbindungselemente. Die ältesten Holznägel der Welt wurden 5101 v. Chr. zum Vernageln eines Holzbrunnens in Sachsen gebraucht. Nägel werden seit der Industrialisierung aus Draht durch Kaltumformung gefertigt. Vor dieser Zeit wurden Nägel vielfach durch Schmieden hergestellt und wiesen meist einen viereckigen Querschnitt auf.

Die Tätigkeit des Einschlagens von Nägeln wird nageln genannt. Um zu verhindern, dass sich das Holz spaltet, können die Spitzen der Nägel vorher stumpf geschlagen werden. Dadurch werden die Holzfasern durchtrennt statt verschoben, was die Spannungen vermindert und bei runden Nägeln gleichzeitig die Abdichtung des Nagels gegen eindringendes Wasser (Korrosionsschutz) verbessert. Alternativ wurden geschmiedete viereckige Nägel früher zur Faserrichtung des Holzes ausgerichtet, um die Holzfasern entsprechend zu trennen.“

Prüfungsfragen

1. Wie viel verschiedene Nagelarten gibt es?
2. Nenne die verschiedenen Nagelsorten, die es gibt.
3. Welche Sorte Nägel benötigst du als Sattlermeister?

Wir freuen uns wieder auf Eure Einsendungen, die Ihr bitte bis zum 20. des Monats in der Redaktion (http://twtimes.forumieren.com/) einsendet.

(Cymoril)

Bilderrätsel

Zur Jubiläumsausgabe erhaltet ihr eine neue Art Bilderrätsel. Diemal geht es nicht darum, Veränderungen an einer Szene aus dem Spiel zu finden. Stattdessen haben wir euch ein Foto von einem realen Gegenstand herausgesucht und einen Ausschnitt daraus vergrößert. Dieser Gegenstand existiert auch in unserem Spiel und wir möchten von euch wissen, um was es sich handelt.

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach den gesuchten Gegenstand per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Da dies die Ausgabe zu unserem vierten Jubiläum ist, spielen wir diesmal ausnahmsweise auch **vier Gewinner** aus. Jeder Gewinner erhält 50 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Die Gewinner der letzten beiden Bilderrätsel waren: **SammyK** aus Welt Arizona (Bild) und **EisregenCradle** aus Welt 1 (Kornkreise). Das Muster der Kornkreise stellte das Logo der InnoGames GmbH dar und die gesuchten Fehler im Bild waren (Da dies ein Screenshot einer alten Welt ist und dort die Option „Produkt kaufen“ fehlt, wurde diese Antwort auch als richtig gewertet):

(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.

- Der Name, unter dem ich bekannt wurde, ist nicht der Name, unter dem ich 1823 geboren wurde.
- Auch wenn ich mich als seriöser Redakteur und Journalist versuchte, so wurde ich doch eher als Autor von Groschenromanen zu Wild West-Themen bekannt.
- Als junger Mann diente ich bei der Marine und so leitet sich auch der Name, unter dem ich bekannt wurde, von einem nautischen Begriff ab. Er bezeichnet ursprünglich ein Seil am Ende eines Segels.
- Da keine meiner zahlreichen Zeitungsgründungen erfolgreich war und so lange wie die TWTimes bestand, wurde ich Alkoholiker - später engagierte ich mich in der Abstinzlerbewegung.
- Eine meiner Zeitungsgründungen brachte mich 1845 an den Rand des Ruins. Ich floh nach Ohio und verdiente 600 Dollar mit der Kopfgeldjagd - das Geld investierte ich sofort in die nächste Zeitungsgründung.
- Ich war Mitglied der know-nothing-Partei und setzte mich für Amerikaner angelsächsisch-protestantischer Herkunft ein und wandte mich gegen ungezügelte Zuwanderung, insbesondere von Katholiken.
- Ein Revolver der Firma Colt, der auch im Spiel The West vorkommt, trägt meinen Namen.
- Für ein Interview mit Wild Bill Hickok näherte ich mich ihm so stürmisch und überraschend, dass dieser mich bedrohte und zwang, die Stadt innerhalb von vierundzwanzig Stunden zu verlassen.
- Ein Roman über William Cody, besser bekannt als „Buffalo Bill“, gelang mir da schon besser und machte mich zu einem reichen Mann.
- Aufgrund meines exzentrischen Lebensstils, starb ich jedoch völlig verarmt 1886.

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. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Da dies die Ausgabe zu unserem vierten Jubiläum ist, spielen wir diesmal ausnahmsweise auch **vier Gewinner** aus. Jeder Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Die gesuchte Person des Rätsels in Ausgabe 48 war **Arthur MacArthur Jr.** (Bild links)
Der Gewinner ist: **Ferodon** aus Welt 10.

Wie schon beim letzten Rätsel, erhielten wir auch diesmal wieder einige Zusatzinformationen zum Leben und zur Familie der gesuchten Person von euch. Wir betrachten das als Zeichen dafür, dass euch das Rätseln und Suchen Spaß macht und werden die Personenrätsel daher bis auf weiteres fortsetzen.

(Tony Montana 1602)

Zettel 3, Fortkampfbündnis DLD, Level 99 ...

Version 1.31 und das neue Arbeitensystem

Cooler Titel für einen TW-Times-Artikel, oder? Manche erkennen den Sinn vielleicht nicht, aber da dieser Artikel an die Redakteure der TW-Times gerichtet ist, macht das auch nicht so viel aus; sie werden den Zusammenhang finden.

The West ist mehr als ein Spiel und ich bin mir sicher, dass ihr mir bei dieser Behauptung zustimmen werdet. Eine Umfrage hat vor kurzem ergeben, dass über 80% der The-West-Spieler seit mehr als einem Jahr aktiv The West spielen, was eine beachtliche Quote ist, wie ich finde. Wenn man die Spieler fragt, warum sie so lange dabei sind und warum es ihnen noch immer so viel Spaß macht, geben fast alle an, dass es die Kontakte zu Mitspielern sind, gute Unterhaltungen und das kooperative Spielen. Der Communitygedanke bei The West ist sehr stark, die Spieler fühlen sich als eine Gemeinschaft und das bietet eine optimale Basis für gemeinsame Projekte.

Das wohl erfolgreichste davon ist die TWTimes. Seit nun 4 Jahren erhalten wir pünktlich zum Monatsersten eine umfassende, digitale werbefreie Zeitung, vollgepackt mit interessanten und amüsanten Informationen, Rätseln, Leserberichten und Neuigkeiten. Ich denke ich spreche nicht nur für mich, wenn ich sage, dass die Vorfreude und Neugier spätestens dann wieder zum Vorschein kommt, wenn man morgens auf den Kalender schaut und sieht, dass ein neuer Monat begonnen hat.

Bei mir persönlich kommen dann verschiedene Gefühle auf, nachdem einem das vertraut professionelle Design gar nicht mehr richtig ins Auge sticht. Ein zuversichtliches Lächeln bei der Einleitung von **stam1994**, Vorfreude auf die clever verpackten Spielberichte des The West Guardians von **the crying eye**, Spannung auf die Entdeckungen von **Tony Montana 1602** und Selbstbewusstsein wenn es zu den Rätseln von **Cymoril** und Co. geht, um später doch noch zu bemerken, dass man nicht alles so einfach beantworten kann.

Keine Frage, dass das TWT-Team nicht aus noch einigen mehr Redakteuren besteht und bestand, die mit viel Hingabe, Enthusiasmus und Professionalität ihre Freizeit für die Community opfern. Hut ab!

Irgendwann bin ich dann auch durch, habe vielleicht ein oder zwei Artikel übersprungen, aber meist bleiben mir die anderen Artikel dafür umso besser in Erinnerung, ich diskutiere mit dem Produktmanager, Game-Designer und den Entwicklern, die die Zeitung oft sogar schon vor mir durchgelesen haben, und bilde mir eine Meinung auf Basis der Berichte und Ansichten der Redakteure.

Damit hat die TWT ihre Ziele eigentlich voll erfüllt: Sie bringt die Leser zum Nachdenken, informiert und bietet Unterhaltung und das auch noch nach 4 Jahren und 49 Ausgaben.

In diesem Sinne, auch im Namen unsers Produktmanagers Atomhund und des ganzen The-West-Teams: Herzlichen Glückwunsch zum 4. Geburtstag, macht unbedingt weiter so!

Joony

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.