THE WEST TIMES

★ Ausgabe 43 ★ September 2012 ★ © 2012 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Spielerzahlen

Spieler spielten ...

Im vergangenen Monat schrieb unser Chefredakteur noch „Im Moment liegen die Spielerzahlen recht stabil bei rund 70 000 Spielern.“ Nach nur einem Monat sieht das schon ganz anders aus mit der Stabilität. Tag für Tag kann man einen Rückgang von aktiven Spielern erleben. 65 011 Accounts registrierten wir am 22. August 2012. Wenn es in diesem Tempo weiter geht, sind wir in nur 13 Monaten bei Null Spielern angelangt. 5 000 Spieler in einem Monat verlieren lässt auch erkennen, dass es keinen oder zumindest keinen ausgleichenden Zuwachs gibt. Melden sich keine neuen Spieler bei The West an?

Aufschlussreich ist auch ein etwas weiterer Blick zurück in die Vergangenheit. Glaubt man dem Wikipediaeintrag unseres Spiels, dann gab es im Januar 2012 sogar noch etwa 94 000 Accounts in den 15 deutschen Welten. Acht Monate später sind davon ungefähr 30 000 Accounts verschwunden, also circa ein Drittel.

Auch im Forum von The West ist nicht mehr viel los. Benutzer: 25.759, Aktive Benutzer: 1.226. Natürlich gibt es einen ganzen Teil, der nur liest ohne sich einzuloggen.

Die Diskussionen um die Version 2.0 von The West, die meist von den Betaweltenspielern erfolgen, rufen bedrückende Gefühle hervor. Vieles was die langjährigen Spieler an das Spiel gebunden hat, wird es wohl nicht mehr geben. Es ist bedauerlich, dass es nicht wenigstens eine Welt mit den bisherigen Spieleigenschaften mehr geben wird.

Lassen wir uns überraschen, ob die Strategie von InnoGames aufgehen wird ...

(Cymoril)

Inhalt

Spielerzahlen	1	Leserzuschrift von the crying eye -The Guardian	11
Vorwort	2	Gerüchteküche	12
Kurz notiert	2	Kurioses in TW	13
Leserzuschrift: Made in Arizona	3	tw-db.info informiert	15
Made in Arizona - Interview	5	Updatebericht 2.0	16
Tipps und Tricks ... kurz und knapp!	6	TW-DB-Tool funktioniert wieder	21
Crafting-Statistiken und Migration	6	Bilderrätsel	22
Betatester schreiben ...	8	Stilblüten und Zitate des Monats	23
Daily Quests Teil 3	9	Gewinnspiel	24
Ideenbericht	10	Impressum	25

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

einen Monat vor der Schnapszahl-Ausgabe präsentieren wir euch heute Ausgabe 43 der TWTimes. Thema in dieser Zeitung ist, wie wohl auch von vielen erwartet, die Veröffentlichung von Version 2.0 unseres Spieles auf der Betawelt. In den nächsten Monaten wird es darüber sicherlich noch einiges zu berichten geben.

Wie ihr gemerkt habt, hat sich der Umfang der TWTimes minimiert. Das liegt neben fehlenden Informationen seitens InnoGames, an der verhältnismäßig langen Entwicklungszeit von Version 2.0 und der Unsicherheit, wie es weitergehen wird mit dem Spiel. Ob es an der Ferien- und Urlaubszeit liegt, dass so viele Spieler The West aufgegeben haben oder an der aktuellen Situation oder gar ganz anderen Gründen, wird sich erst noch zeigen. Wir freuen uns jedenfalls immer über eure Meinung zum Spiel und eure Einsendungen dazu.

Viele Grüße

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

Kurz notiert

Alle Arbeiten Skill aktualisiert

Diesen Monat wurde wieder einmal eine aktuell optimale Variante des Alle-Arbeiten-Skills veröffentlicht. Sie wurde von grundauf neu aufgebaut, scheint jedoch lediglich eine Erweiterung des bekannten Alle-Arbeiten-Skills von Scoobydoo zu sein. Unter folgendem Link findet ihr die Skillanweisung:

http://forum.the-west.de/showpost.php?p=683301&postcount=961

(Micky1992)

Leserzuschrift: Made in Arizona

Werbeanzeige

Wenn der halbe Fuhrpark steht,

du denkst, nur noch eines geht,

Westler sei besonnen,

der richtige buff heißt: halb gewonnen

Made in Arizona - Fortsetzung

Made in Arizona

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

Köche: Cilgin Savasci/ 612CP/ The End, Lady Scorpi/603CP/Chapaews Drecksloch

Räucherwerk, wohlriechender Rauch steigt auf

Quacksalber: Pikas73/622CP/ Eagle-Eye-Two

Glühendes Gemisch

Sattler: Zuxxex/618 CP/Chapaews Drecksloch, Buffaloheiko/611CP/Wanderhändler z.Z. Eagle-Eye-Two

Schmiede: -biene-/617CP/ Eagle-Eye- Two, Sir Thor/623CP/Chapews Drecksloch, Thurstan de Crusoe/612 CP/Fortuna Foothills

Waffenkette

Interessenten bitte per Tele Ingame, insbesondere bei Sonderwaffen Vorbestellung erforderlich

Made in Arizona - Interview

Interview mit einem echten Gentleman

Gewinner der in der Augustausgabe der TW-Times ausgelobten Petes Remingon

buffaloheiko: hallo bart*, war mir eine Ehre die Waffe an jemanden zu überreichen, der von seinen Gegnern geschätzt wird.
„Zu deinem Gentleman Angebot möchte ich Bart* vorschlagen. Eigentlich ja einer meiner Hauptgegner, aber so was von nett, hilfsbereit und fair, da mag man kaum duellieren. :-)“(Thurstan de Crusoe)

Rania1: Hallo buff, mit Bart hat es wirklich den Richtigen getroffen, ich habe von ihm noch nie ein böses Wort über einen Gegner gehört, auch so im Allgemeinen nicht:-)

buffaloheiko: Dein Statement dazu, Bart.

Bart*: Ich freue mich sehr, Petes Remington erhalten zu haben, da ich ja ein großer Sammler bin. Ein fairer Umgang sollte auch unter Gegnern selbstverständlich bleiben..

Rangliste

Rang	Spielername	EP	gew.	ver.	diff.	Stadt
1	Bart*	577841	1353	833	520	Valley of wolves
2	Dean Marten	558655	1197	785	412	Klausur-Enklave
3	Thurstan de Crusoe	514587	1932	1576	356	Fortuna Foothills
4	CilginSavasci	500087	2046	653	1393	The End

buffaloheiko: Löbliche Einstellung. Wenn ich den Duellrang von dir und deinem Gegner Thurstan anschaue, hätte ich vermutet, dass ihr euch die Eisenstangen aus dem Leib prügelt. Oder schmiert ihr euch mit Wundermittel ein?

Bart*: Na ja, wir haben es immer so gehalten, dass wir nur ein Duell am Tag gegeneinander starten, da ja auch noch andere Gegner rum rennen...

buffaloheiko: Ich frag mal ganz uneigennützig: Wie stehst du zum Errichtercodex mit dem Update und erneutem Fortausbau??

Bart*: Kann mich nicht dran erinnern, jemals einen Errichter angegriffen zu haben... Da ich ja mehr duelliere als an Fortkämpfen teilzunehmen, habe ich es gar nicht mit bekommen, dass es einen erneuten Fortausbau gibt...

buffaloheiko: Doch dem ist so, deshalb schnellen die Preise für die Materialien in die Höhe. Zuletzt gab es ja nichts mehr zu errichten, außer man wollte den Kölner Dom in der Stadt haben. Nun werden viele, auch mit mittlerweile hoher Duellstufe wieder umskillen, um schöne Forts für geile Kämpfe zu errichten.

Bart*: O.K. das erklärt die Marktpreise, denn da ich nebenbei auch crafte, muss ich auch ab und zu auf dem Markt shoppen, habe früher steine für 700-800$ gekauft, jetzt bin ich froh, wenn ich welche für 1200-1500 bekomme, die meisten wollen mittlerweile ja 2000 haben...

buffaloheiko: Ja. Abartig. Wie bei Baumwolle z.B. und wenn das Material dann noch mal eingesetzt werden muss, weil Forterrichter einen Knüppel mit Nagel zwischen die Beine bekommen haben, wird es inflationär.

Bart*: Das ist schon hart hier geworden...

buffaloheiko: Bart, wir hatten im Zuge eines eventuellen Handels Inventarveröffentlichung ausgetauscht. Ich kenne niemand neben dir mit über 50 Gebetsbüchern. Bist du religiös oder droppt Thurstan die, wenn du ihn mit der alten Bibel „besuchst“?

Bart*: Ich denke du sprichst von den Gesangsbüchern, habe früher auf Welt 10 aktiv gespielt und habe nebenbei Arizona nur arbeiten angeklickt und da war Missionieren oft bei... sonst bin ich nicht religiös.

buffaloheiko: Nun gut, dank dir für Deine Geduld und die Erkenntnis, dass du als Rangliste-1-Duellant der Welt Arizona nicht Rambo bist, sondern ein durchaus kultivierter Gesprächspartner. Gut Schuss!

(buffaloheiko)

Tipps und Tricks ... kurz und knapp!

Schon gewusst, dass ...

... man nur alle 3 Monate einen Charakter in ein und dieselbe Zielwelt migrieren kann?

... das vollständige Sammlerset einen Bonus auf alle Fertigkeiten gibt?

... das Pulver der Raketenschildkröte wegen eines Bugs aus dem Sortiment des Union Pacific Shop genommen wurde?

... ihr euch gegen einen Multiaccount-Verdacht schützen könnt, indem der Support eine Notiz anlegt, dass von eurer Internetverbindung noch andere Spieler spielen?

... es nach Aussage des Community Managers Joony auch in The West 2.0 immer noch keine Itemsuche und keinen Arbeitspunkte-Bekleidungs-Rechner direkt im Spiel geben wird?

... man als Teilnehmer eines laufenden Fortkampfes nichts auf dem Markt kaufen kann und die Informationsbox erhält „Aktion nicht möglich! Du bist in einen Fortkampf verwickelt!“?

... man, wenn man 50 bestätigte Freunde hat, selbst keine weiteren mehr einladen, aber immer noch Anfragen anderer Spieler annehmen kann?

... die Grafik der Version 2.0 deshalb so aufwändig und liebevoll gestaltet wurde, weil sie den Entwicklern auf ihren 32“-Cinema-Bildschirmen den Blick auf die echte Natur ersetzen soll?

... gesperrte Spieler seit kurzem keine Gitterstäbe mehr vor ihrem Profilbild haben, sondern nur noch unter Status als „gesperrt“ gekennzeichnet sind?

(Tony Montana 1602)

Crafting-Statistiken und Migration

Wenn ein Handwerker eine Reise tut ...

Die Migration ist angelaufen und da stellen sich einige Fragen. Soll ich migrieren? Wohin soll ich migrieren? Welche Zielwelt ist die richtige für meinen Charakter?

Zu allererst sollte man sich in diesen Dingen natürlich mit seinen Mitspielern austauschen und absprechen. The West ist und bleibt ein Rollenspiel und daher sind nette und aktive Mitspieler wichtiger als alles andere für den Spielspaß. Doch wenn auch so noch keine eindeutige Entscheidung gefällt werden kann, ist vielleicht auch ein Blick auf die Statistiken der Welten hilfreich. Für die aktiven Handwerker unter uns, kann es durchaus wichtig sein zu wissen, wieviele Spieler welches Handwerk in der anvisierten Zielwelt ausüben. Denn Angebot und Nachfrage entscheiden darüber, ob ihr eure Craftingprodukte gut verkaufen könnt und ob ihr die Craftingprodukte der anderen drei Gewerke gut einkaufen könnt.

Es gilt also zwei Dinge zu beachten: Euer eigenes Handwerk sollte auf der betreffenden Welt nicht schon zu stark vertreten sein und die anderen drei Handwerksberufe sollten möglichst ausgeglichen vertreten sein.

Leider liefert InnoGames keinerlei Statistiken, die uns Spielern bei diesem Problem weiterhelfen könnte. Aus diesem Grund setzte sich TWTimes für euch mit **Petee** von **tw-db.info** in Verbindung und dieser war in der Lage und auch willens, uns die gewünschten Informationen zu liefern. Die folgenden Daten beinhalten leider nicht die gesamten Spieler der Welten, sondern nur die registrierten tw-db-Nutzer. Petee ist jedoch der Meinung, dass sie trotzdem die Situation auf den Welten recht gut abbilden. Immerhin 24 306 von aktuell 64 541 bestehenden Accounts sind erfasst.

Crafting-Statistiken und Migration

Welt 1 registrierte tw-db-Nutzer: 2338, Schmied 29,85 %, Feldkoch 26,26 %, Sattler 10,44 %, Quacksalber 19,85 %, kein Handwerk ausgewählt 13,60 %

Welt 2 registrierte tw-db-Nutzer: 887, Schmied 28,07 %, Feldkoch 24,35 %, Sattler 11,61 %, Quacksalber 21,76 %, kein Handwerk ausgewählt 14,21 %

Welt 3 registrierte tw-db-Nutzer: 788, Schmied 28,81 %, Feldkoch 25,38 %, Sattler 13,83 %, Quacksalber 19,54 %, kein Handwerk ausgewählt 12,44 %

Welt 4 registrierte tw-db-Nutzer: 712, Schmied 26,97 %, Feldkoch 25,56 %, Sattler 10,67 %, Quacksalber 22,05 %, kein Handwerk ausgewählt 14,75 %

Welt 5 registrierte tw-db-Nutzer: 892, Schmied 29,37 %, Feldkoch 25,11 %, Sattler 12,67 %, Quacksalber 21,86 %, kein Handwerk ausgewählt 10,99 %

Welt 6 registrierte tw-db-Nutzer: 772, Schmied 29,92 %, Feldkoch 26,17 %, Sattler 13,73 %, Quacksalber 19,30 %, kein Handwerk ausgewählt 10,88 %

Welt 7 registrierte tw-db-Nutzer: 1061, Schmied 28,56 %, Feldkoch 26,48 %, Sattler 12,25 %, Quacksalber 21,68 %, kein Handwerk ausgewählt 11,03 %

Welt 8 registrierte tw-db-Nutzer: 1127, Schmied 30,35 %, Feldkoch 23,07 %, Sattler 12,42 %, Quacksalber 21,74 %, kein Handwerk ausgewählt 12,42 %

Welt 9 registrierte tw-db-Nutzer: 1005, Schmied 30,55 %, Feldkoch 24,08 %, Sattler 11,44 %, Quacksalber 20,90 %, kein Handwerk ausgewählt 13,03 %

Welt 10 registrierte tw-db-Nutzer: 2052, Schmied 32,12 %, Feldkoch 22,56 %, Sattler 11,31 %, Quacksalber 18,96 %, kein Handwerk ausgewählt 15,06 %

Welt 11 registrierte tw-db-Nutzer: 1955, Schmied 29,82 %, Feldkoch 24,25 %, Sattler 12,23 %, Quacksalber 21,59 %, kein Handwerk ausgewählt 12,12 %

Welt 12 registrierte tw-db-Nutzer: 1765, Schmied 30,82 %, Feldkoch 25,16 %, Sattler 11,78 %, Quacksalber 20,17 %, kein Handwerk ausgewählt 12,07 %

Welt 13 registrierte tw-db-Nutzer: 2915, Schmied 29,78 %, Feldkoch 23,77 %, Sattler 11,22 %, Quacksalber 21,34 %, kein Handwerk ausgewählt 13,89 %

Welt 14 registrierte tw-db-Nutzer: 2540, Schmied 28,19 %, Feldkoch 26,30 %, Sattler 10,87 %, Quacksalber 21,77 %, kein Handwerk ausgewählt 12,87 %

Welt 15 registrierte tw-db-Nutzer: 3497, Schmied 24,65 %, Feldkoch 23,62 %, Sattler 8,04 %, Quacksalber 21,70 %, kein Handwerk ausgewählt 21,99 %

Diese Informationen sind sicher nicht nur für Migrationswillige von Interesse, sondern auch für alle Spieler, die sich in einer Welt erst noch für ein Handwerk entscheiden müssen. Wir wünschen euch, dass ihr die für euch richtige Entscheidung mit Hilfe der obigen Aufstellung treffen könnt. Schaut man sich die einzelnen Welten genau an, stellt man schnell fest, dass der Schmied auf allen Welten der am meisten vertretene ist. Und da die Liebe bekanntlich durch den Magen geht, verwundert es auch nicht, dass der Feldkoch den zweiten Platz der Beliebtheit belegt. Auf Platz drei findet man den Quacksalber und die Sattlermeister brauchen auf allen Welten mehr Nachwuchs!

(Tony Montana 1602)

Betatester schreiben ...

Ich wünsche einen guten Morgen!

Ich bin so in der Betawelt Alomogordo unterwegs und sehe auf der neuen Karte doch mal etwas hm recht Lustiges. Da hat sich einer der Hersteller doch mal ein Scherz erlaubt oder wie soll man das sonst beschreiben? Und da dachte mir, na vielleicht ist das was für euch. Die Bilder hänge ich mal dran.

Gruß

Beta Name: nackte-haut
Game Name: ChaosPrince77

Vielen Dank für die Zusendung nackte-haut! Wir freuen uns, wenn wir weitere Informationen und Berichte unserer Tester erhalten.

(Cymoril)

Daily Quests Teil 3

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

In Ausgabe 39 und 42 haben wir euch die Aufgaben und Levelbereiche der Daily Quests im Saloon und im Indianerdorf detailliert näher gebracht, um euch das Questen zu erleichtern. Da eure Resonanz auf beide Übersichten so positiv war, wollen wir die Reihe jetzt auch ordentlich zu Ende bringen. Schließlich gibt es ja in der Geisterstadt (Sektor A 1) nicht nur Geister, sondern auch täglich wechselnde Quests. Und genau die wollen wir euch jetzt näherbringen!

Besonderer Dank geht, wie bereits bei den Quests im Indianerdorf, wieder an **Doc Schwede** aus **FREE Wichita** in Welt 3, der uns bei der folgenden Zusammenstellung erneut hilfreich unterstützt hat. Eine zeitlang ist der Doc noch in Welt 3 zu finden, wenn die Welt geschlossen wird, zieht er mit dem gesamten Verband nach Welt 10 um. Die FREE Cities werden kompetent und lustig fortbestehen.

Anz. Produkt/Arbeit, Stufe, Belohnung

2 h Claim abstecken, 10 bis 40, 25 EP und 25 $
2 x Tuchballen, 10 bis 40, 50 EP und 50 $

2 h Särge zimmern, 20 bis 50, 50 EP und 50 $
1 x Zugticket, 20 bis 50, 75 EP und 75 $

2 h Windräder bauen, 30 bis 60, 50 EP und 50 $
1 x Tequilla, 30 bis 60, 100 EP und 100 $

2 h Gefängniswächter, 40 bis 70, 75 EP und 75 $
1 x Dokumente, 40 bis 70, 125 EP und 125 $

2 h Nach Öl bohren, 50 bis 80, 75 EP und 75 $
1 x Trophäe, 50 bis 80, 150 EP und 150 $

2 h Raddampfer steuern, 60 bis 100, 100 EP und 100 $
1 x Elixier, 60 bis 100, 175 EP und 175 $

2 h Banditen jagen, ab 70, 100 EP und 100 $
2 x Sheriffstern, ab 70, 200 EP und 200 $

2 h Überfall, ab 80, 125 EP und 125 $
1 x Pokerspiel, ab 80, 225 EP und 225 $

2 h Als fahrender Händler arbeiten, ab 90, 125 EP und 150 $
1 x Rodeotrophäe, ab 90, 225 EP und 250 $

2 h Als Marshall arbeiten, ab 100, 150 EP und 125 $
1 x Metallchip, ab 100, 250 EP und 250 $

TWTimes wünscht weiterhin viel Spaß beim täglichen Questen! Vergesst nicht: nach 1000 täglichen Quests erhaltet Ihr den Strauß, den man für das Kamel aus dem Sammlerset benötigt!

(Tony Montana 1602)

Ideenbericht

Balancewüste The West

Ursprünglich war für diese Kolumne in diesem Monat ein Bericht geplant, wo wir die Thematik „Zufallsereignisse“, welche dank der neuen Zufallspopups momentan aktuell ist, aufgreifen. Diesen Bericht werden wir vermutlich jedoch erst in der nächsten Ausgabe veröffentlichen, da der Spieler **Gänsegeier** eine interessante Diskussion zu beginn dieses Monats eröffnet hat: Balancewüste The West.

Unter folgendem Link erreicht ihr den entsprechenden Diskussionsthread:

http://forum.the-west.de/showthread.php?t=57258

Ihr seht richtig, dieses mal handelt unsere Ideenbericht-Kolumne nicht von einer eigenen Idee der Redaktion oder von einer Spieleridee, die wir aus dem Ideenforum entnommen haben, sondern diesen Monat ist eine Diskussion Thema dieser Kolumne geworden. Grund hierfür ist, dass der Startpost dieser Diskussion so viele Verbesserungsideen enthält, wie bisher kaum ein anderer Thread. Gänsegeier hat sich nämlich die Mühe gemacht, alle großen Spielbereiche von The West aufzugreifen und die dort vorhandenen Balancingprobleme zu nennen beziehungsweise Verbesserungsvorschläge zu machen.

Da dieses Thema grundlegend für die Zukunft von The West ist und da einige der von Gänsegeier genannten Punkte sogar in Version 2.0 schon umgesetzt werden, möchten wir euch ermutigen, dass ihr euch an der Diskussion beteiligt. Die Leute von InnoGames lesen dort mit, dort kann eure Meinung gehört werden.

Da wir uns stets darum bemühen, möglichst objektiv über aktuelle Geschehnisse zu berichten, sehen wir davon ab, Gänsegeiers Vorschläge an dieser Stelle zu bewerten. Schaut einfach in den oben genannt Diskussionsthread und haut direkt in die Tasten! Das könnte eure Chance sein, an diesem Spiel etwas mitzugestalten!

(Micky1992)

Preis: 25 Pfennig

23. September 2012

The West Guardian

To Protect our Rights and Freedom in The West

Die sagenhaften Legenden der Cowboys

- Fiktion vs. Realität (Teil 1) -

New York: „Des Cowboys Glück lag auf dem Rücken eines Pferdes, etwa zwanzig Sommer lang, täglich sechzehn Stunden und länger. Er wollte ein Mann sein unter Männern, ungebunden und unabhängig, er wollte über den Kopf eines Pferdes hinweg den Horizont vor Augen haben und sich nachts auf dem Boden ausstrecken, sich mit dem Himmel zudecken.“ – So beschreibt es einer der Väter der Legenden der Cowboys. Unter dem Pseudonym Ned Buntline veröffentlichte der amerikanische Journalist Edward Judson jeden Dienstag in der Zeitschrift „New York Weekly“ seine wildesten und wahrsten Geschichten aus dem Westen. Dabei beträgt der Wahrheitsgehalt seiner Abenteuer ungefähr 1%. Einzig die geschönten Geschichten über Buffalo Bills Leben entsprechen im Kern der Wahrheit. Die fiktiven phantasievollen Abenteuer der glorreichen Cowboys spielten allerdings in einer realen Kulisse, denn Ned Buntline lernte auf seinen Reisen den landschaftlichen Hintergrund persönlich kennen.

Teil 2 wird in der nächsten Ausgabe veröffentlicht.

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

Im Westen nichts Neues

- Kurzmeldungen -

Washington D.C.

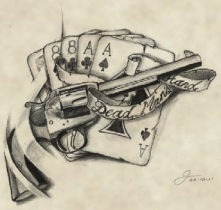
- Reittiere unter Drogen: In der letzten Ausgabe wurde von der aufputschenden Droge für Reittiere berichtet. Nach neuen Informationen bleibt das geheimnisvolle Pulver erstmal unter Verschluss und darf bis auf weiteres nicht verkauft werden. Die Regierung sucht im Moment nach einer Möglichkeit die Dauer der Wirkung zu reduzieren.

- Das Wirtschaftswunder: Wie es bereits von Experten vor der Migration vermutet wurde haben sich die Marktpreise stark verteuert. Der freie Markt floriert wie schon lange nicht mehr. Die prognostizierte Inflation ist dennoch schnell eingetreten. Vor allem sollten sich in Anbetracht der neuen Reformen gerade die produzierenden Unternehmen auf eine Umstellung und einen Werteverlust ihrer Waren einstellen.

Dead Man’s Hand

- Das letzte Pokerspiel -

Deadwood: Nach den Plänen der Regierung wird es bei der kommenden Reform zu einer Änderung des Glücksspieles, insbesondere dem beliebten Kartenspiel Poker kommen. So soll Poker in Zukunft aus den Saloons des Westens verbannt werden. Die vielen gewalttätigen Konflikte, welche sich durch eine Partie Poker entwickelten seien nicht mehr tragbar, ließ ein Regierungssprecher verlauten. Hierbei wird auf die berühmte Dead Man’s Hand von Bill Hickok im Jahre 1876 als Beispiel hingewiesen. Dabei wurde ihm während einem Draw-Poker-Spiel in den Rücken geschossen, als er zwei Asse und zwei Achten in Schwarz auf der Hand hatte. Durch das Verbot verliert der Westen somit einen Teil einer alten Tradition.



Ein typisches Greenhorn

- „Ich doch nicht!“ -

St. Louis: Die hervorragendste Eigenschaft eines jeden Greenhorns ist es, alle anderen Mitmenschen für ein Greenhorn zu halten, jedoch nie sich selbst. Aber nicht umsonst heißt „Green“ grün und unter „Horn“ versteht man ein Fühlhorn. Gemeint ist damit ein Mensch, welcher noch neu und unerfahren im Land ist und erstmal seine Fühlhörner ausstrecken muss, um sich selbst nicht großen Gefahren auszusetzen und zum Gespött der Mitmenschen zu werden.

Ein Greenhorn ist ein Mensch, welcher nicht von seinem Stuhl aufsteht, wenn eine Dame sich auf diesen setzen möchte. Ein Greenhorn schiebt beim Laden des Gewehrs die Patrone verkehrt herum in den Lauf. Ein Greenhorn spricht entweder kein oder ein sehr geziertes Englisch. Ein Greenhorn hält die Fährte eines Truthahns für eine Bärenfährte. Ein Greenhorn schleppt für die Hygiene einen Waschschwamm und fünf Kilo Seife mit in die Prärie. Ein Greenhorn besitzt einen Kompass, welcher schon nach einer Woche alle Himmelsrichtungen anzeigt, nur nicht Norden. Ein Greenhorn kauft Schießpulver und wenn er den ersten Schuss abfeuern will, erkennt er, dass man ihm gemahlene Holzkohle verkauft hat. Ein Greenhorn hat viele Jahre Astronomie studiert, kann aber am Sternenhimmel nicht erkennen, wie viel Uhr es ist. Ein Greenhorn steckt sich das Bowiemesser so in den Gürtel, dass er sich jedes Mal in sein Bein sticht, wenn er sich bückt. Ein Greenhorn macht in der Prärie so ein großes Lagerfeuer, dass es über mehrere Meilen zu sehen ist – und dann wundert er sich, warum ihn Indianer entdeckt haben.

Ein Rat für alle Greenhorns, die glauben kein Greenhorn zu sein: Geht nie ohne erfahrenen Westmann in den Wilden Westen.

No Restrictions – No Censorship – No Oppression

The West Guardian – the source you can trust

(the crying eye)

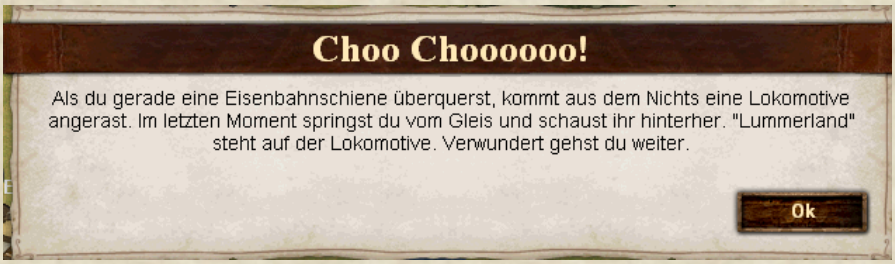
Gerüchteküche

Pasteten-Ede und fliegende Blumentöpfe oder „Indigo brennt durch“

Es ist schon einige Zeit her, dass wir von der Mythos-Questreihe berichtet haben. Leider können wir auch diesen Monat nichts Neues hierzu erzählen, jedoch machen im Moment immer wieder kuriose Popup-Botschaften im Spiel die Runde.

Mittlerweile kann man schon fast sicher sein, dass sich hinter den Botschaften zwar keine neue Quest versteckt, aber ein neues Feature mit großem Potential: Zufallsaktionen.

Erstmals wurde ein solches Zufallspopup-Fenster im Juni entdeckt. Es war eine Kurzgeschichte über einen Zug, der einen fast überfährt:



Kurze Zeit später schon wurden immer mehr Geschichten bekannt, die immer kurioser wurden. Da wäre beispielsweise das Ereignis rund um Pasteten-Ede:

Vor dir baut sich ein böse dreinblickender Cowboy auf! Erst überlegst du, ihn zum Duell zu fordern, doch dann bemerkst du: Es ist der gefürchtete Pasteten-Ede. Das würdest du nicht überleben!

Oder aber auch der mysteriöse fliegende Blumentopf, der dich fast erschlagen hätte:

Du kannst dich gerade eben so noch zur Seite werfen, als du den Schrei „Nicht schon wieder!“ hörst und dicht neben dir etwas zu Boden geht.
Verblüfft schaust du nach und entdeckst einen zerstörten Blumentopf. Noch erstaunlicher ist, dass der Blumentopf nicht leer war, sondern sich darin einige Blumen befanden. Ein paar Petunien, um genau zu sein.
Wer diesen Topf auf dich geworfen und wer dabei gerufen hat, wird dir allerdings immer ein Rätsel bleiben, da über dir nichts als blauer Himmel und ansonsten in alle Richtungen leere Prairie ist.

In der Tat haben die Quester durch diese kleinen Popups einen kleinen Motivationsschub bekommen, wirklich auf die Suche nach einer neuen Quest zu gehen. Leider ist man bis heute noch nicht fündig geworden, jedoch hat man herausgefunden, dass alle oder zumindest die meisten der Geschichten aus bekannten Spielfilmen von Hollywood und co. entstammen.

Aufgrund dieser Tatsache und der Tatsache, dass mittlerweile Popups bei Spielern erschienen sind, die einen kleinen Teil an Lebenspunkten kosten, gehen wir davon aus, dass diese Zufallspopups nur ein wenig Abwechslung ins Spiel bringen sollen und keine Quest auslösen. Ein offizielles Statement fehlt jedoch bisher.

Im Übrigen ist nicht bekannt, von welchen Faktoren das Auslösen der Zufallsereignisse abhängt. Einige erschienen auf dem Weg zum Fortkampf oder im Hotel, andere wiederum direkt nach dem Tätigen einer Arbeit.

Wenn ihr nun Interesse in alle weiteren Geschichten habt oder sogar selbst schon ein solches Ereignis erlebt habt, schaut doch mal im entsprechenden Questforen-Thread vorbei:

http://forum.the-west.de/showthread.php?t=55923

Es ist eine Anmeldung zum TW-Forum notwendig, um Zugang zum genannten Thread zu erhalten.

Dies waren jedoch nicht alle Gerüchte in letzter Zeit: Im Juli hat der Spieler **Handschuh** im Forum das Gerücht verbreitet, es gäbe eine Questreihe namens „Indigo brennt durch“. Es solle sich hierbei um zwei Questduelle an der Waldwiese handeln, welche durch 3 Getreide, 10 Whisky, 20 Indigo im Inventar und durch das Tragen eines schwarzen Stetsons und einer schwarzen Lederjacke am Mittwoch von 20-24 Uhr ausgelöst werden soll. Dieses Gerücht haben wir eigens auf Welt 1 getestet. Da keine Quest unter den genannten Voraussetzungen an der Waldwiese (oder im Saloon) erschien, halten wir diesen Mythos für eine Finte.

Wir wollen euch jedoch nicht davon abhalten, selbst nochmals auf die Suche zu gehen, vielleicht fehlte noch eine unbekannte Bedingung wie beispielsweise eine bestimmte Anzahl an Fertigkeitspunkten auf eine Fertigkeit.

Viel Spaß bei der Suche nach Indigo, vielleicht bekommt ihr unterwegs noch ein Zufallsereignis! Dann hätte sich die Suche jedenfalls noch gelohnt.

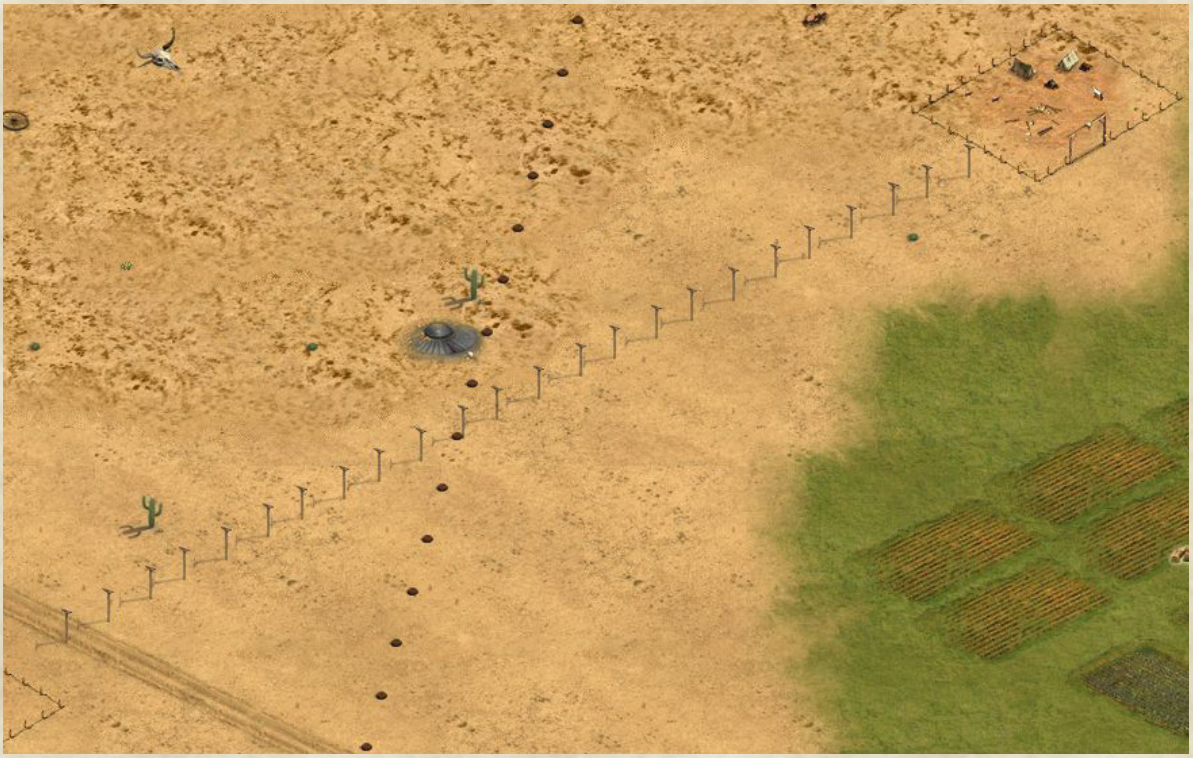
(Micky1992)

Kurioses in TW

Ein wenig Glück, und der Schmied freut sich

Fortkämpfe zu Kamel

Kurioses in TW



Area 51 in Nevada war zu Zeiten des Wilden Westens noch passierbar

Frauen zum Vergnügen der Männer gab es sicher auch im Wilden Westen schon. Dass die Kunden der Damen aber so öffentlich bloßgestellt werden, ist doch etwas überraschend:

Wir bedanken uns bei Eduardo97 für diese belustigende Einsendung.

(stam1994)

tw-db.info informiert

Neue Premiumfeatures oder keine neuen Premiumfeatures? Das ist hier die Frage!

Ende August gab es ein weiteres Update des beliebten Skripts von tw-db.info. Bei der Durchsicht der Veränderungen unter http://tw-db.info/?strana=userscript überraschten zwei Informationen:

[FavoriteJob] this Feature has been removed because it now emulates a premium feature
[SearchJob] this Feature has been removed because it now emulates a premium feature

[FavoriteJob] Dieses Feature wurde entfernt, da es jetzt ein Premiumfeature nachbildet
[SearchJob] Dieses Feature wurde entfernt, da es jetzt ein Premiumfeature nachbildet

Was sagt uns das? Zum einen bedeutet es, dass etwas aus dem Skript entfernt wird, was bisher als Funktion enthalten war. Zum anderen scheint es **„jetzt“** oder in sehr naher Zukunft ein Premiumfeature zu geben, das es bisher nicht gab. TWTimes fragte für euch nach und erhielt von **Petee** von **tw-db.info** wenige Stunden vor Veröffentlichung dieser Ausgabe dazu nachfolgende Informationen per E-Mail.

FavouriteJob schlug bisher die besten Kleider und Gegenstände für einige Sonder-“Arbeiten“ wie maximale Lebenspunkte, Duelle oder Fortkämpfe vor und erlaubte es den Spielern auch, eigene Skillungen zu speichern und dafür die beste Ausrüstung anzuzeigen.

SearchJob ermöglichte es, eine Arbeit auszuwählen und sich die vier nächstliegenden Arbeitsstandorte anzeigen zu lassen und direkt über das Skript Arbeitsaufträge einzustellen.

Petee erfuhr von diesen Veränderungen auch selbst nur durch Zufall und erhielt auf seine Anfrage bei InnoGames die Information, dass diese beiden Funktionen ab Version 2.01 Teil des Premiumfeatures „Automatisierung“ sein werden. InnoGames untersagte tw-db.info zukünftig diese Feature in ihrem Skript anzubieten. tw-db.info arbeitet jedoch bereits an auch zukünftig erlaubten Alternativen, teilte aber schon mit, dass die Möglichkeiten begrenzt sind und diese Funktionen des Skriptes demnächst in dieser Hinsicht keineswegs so effizient sein werden, wie die bisherigen.

Die Aussagen der Community Manager „Es gibt keine neuen Premiumfeatures in The West 2.0“ sind also formal korrekt - und doch mit großer Vorsicht zu genießen. Es gibt tatsächlich keine wirklich **neuen** Features, denn die neuen Funktionalitäten sind nur eine **Erweiterung** des bereits bestehenden Premiunfeatures „Automatisierung“. Es stimmt auch, dass es in The West **2.0** keine neuen Premiumfeatures geben wird, denn diese sollen wohl erst mit Version **2.01** ins Spiel gelangen. Welchen Wert man zukünftig noch dieser Art von Informationen durch die Community Manager beimisst, bleibt jedem Spieler selbst überlassen - man fühlt sich jedoch sehr an ungenaue und irreführende Informationen durch die InnoGames-Mitarbeiter aus der Vergangenheit erinnert, etwa im Zusammenhang mit den Weihnachtsgeschenken, den Inhalten der Kisten oder anderen Dingen, die mit echten Euros zu tun haben.

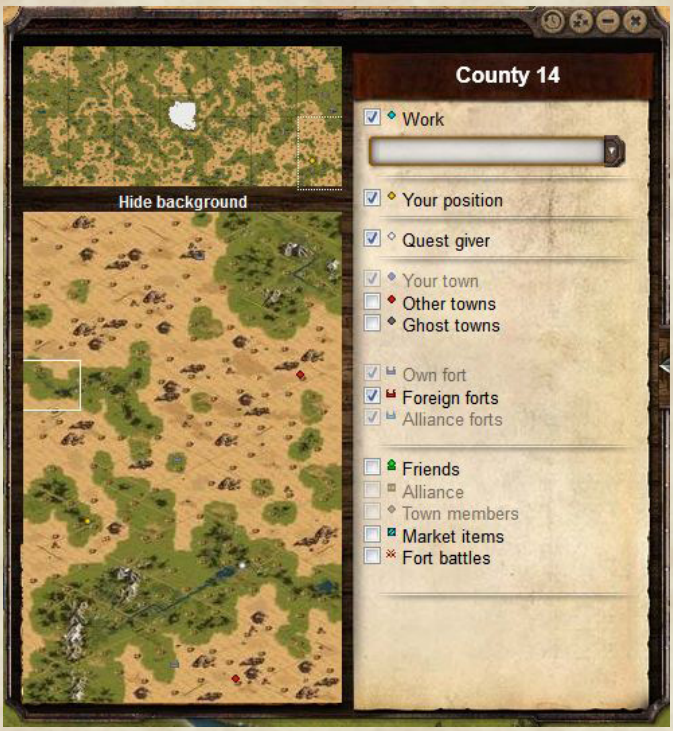
(Tony Montana 1602)

Updatebericht 2.0

Ausblick auf das neue TW

Es ist soweit: The West geht demnächst in Version 2.0 über und wir wollen euch nun einen ersten Ausblick geben, was euch dort an neuen Features und Grafiken erwartet.

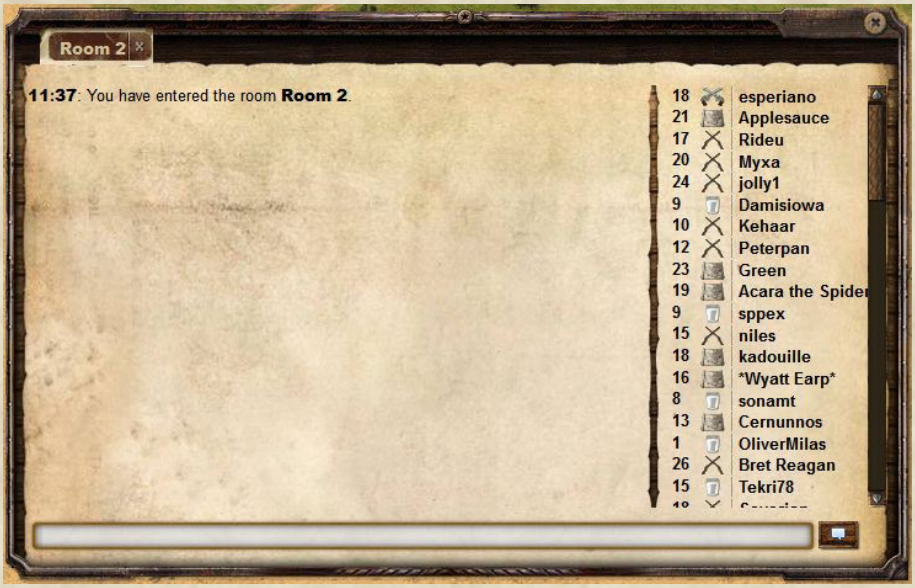
Neue Karte:
Das größte Feature von Version 2.0 ist das vollkommen überarbeitete Grafikdesign. Die Karte ist rundum erneuert, Arbeiten wurden in Kategorien zusammengefasst und sind nun als Arbeitsgruppen auf der Karte verteilt worden. Arbeitsorte erkennt man an dem leuchtenden Schein um Objekte auf der Karte (im Bild beispielsweise der überdimensional große Busch).
Auch Questgeber wurden kategorisiert und auf der Karte in Gruppen verteilt. So sind nun beispielsweise Indianer-Questgeber zum Großteil an einem Ort zu finden. Im Bild ist ein Questgeber zu sehen: es ist die Stadt, die mit einem Ausrufezeichen versehen unten rechts liegt.



Minimap:
Die Minimap wurde an das neue Layout und an die neue Karte von Version 2.0 angepasst. Die Arbeitsübersicht ist nun nicht mehr nur als Dropdown-Liste zu finden, sondern auch als Suchmaschine. Des Weiteren werden von nun an auf der Karte ausstehende Fortkämpfe angezeigt und man hat die Möglichkeit sich anzeigen zu lassen, in welchen Städten man Items noch auf dem Markt herumliegen hat. Auch hier sind die Entwickler den Spielerwünschen nachgegangen. Ein großes Dankeschön hierfür, die aktiven Händler werden es begrüßen!

Updatebericht 2.0

Navigationsleiste:
Am unteren Bildschirmrand befindet sich nun eine Art Navigationsleiste. Sie ersetzt den Großteil der Buttons, die man in vorherigen Versionen links und rechts am Rand finden konnte. Ein weiteres neues Feature von 2.0 ist, dass die Craftingübersicht direkt über den Werkzeugkasten-Button mit einem Klick erreichbar ist.



Chat:
Auch der Chat wurde in Version 2.0 verbessert. Er ist nun als separates Fenster vorzufinden und man kann zwischen Tabs herumschalten, ohne dass die Schriftverkehre verschiedener Channel ineinander greifen. Hierdurch ist der Chat nun übersichtlicher, negativ an dieser Umsetzung ist jedoch, dass das Chatfenster einen Großteil der Karte verdeckt. Es gibt also auch hieran noch Verbesserungsbedarf, man könne beispielsweise den Chat wieder an den unteren Bildschirmrand festsetzen, ohne dass er als Fenster andere wichtige Funktionen verdeckt. Im Übrigen gibt es nun ein visuelles Popup, falls man von einem anderen Spieler angeflüstert wurde.

Updatebericht 2.0

Questhistory (Seite zuvor):
Das Questfenster wurde nun visuell an das neue Fensterlayout angepasst. Des Weiteren findet man im Saloon nun ein Plakat als Questgeber, wo die täglichen Quests stets zu finden sind. Im obigen ist außerdem eine weitere Erneuerung zu sehen: es gibt nun endlich eine Liste aller bereits abgeschlossenen Quests, die es ermöglicht, dass Quester sich einfacher untereinander vergleichen können.

Questgeberfenster:
Das Questgeberfenster wurde ebenfalls angepasst. So öffnet sich nun nicht mehr pro geöffneter Quest ein neues lästiges Fenster. Nein, nun ist das Questgeberfenster geteilt: auf einer Seite sind die offenen Quests des jeweiligen Questgebers zu sehen und in der rechten Fensterhälfte öffnen sich immer die angeklickten Quests.

Duellfenster:
Das Duellfenster hat ebenfalls einen neuen Anstrich bekommen. Spieltechnisch hat sich hier nichts geändert, lediglich die Visualisierung der Spielmechanik wurde aufgehübscht.

Updatebericht 2.0

Arbeitssystem:
Passend zum neuen Arbeitssystem wurde eine Spieleridee umgesetzt, welche schon einige Jahre bestand: Gold- und Silberarbeiten. Sie geben einen erheblichen zeitweisen (oder kontingentweisen) Bonus auf die Arbeitswerte. Die Boni sind jedoch immer nur ortgebunden, so dass es sein kann, dass man Beerensammeln als Goldarbeit an einer Stelle der Karte auffinden kann, an einer anderen Stelle hingegen Beerensammeln ohne Goldstatus aufzufinden ist. Dies ist jedoch nur ein kleiner Teil des neuen Arbeitssystems. Da wir noch erwarten, dass sich bis zum Final Release von Version 2.0 hieran einige Dinge ändern werden, verschieben wir eine Erklärung der neuen Arbeitszeiten auf die nächste Ausgabe der TW-Times.

Neue Arbeiten:
Mit Version 2.0 haben es ein paar neue Low-Level-Arbeiten ins Spiel geschafft. Ihre Produkte sind für das Crafting geradezu prädestiniert. Wir sind gespannt, ob einige neue Craftingrezepte aufgrund dessen auch demnächst erscheinen.

Updatebericht 2.0

Actionhistory:
Ein weiteres neues Feature und gleichzeitig auch das letzte Feature, das wir euch in dieser Ausgabe vorstellen wollen, ist die Schnellübersicht über Berichte an der linken Seite des Bildschirmrandes. In der Redaktion nannten wir das Feature neumodern „Actionhistory“, da es bisher noch keinen offiziellen Namen erhielt. In der Actionhistory sind wie bereits erwähnt sämtliche neuen Berichte als Mouseover-Popup einzusehen. Außerdem erhält man hier Meldungen, sobald man seinen Zielort erreicht hat und Einsteigertipps werden auch zufällig darunter gemischt (Ausrufezeichen-Symbole). Man sieht stets maximal vier Meldungen an dieser Stelle, durch einfachen Klick auf die jeweiligen Symbole verschwinden sie und schaffen Platz für restliche oder neue Meldungen. Über das Einstellungsfenster lassen sich die Einsteigertipps jederzeit deaktivieren.

Das war unser kleiner Überblick über die auffälligsten Änderungen, die uns mit Version 2.0 erwarten. Wir hoffen, euch gefällt, was ihr hier sehen konntet! Die Wartezeit könnt ihr euch diesesmal selbst versüßen, indem ihr einfach versucht, einen exklusiven Betaplatz für euch zu ergattern, so dass ihr schon jetzt in den Genuss der neuen Features kommen könnt.

(Micky1992)

TW-DB-Tool funktioniert wieder

Das TW-DB-Tool arbeitet wieder fehlerfrei - ein Segen für die Spieler!

Wer von euch kennt nicht die folgende Situation? Man stellt fest, dass man für eine bestimmte Arbeit ein bestimmtes Kleidungsstück benötigt und der Blick ins eigene Inventar ergibt, dass man das Kleidungsstück noch nicht besitzt. Was tut man in so einer Situation? Zuerst schaut man in den Läden der eigenen Stadt nach, dann in den bekannten und aktiven Städten des eigenen Verbandes und zuletzt bei den Partnern aus befreundeten Städten. Doch leider kommt es sehr oft vor, dass man auch nach einer solchen Suche immer noch nicht das gewünschte Kleidungsstück gefunden hat.

Was macht man dann? Einfach verzichten? Äußerst ungern! Der InnoGames-Vorschlag zur Lösung des Vorschlags sieht so aus, dass ihr notfalls einfach alle Läden in allen Städten eurer Spielwelt durchsucht. Wenn ihr in Welt 1 spielt, wären das aktuell 1620 zu durchsuchende Städte und in El Paso sogar 2087 Städte. Wer eine solche Suche als sinnvolle Lösung ansieht oder gar Freude daran hat, der kennt die Bedürfnisse und Wünsche der Spieler nicht oder hat sicher auch Spaß daran, eine bestimmte Nadel in einem Nadelhaufen zu suchen. Mit dem eigentlichen Inhalt des Spiels The West hat so eine Suche jedenfalls nichts zu tun.

Auch der Autor befand sich kürzlich in so einer misslichen Lage und verspürte keinerlei Lust, in der heißen Augustsonne alle Städte des Westens auf der Suche nach einer bestimmten Hose abzureiten. Da hätte sicher auch sein treues Quarterhorse irgendwann gestreikt.

TWTimes empfiehlt daher, das Tool „Laden“ der Seite **tw-db.info** zu benutzen. Man wählt seine Spielwelt aus, gibt auf einer Weltkarte seinen ungefähren Standort ein, wählt den gewünschten Gegenstand aus und erhält mit diesen wenigen Klicks eine Auswahl an Städten in der näheren Umgebung, die den Gegenstand in ihren Läden haben.

Gesagt, getan. Doch leider waren die gelieferten Ergebnisse allesamt fehlerhaft. Ironischerweise wurde sogar die Heimatstadt des Autors mit angegeben, in der ja die bis dahin erfolglose Suche ihren Ursprung genommen hatte. Keine einzige genannte Stadt führte den gewünschten Gegenstand.

Mit einer genauen Beschreibung des Fehlers, der Welt und des gesuchten Gegenstands, wandte sich der Autor an **Petee** von tw-db.info. Innerhalb weniger Stunden meldete sich Petee und bestätigte, dass der Fehler bereits ein paar Mal gemeldet worden war, bisher jedoch noch nie genau genug beschrieben worden war, um eine zielgerichtete Fehlersuche durchzuführen. Die Beschreibung des Autors ermöglichte dies jedoch und so konnte Petee den Fehler noch am selben Abend beheben. Das zur Suche verwendete Skript lief, laut Petees Aussage, bisher ohne Abbruch durch, erbrachte jedoch nur rein zufällige Ergebnisse. Petee zeigte sich daher auch selbst äußerst überrascht, dass er bei seinem Test bei der Einführung des Tools überhaupt korrekte Ergebnisse erhalten hatte.

Zur Lösung des Problems, musste Petee leider die Daten über die Läden aller The West Welten löschen. Dies betrifft sowohl die deutsche Version, wie auch alle internationalen Versionen. Sobald diese jedoch wieder importiert sind, arbeitet das Skript fehlerfrei. Dankenswerterweise hat der TWTimes-Redakteur **quis** die deutschen Welten 1 bis 4, 7 und 8 sowie 13 bis 15 bereits importiert. Also Cowboys und Cowgirls, importiert auch eure restlichen deutschen Welten sowie eure internationalen Welten nach tw-db.info und los geht die einfache und schnelle Suche nach Gegenständen!

Petees unkomplizierte, spielerfreundliche Lösungen und seine Reaktionszeit können all jenen als Vorbild dienen, die professionell an der Entwicklung unseres Spiels beteiligt sind.

Abschließend sei noch erwähnt, dass nach Aussage des Community Managers **Joony** auch in The West 2.0 weder ein Tool zur Berechnung der besten Kleidung für eine Arbeit noch eine Suchfunktion für Gegenstände direkt im Spiel geplant ist. Dank Petee und tw-db.info können wir mit dieser Unzulänglichkeit aber jetzt wieder einigermaßen gut umgehen. Vielen Dank, Petee!

(Tony Montana 1602)

Bilderrätsel

Das Update 2.0 steht vor der Tür. Viele Features wurden überarbeitet, auch die Arbeitsübersicht. Doch einiges scheint auf dem folgenden Bild nicht zu stimmen. Finde die fünf Fehler und sende sie bis zum 20.09. an den Spieler **Bilderrätsel**. Mit etwas Glück und der richtigen Lösung kannst du 50 Nuggets gewinnen!

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

Auflösung des letzten Rätsels

(totzy)

Stilblüten und Zitate des Monats

XXX : Stöckelschuhe beim fahrenden Händler. Jmd. Interesse?
YYY: is vielleicht was für die kleine sam ... dann isse nicht mehr ganz so klein

Unabhängig von der Größe: Kann man als Frau überhaupt zu wenig Schuhe im Schrank haben?

BTW, irgendwie scheint mir die Regenration der Erholung auch deutlich geringer zu sein ...

Das muss am heißen Sommer liegen, da wird eben weniger Niederschlag zugeteilt.

Da ich in Amchitka gerade unser Fort ausbaue, ist mir aufgefallen, dass man die Anzahl der „nicht“ vorhandenen Rohstoffe im Hauptgebäude kaum bis gar nicht erkennen kann.

Wenn man die nicht vorhandenen Rohstoffe nicht sehen kann, sind sie dann wirklich nicht vorhanden? Oder sind sie dann nur in unserer Phantasie nicht vorhanden?

wieviel ist es auf dem markt wert und welche fertigkeiten hat das huhn ??

+ 10 Eier legen und + 10 Gackern

Pfundwert: 47 - 142

Ist der Wert des Pfundes zum Dollar in TW 2.0 jetzt gefallen oder gestiegen?

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

Vermutlich beim „Meißener Porzellan herstellen“.

Im übrigen... Äpfel und Birnen sind beides Obstsorten, beides wächst an Bäumen. Man kann sie problemlos vergleichen, man findet Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

Wenn der Community Manger mit dieser Aussage recht hat, dann kann man analog dazu auch jeden InnoGames-Mitarbeiter mit einem Geier, einem Hai, einem Fuchs oder jedem beliebigen anderen Tier vergleichen. Denn das sind alles Lebewesen und man findet auch da Gemeinsamkeiten und Unterschiede.

(Tony Montana 1602)

Gewinnspiel

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Fragen beantworten und an die Email:

gewinnspiel@twtimes.de

schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Der Gewinner erhält Goldnuggets!

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

Frage 1: Welche Arbeitsdauer gibt es noch vor Version 2.0 auf allen Welten?

A: 15 Minuten
B: eine Stunde
C: zwei Stunden

Frage 2: Welche Produktfundchance für Holz kann kein Charakter haben?

A: 45%
B: 65%
C: 95%

Frage 3: Welche Welt wurde vor etwa 4 Jahren gestartet?

A: Welt 2
B: Welt 4
C: Welt 6

Frage 4: Im The West Forum...

A: haben sich mehr als 75000 Spieler registriert
B: waren mehr als 5000 Spieler gleichzeitig online
C: wurden mehr als 50000 Themen erstellt

Frage 5: Welcher ist der meist genutzte Forenbereich?

A: Ideen
B: Fragen
C: Welt 1

Frage 6: Als erster Spieler stellte sich wer im entsprechenden Sammelthread vor?

A: Maggi
B: SouthCowboy
C: DeluxeGamer

Frage 7: Welches dieser Gebäude ist beim Questgeber „Geisterstadt“ noch intakt?

A: der Wasserturm
B: die Kirche
C: der Friedhof

Frage 8: Wie viele Arbeiten geben bei der maximal wählbaren Arbeitsdauer mehr als 100 Erfahrungspunkte?

A: 36
B: 38
C: 40

Frage 9: Wie viele Arbeitsicons beinhalten Abbilder von Tieren?

A: 10
B: 11
C: 16

Frage 10: Für wie viele Craftingprodukte benötigt der Schmied Goldstaub?

A: 0
B: 3
C: 4

(totzy)

Der Gewinner der letzten Ausgabe ist **SammyK**
Herzlichen Glückwunsch!

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

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung
Spielerkollektiv von The West

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

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

Chefredakteur

stam1994	stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
Micky1992	micky1992@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@twtimes.de
totzy	totzy@twtimes.de

Technische Umsetzung

quis	quis@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren
Im IRC-Channel #twtimes (http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes)
http://twtimes.forumieren.com (Rubrik Besucher, keine Anmeldung nötig)
http://forum.the-west.de

Ausgabenarchiv
http://www.twtimes.de/

Partner

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

Bildmaterial Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.