

InnoGames auf neuen Wegen

InnoGames TV: Moderne Kommunikationspolitik

Kurz vor Weihnachten veröffentlichte InnoGames ein neues Medium, das den Informationsfluss zwischen Entwicklern und Kunden langfristig verbessern soll: InnoGames TV ist ein monatlich erscheinender Podcast, der über Veränderungen und Neuheiten aller Produkte informiert – The West eingeschlossen.

Für gewöhnlich haben Veränderungen, die die Entwicklerfirma als Ganzes betreffen, nicht besonders viel mit dem Rollenspiel The West zu tun. In diesem Fall, in dem es direkt von der Neuerung „betroffen“ ist, schon. Denn die monatlichen Einblicke haben langfristig gesehen durchaus das Potential, Exklusivinformationen für die Spieler bereitzustellen.

Im ersten Podcast, erreichbar unter

<https://www.youtube.com/watch?v=0h5eMi2WKQg#t=30>,

kommen die The West – Verantwortlichen zwischen Minute zehn und dreizehn zu Wort. Zu Beginn werden dort von Game Designer Quirin (Ashock) noch einmal die ausgedehnten Gegenstandsanpassungen angesprochen und das Admin-Tool etwas genauer erklärt.

Deutlich interessanter sind die ersten Eindrücke der Multiplayer-Instanzen. Auf dem nachfolgenden Bild seht ihr eine Mehrspieleraufgabe aus Sicht von zwei Teilnehmern, deren Ziel es ist, den Bären (im Kampf rechts) zu besiegen. Das Ganze ist wohl bemerkt im Entwicklungsstatus, sprich nicht final.



Abzuwarten bleibt, ob InnoGames TV den hohen Erwartungen gerecht werden kann und damit wirklich ein Instrument der modernen Kommunikationspolitik wird. Der Gedanke, das ist unbestritten, ist lobenswert, die Umsetzung vielversprechend.

Inhalt

InnoGames auf neuen Wegen	1	Beste Kleidung für Errichter	21
Vorwort	2	Das erfahrenste Greenhorn der Welt	22
Zuschrift aus Fairbanks zum infizierten Saloon	3	Schreibende Arbeiter ... 3. Teil	23
Weihnachten - ein Update	4	Geldverdienen leicht gemacht	25
Tipps & Tricks ... kurz und knapp	6	Eine neue Welt	27
Fortkämpfe für junge und alte Neueinsteiger	7	Neues aus der Programmiererküche	28
Henry Maske	12	Stilblüten und Zitate	29
Kleidung im Praxistest - Teil 4	14	Buchstabenrätsel	30
Weihnachten 2013	15	Gewinnspiel Personenrätsel	31
Die Weihnachtsaktion von InnoGames	17	Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	32
1000 Fortkämpfe für geryaustria in Welt 1	19	Impressum	33

WILLKOMMEN 2014

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

wir hoffen, ihr konntet das Jahr entspannt oder auch wild mit Familie, Freunden und Bekannten, wenigstens aber ohne weitere unerfreuliche Vorfälle ausklingen lassen und seid nun gewappnet für ein weiteres Jahr The West 2014.

Wir freuen uns auf die kommenden Herausforderungen, sind gespannt auf die Entwicklung des Spiels und blicken einer möglichen Roadmap mit Spannung entgegen. Unabhängig von der Roadmap werdet ihr monatlich seit geraumer Zeit über einen Community-Report auf dem Laufenden gehalten, den ihr für gewöhnlich als erstes in der neuesten Ausgabe der TWTimes lesen könnt. Hinzu kommt von nun das Projekt „InnoGames TV“, das monatlich einen visuellen Überblick über die Veränderungen aller Spiele – und damit auch The West – gibt. Selbstverständlich erfahrt ihr alles über die Inhalte beider Informationsplattformen bei uns!

Der erste Community-Report des Jahres ist ein Review der vergangenen zwölf Monate, weshalb ihr vornehmlich über „InnoGames TV“ informiert werdet. Darüber hinaus findet ihr in der aktuellen Ausgabe allerhand Hilfreiches, Informationsreiches über das Spiel und seine Welten sowie alles Spannende und Kuriose der letzten vier Wochen.

In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen der gesamten Redaktion viel Spaß beim Lesen der ersten Ausgabe des Jahres 2014!

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

Zuschrift aus Fairbanks zum infizierten Saloon

Von Zombies, Spielern und Supportern - eine Dreiecksgeschichte

Mit Halloween kamen nicht nur ein neues Set ins Spiel, sondern auch Zombies in Form von infizierten Questgebern im Saloon. Für die allermeisten Spieler war das eine zeitweilige Abwechslung von den üblichen Questgebern und sobald Halloween vorbei und die dazu gehörige Quest abgeschlossen war, hatte sich diese Darstellung von Sheriff John, Henry, Maria und Waupee auch wieder erledigt und alles sah im Saloon wieder wie immer aus. Einzig und allein über den pausenlosen Whiskeykonsum des Sheriffs müsste man sich da vielleicht doch langsam mal Sorgen machen.

Es gibt jedoch auch Spieler, welche die Halloween-Quest nicht spielen möchten und genau so einer wandte sich in Fairbanks an die TWTimes. Diese Spieler haben aktuell das Problem, dass sich auch lange nach Ablauf von Halloween die Ansicht ihres Saloons nicht wieder normalisiert. Die Questgeber behalten also ihr Zombie-Aussehen. Der Spieler berichtete von seinen Versuchen, beim Support eine Zurücksetzung des Saloons auf die normale Ansicht zu erreichen. Doch obwohl der Spieler sein Anliegen sachlich und in ruhigem Ton vorbrachte, bekam er vom bearbeitenden Supporter nur zwei Einzeiler zurück. Der Inhalt lautete sinngemäß:

„Wenn du die Quest machst, ist wieder alles beim Alten.“

„Nein, wir können das nicht zurücksetzen.“



Da es sich bei dieser Questreihe ja nicht nur um einen einzelnen, kleinen Feiertagsscherz handelt, sondern um eine ausgewachsene Questreihe mit 21 Quests, fünf verschiedenen Questgebern überall auf der Welt und insgesamt über 20 Stunden Arbeit, sollte doch die Entscheidung darüber, ob man diese Reihe spielen möchte oder nicht, bei jedem Spieler selbst liegen. Einen Zwang, diese Quest spielen zu müssen, um die normale Saloonansicht zurückzubekommen, sollte es nach Möglichkeit nicht geben.

Natürlich muss man als Spieler Verständnis dafür haben, dass nicht alle Supporter alle Dinge, besonders bei Fragen der grafischen Darstellung, sofort selbst regeln können. In so einem Fall wäre dann allerdings eine Weiterleitung des Spieleranliegens an eine höhere Instanz mit größeren Zugriffsrechten wünschenswert. „Können wir nicht. Machen wir nicht. Wollen wir nicht“-Einzeiler vom Support sind für die Spieler in jedem Fall extrem frustrierend und sollten vermieden werden. „Support“ heißt Unterstützung und diese sollte sich an den Spielerwünschen orientieren. Anbieter und Support-Team sollten nicht den Kunden vorgeben, wie deren Wünsche auszusehen haben, damit sie auch realisierbar sind.

Das Spiel The West lebt geradezu davon, dass es so enorm vielseitig ist - Charakterentwicklung, Quests, Duelle, Fortkämpfe, Handel, Arbeiten und das Sammeln. Jeder hat seine Lieblingsbeschäftigung und kaum einer tut alles mit der gleichen Intensität. So sollte das auch bleiben und an dieser Vielfalt der Spielerinteressen sollte sich auch der Support mit seinen Problemlösungen orientieren.

(Tony Montana 1602)

Weihnachten - ein Update

Ein devolutionäres Shop-Redesign?

Das Weihnachtsupdate überrascht mit einem Redesign des Shops sowie der Integration des Fahrenden Händlers. Beides stößt auf harte Kritik der äußerungswilligen Community. Ein Einblick in die Gefühlswelten der Betroffenen.

Der Union-Pacific-Shop erstrahlt in einem neuen Licht – oder eben auch nicht, wenn man viele Spieler fragt, die in Zukunft damit umgehen sollen. Ganz unkommentiert wollen wir zunächst die Veränderungen bildlich auf euch wirken lassen, bevor die zentralen Aussagen im Feedbackthread betrachtet werden.



Weihnachten - ein Update - Fortsetzung

Reaktionen auf diese Änderungen ließen nicht lange auf sich warten. Vor allem das neu angepasste Design des Shops wurde oftmals als optisch „grausam“, „unpassend“, die Integration des Fahrenden Händlers sogar als „grafische Fehlleistung“ und „schrecklich“ bezeichnet. Begründet wird das vor allem damit, dass keine Verbindung zwischen Fahrendem Händler und Shop besteht und es keine Verbesserung in Grafik und Handhabung darstellt.

Zu allem Überfluss kommt hinzu, dass das geliebte TW-db Script seit dem Update aktuell nicht mehr funktioniert wie zuvor. Die Anzeige, ob die im Fahrenden Händler angebotenen Gegenstände bereits in Besitz sind, fehlt und führt dazu, dass die Items allesamt eigenständig überprüft werden müssen. Da es sich um eine externe Spielerweiterung beziehungsweise –vereinfachung handelt, nimmt InnoGames darauf – für einige nachvollziehbar, für andere nicht – keine Rücksicht. Wünschenswert wäre es allemal. Denn jetzt benötigt es die fleißigen Händchen der Tw-db-Verantwortlichen, um das Script schnellstmöglich auf den neuesten Stand zu bringen.

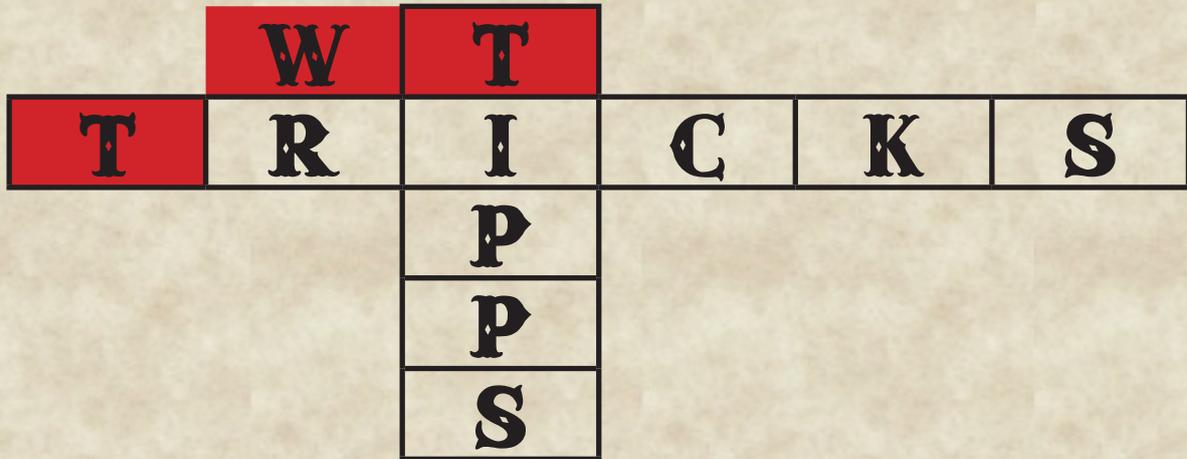
Ebenfalls kritisch betrachtet wird die veränderte Verkaufsoption im Fahrenden Händler. Der neue Button soll offensichtlich vor ungewollten Verkäufen schützen, doch ist das Fenster derartig groß gestaltet, dass der Button auf kleineren Bildschirmen teilweise nicht im sichtbaren Bereich liegt - unnötiges Scrollen wird notwendig. Unabhängig davon ist das Shop-Fenster tatsächlich deutlich größer als die übrigen. Zeitweise sorgte noch eine ganz andere Veränderung für großen Ärger: Beim Verkauf wurde automatisch die Höchstmenge ausgewählt, statt wie zuvor die Minimalanzahl, sprich ein Gegenstand. Dadurch entstand die Gefahr, mit einem falschen Klick den gesamten Bestand des Produktes zu verkaufen, von dem möglicherweise nur der Überschuss entfernt werden sollte. Eine Korrektur fand in einem Hotfix-Update statt, sodass die Standardeinstellung wieder eins ist.

Insgesamt hätten einige Dinge besser gelöst werden können. Eine umfassende Stellungnahme beziehungsweise Reaktion von den Verantwortlichen auf die Kritik blieb bisher aus.

(stam1994)



Tipps & Tricks ... kurz und knapp



Schon gewusst, dass ...

... automatisch ein Kopfgeld auf den eigenen Account ausgesetzt wird, wenn man ein Fenster des Adventskalenders zu früh öffnet?

... man den munitionsbewachenden Gesetzlosen in Teil 3 der Main Story erst dann erfolgreich duellieren kann, wenn man die vier Stunden Munition transportieren der selben Quest bereits erledigt hat?

... Teil 3 der Main Story je nach Charakterklasse unterschiedliche Quests beinhaltet und man daher gar nicht alle Quests machen kann?

... Teil 4 der Main Story je nach Beruf unterschiedliche Quests beinhaltet und man daher auch dort gar nicht alle Quests machen kann?

... der fahrende Händler jetzt in den Union Pacific Shop integriert ist?

... das TW-DB-Skript nach der Umstellung jetzt leider nicht mehr anzeigen kann, welche Items des fahrenden Händlers man noch nicht im Inventar hat?

... der Union Pacific Shop jetzt ein neues, bunteres Design hat?

... die Marktpreise für viele Set-Items im Zuge der Weihnachtstombola stark zurückgegangen sind?

(Tony Montana 1602)

Fortkämpfe für junge und alte Neueinsteiger

Fortkämpfe leicht gemacht

Der folgende Text soll es Spielern, die mit Fortkämpfen noch keine besonders große Erfahrung haben, ermöglichen, trotzdem an Fortkämpfen teilzunehmen - ohne die Furcht, sich mit möglicherweise peinlichen Fragen vor anderen Spielern zu blamieren. Für alte Hasen wie **geryaustria**, über dessen 1000 Kämpfe ihr in dieser Ausgabe auch noch eine Geschichte lesen könnt, mögen Erklärungen wie diese nicht mehr nötig sein. Es gibt jedoch in allen Welten Spieler, die zwar schon lange dabei sind und ein hohes Level erreicht haben und trotzdem noch nie an einem Kampf teilgenommen haben. An diese Spieler und natürlich an alle, die sich neu im Spiel anmelden, richten sich unsere Erklärungen. Sie entstanden als Co-Produktion zwischen der Redaktion der TWTimes und der Spielerin **mrs. harmless** aus der Stadt **zum gemütlichen Eck** im Bündnis **TeamPlay** in Welt 1. Wem nach der Lektüre die Flinte juckt, kann sich gerne bei ihr oder jedem anderen Fortkampfleiter in den Welten des Westens melden.

Wie finde ich überhaupt einen Fortkampf?

In der Menüleiste unten findet ihr, sobald ihr Level 13 erreicht habt, ganz rechts einen Button mit einer rot-weiß-blauen Fahne. Klickt ihn an und schon seid ihr in der Fortübersicht. Falls aktuell ein Kampf ausgerufen ist, findet ihr ihn dort.

Wie melde ich mich für einen Fortkampf an?

In der Fortübersicht klickt ihr den Namen des Forts an, bei dem ihr am Fortkampf teilnehmen möchtet. Dann öffnet sich die Ansicht dieses Forts. In der rechten unteren Ecke der Fortansicht befindet sich ein runder Button: dort meldet ihr euch an. Sollte eure Stadt in irgendeiner Form an dem Kampf direkt beteiligt sein, als Angreifer oder Verteidiger, ist der Fortkampf in der Übersicht rot oder blau umrandet. In diesem Fall ist eine Anmeldung aus der Ferne möglich. Im Normalfall müsst ihr jedoch erst zum Fort laufen und könnt euch erst vor Ort anmelden.

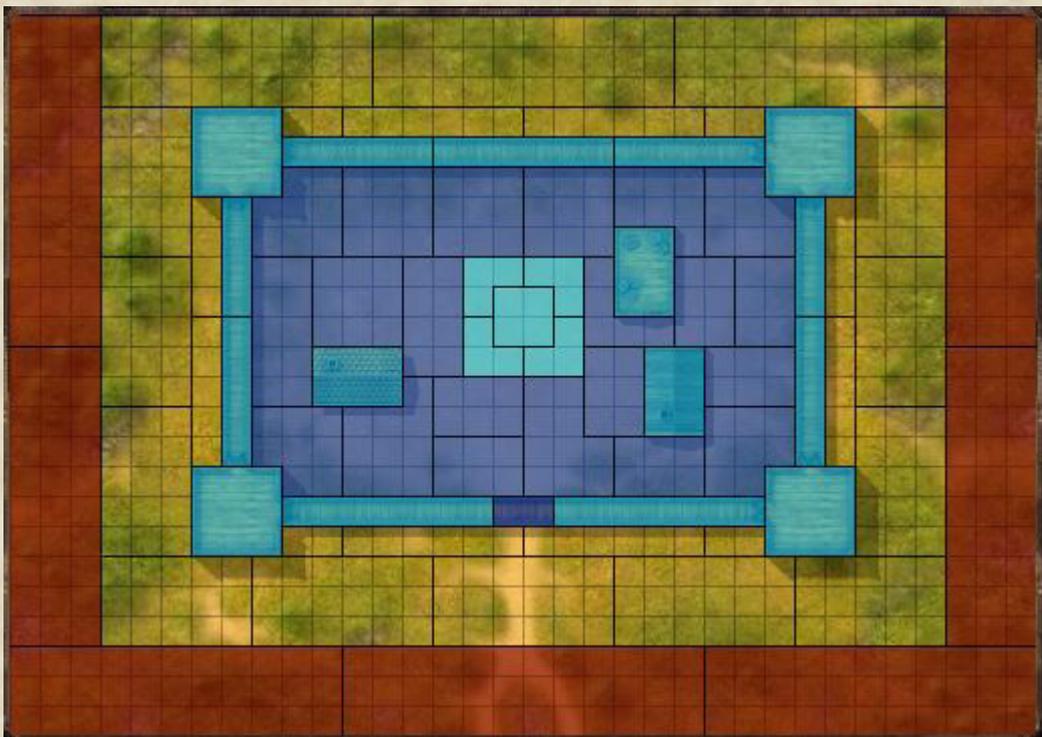


Anmeldebutton unten rechts

Fortkämpfe für Junge und Alte - Fortsetzung

Wie positioniert man sich vor Beginn eines Fortkampfes?

Direkt nach der Anmeldung öffnet sich die Karte für den Fortkampf. Angreifer können sich nur auf den roten Feldern am Rand der Karte aufstellen, Verteidiger nur innerhalb des Forts und auf den Wällen und Türmen. Der erste Klick auf die Karte legt die Startposition für die eigene Spielfigur fest. Der zweite Klick auf die Karte bestimmt das Laufziel. Zu diesem Ziel bewegt sich dann die eigene Spielfigur im Laufe des Kampfes, ohne dass man noch etwas dazu tun muss. Wer kein besonderes Ziel einstellt, läuft im Angriff automatisch zur Fahne oder bleibt in der Verteidigung auf seiner Ausgangsposition stehen.

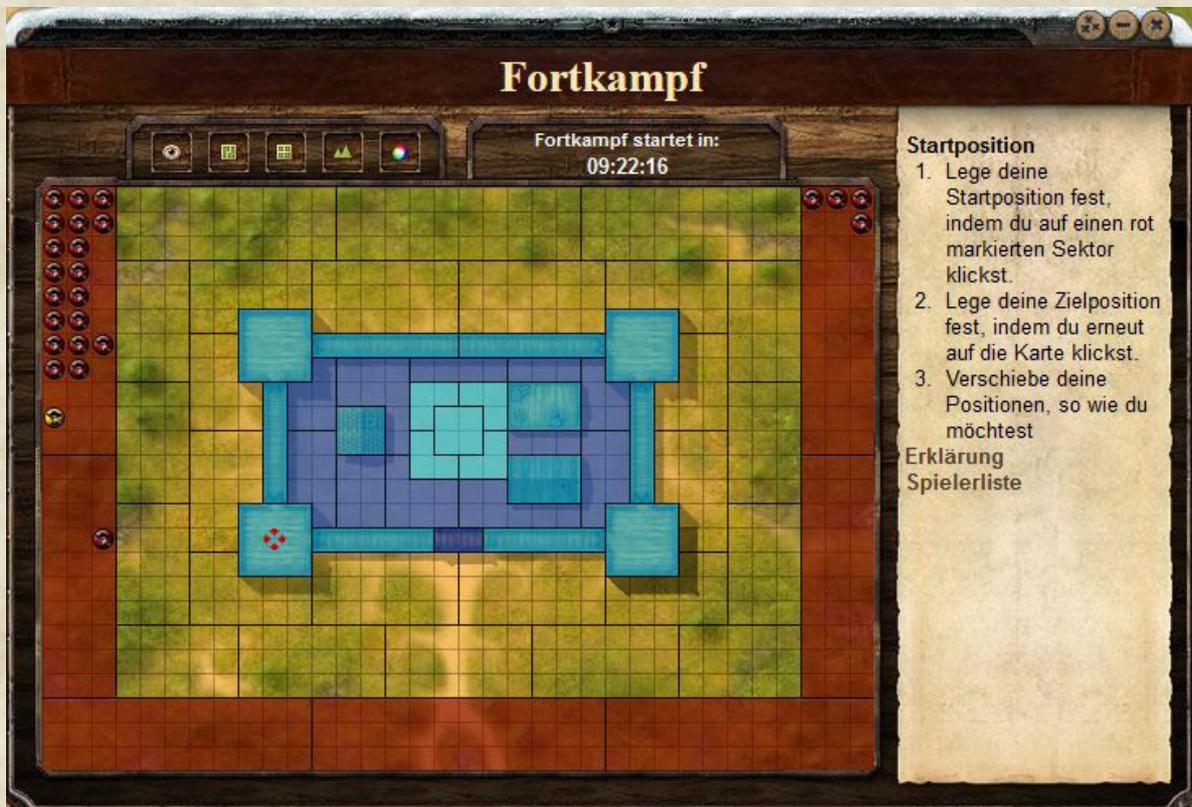


Fortkarte

Wie kann man die Startposition und Zieleinstellung verschieben?

Ist man mit seiner Start- und/oder Zielposition nicht zufrieden, klickt man entweder die eigene Spielfigur an oder das Kreuz, welches das Laufziel kennzeichnet, hält die Maustaste gedrückt und verschiebt es zur neuen Wunschposition. Anschließend sollte man überprüfen, ob diese neue Position gespeichert wurde, indem man die Fortkampfkarte schließt und neu öffnet. Hat man die Karte noch einige Minuten nach der Umpositionierung offen, ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass die Position gespeichert wird, aber auch hier sollte man nochmal nachschauen.

Fortkämpfe für Junge und Alte - Fortsetzung



Fortkarte mit Startposition (gelber Spieler, links) und Zielposition (Kreuz auf dem Turm unten links)

Der Kampf beginnt. Wie kann ich auf einen Gegner schießen?

Um zu schießen müsst ihr nichts selbst tun. In jeder Runde schießt ihr einmal automatisch auf den Gegner, der euch am nächsten steht und auf den ihr ein freies Schussfeld habt. „Freies Schussfeld“ bedeutet, dass keine Hindernisse wie Türme, Wälle und Gebäude zwischen euch und eurem Ziel liegen dürfen. Durch Hindernisse könnt ihr eben so wenig schießen, wie um die Ecke.

Wie kann ich mich während eines Kampfes bewegen?

Unabhängig von seinem vorher eingestellten Laufziel kann man sich in jedem Kampf frei bewegen. Dazu klickt man die eigene Spielfigur an, zieht den erscheinenden Pfeil auf einen beliebig gewählten Punkt auf der Karte und klickt diesen an. Der Pfeil markiert nun das Ziel. Möchte man das Ziel korrigieren, klickt man einfach die eigene Figur erneut an und zieht den Pfeil noch einmal.

Wie kann ich direkt mit einem Mitspieler den Platz tauschen?

Manchmal ist es im Laufe eines Kampfes sinnvoll oder notwendig, dass zwei Spieler direkt die Plätze miteinander tauschen. Dies ist möglich, indem sie gegenseitig die Position des anderen Spielers als Laufziel einstellen. Sobald beide Spieler diese Einstellung vorgenommen haben, wird der Tausch durch einen grünen Pfeil zwischen beiden Spielfiguren angezeigt.

Wie viele Leute können mitmachen?

Großes Fort: 120 Verteidiger und 140 Angreifer
Mittleres Fort: 84 Verteidiger und 100 Angreifer
Kleines Fort: 42 Verteidiger und 50 Angreifer

Fortkämpfe für Junge und Alte - Fortsetzung

Wozu gibt es die Musterung?

Als Musterung wird die Entscheidung bezeichnet, wer an einem Kampf teilnimmt und wer nicht. Hat eine Seite weniger angemeldete Kämpfer als die vorgegebene Maximalanzahl, nehmen automatisch alle Spieler teil. Sind mehr Spieler angemeldet als teilnehmen können, entscheidet die Musterung, wer teilnimmt und wer leider zusehen muss.

Was ist allgemein noch zu beachten?

Man muss zum Kampfbeginn am Fort sein, um teilnehmen zu können, auch wenn man sich vorher schon angemeldet hat.

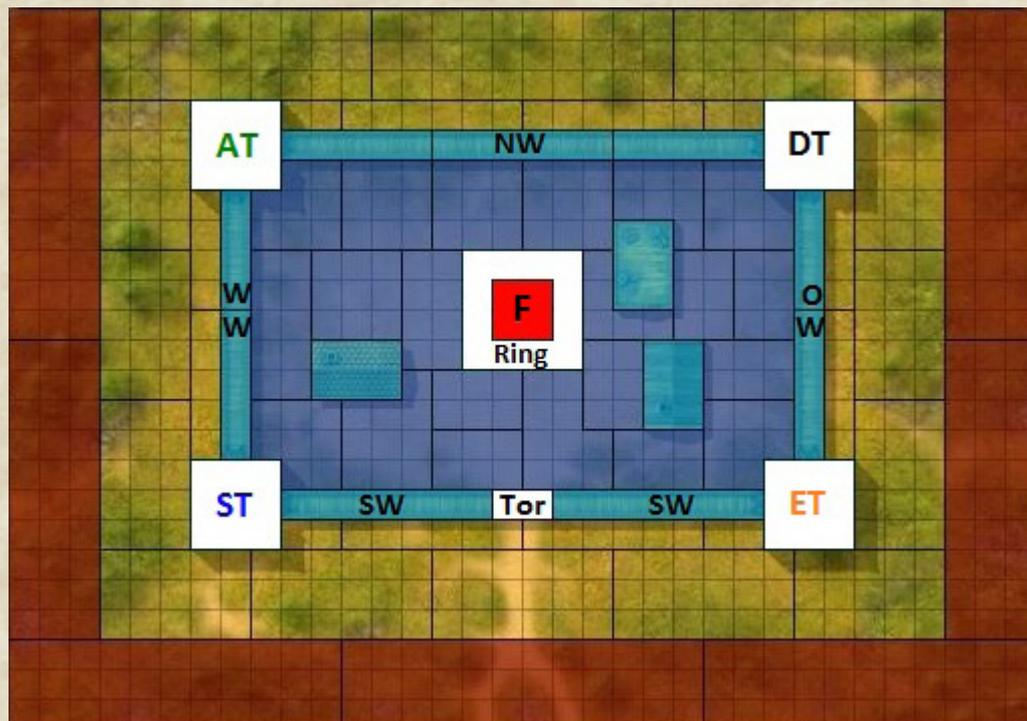
Üblicherweise gibt es einen erfahrenen Kämpfer, der den Kampf leitet. Seinen Befehlen sollte Folge geleistet werden, da meist nur durch gutes Teamplay ein Sieg zu erreichen ist.

Die erste Runde dauert mehrere Minuten, die darauf folgenden sind kürzer.

Man kann beim Fortkampf Geld, Erfahrungspunkte und Union Pacific Bonds gewinnen. Für besondere Leistungen gibt es Erfolge. Neben den Gewinnen kann man jedoch auch ohnmächtig geschossen werden. In diesem Fall verliert man - genau wie bei einem Duell-KO - alles Bargeld, die komplette Erholung und die gesamten Lebenspunkte. Man landet im Hotel und muss sich erst wieder erholen, bevor man weiterspielen kann. Dauerhafte Schäden kann man im Fortkampf nicht erleiden.

Gängige Abkürzungen:

Bei Fortkämpfen werden von der Leitung und den Mitspielern häufig Abkürzungen verwendet. Die meisten Abkürzungen bezeichnen bestimmte Orte auf der Fortkarte und sollen eine schnelle Orientierung ermöglichen. Die schnelle Reaktion auf Befehle oder Tauschanfragen kann Leben retten und den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.



Fort inklusive Abkürzungen

Fortkämpfe für Junge und Alte - Fortsetzung

AT: Abenteurerturm (links oben)

ST: Soldatenturm (links unten)

ET: Arbeiterturm (rechts unten)

DT: Duellantenturm (rechts oben)

SW: Südwand (der untere Wall)

OW: Ostwand (rechter Wall)

NW: Nordwand (oberer Wall)

WW: Westwand (linker Wall)

AT/DT/ST/ET-Ring: die Felder direkt oberhalb, bzw. unterhalb des jeweiligen Turmes

AT/DT/ST/ET1: Die Türme bestehen in ausgebauten Forts aus 3 x 3 Feldern, die wie die neun Tasten eines Telefons von links nach rechts und von oben nach unten nummeriert sind. Diese Angaben sind für schnelle Tauschanfragen sehr wichtig. Die Angabe „ST 7“ meint also beispielsweise den Platz ganz links in der unteren Reihe des Turms links unten.

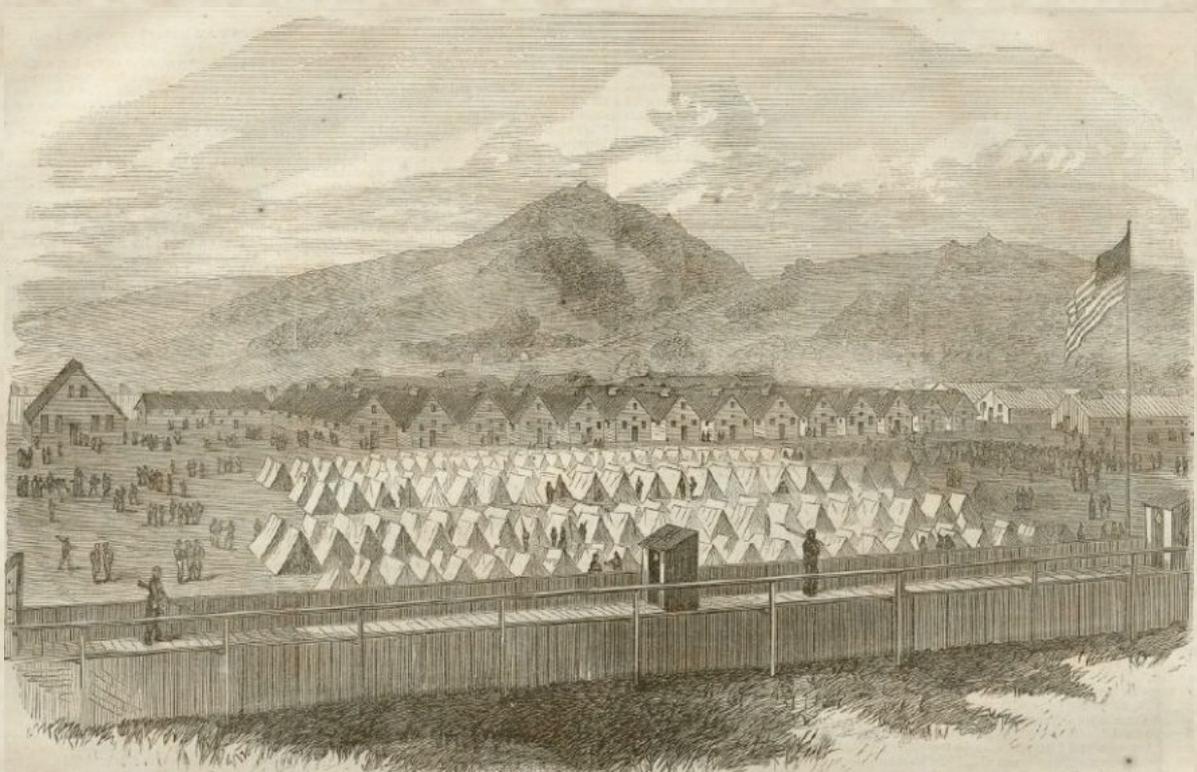
SF: Schussfeld

FR: Flagrun (Wenn die Angreifer 5 Runden am Stück die Fahne in der Mitte des Forts halten, gewinnen sie den Fortkampf.)

Mit Hilfe dieser Erklärungen, Bilder und Abkürzungen ist es jedem Neuling möglich, sich zu einem Fortkampf anzumelden und dort dann mit den erfahreneren Spielern erstmals in Kontakt zu kommen. Auf diese Weise findet man dann recht schnell Anschluss an eine bereits eingespielte Truppe und schneller als man vielleicht denkt, hat man seine ersten Fortkämpfe gemacht, die ersten Union Pacific Bonds verdient, die ersten Erfahrungspunkte gesammelt und die ersten Erfolge errungen. Bereits ab der ersten Fortkampfteilnahme gehen diese schönen „ersten Male“ los - versprochen!

Alles was der interessierte Nachwuchskämpfer nun noch tun muss, ist, ein bisschen Mut aufbringen, sich anmelden und sich in die nächste Bresche stürzen. Aber keine Sorge: Ihr müsst wirklich nur ein ganz, winzig kleines bisschen Mut aufbringen, denn neue Fortkämpfer sind auf allen Welten gern gesehen und willkommen!

(Tony Montana 1602)



Henry Maske

Maskenball bei The West ...

... so vermutete man zunächst, als im Forum bekannt wurde, dass es Spieler gab, die eine gelbe Maske im Inventar hatten. Als dies SammyK im Forum postete, begann das große Rätselraten. Immer mehr Spekulationen wurden laut, immer mehr Tests wurden durchgeführt, wie man auch zu dieser Maske kommen könnte. Doch die Lösung blieb vorerst im Dunkeln.



Bald schon hatte man daran gedacht, dass ja an diesem Tag ein Freitag, der 13. war. Also musste es doch wohl etwas mit einer 13 zu tun haben. So gingen denn die Versuche und Spekulationen weiter - 13 Mal einloggen, 13.00 Uhr einloggen, 13.13 Uhr einloggen, auf dem 13. Platz in der Rangliste sein, usw. Joony wurde befragt, ob es sich um einen Bug handeln könnte und die Maske zu früh ins Spiel gekommen war. Doch auch er versuchte, eine der nun immer begehrteren Gelblinge zu erhalten.

Verzweifelt bemühten sich die Sammler, an die Maske zu gelangen:

„Ich bin nur noch auf der 13... und hab gefühlte 50x log IN/OUT hinter mir mit eddy seinem link & ohne....nüxxx“

Und die schon im Besitz des begehrten Objektes waren, posteten erleichtert den Werdegang:

„Das Item kostet nur \$13 hat aber nicht den doppelten Verkaufspreis von \$26 sondern von \$666, das ist die Summe der Logins, nachdem man sie erhält, so war das zumindest bei mir ...“

„Du musst dich häufiger neu einloggen, da läuft so ein Timer wie bei der Tombola, nur das diesmal nicht die Anzahl der gespielten Runden angezeigt wird sondern die Anzahl der Logins, der mit den häufigsten Logins pro Stunde kriegt die Maske“

„nee, danke...hab schon n dachschaden nach fast 6jahren TW... aber wenn das ne ente is, beschäftigt der heute ganz viele leute (bis jetzt denn die beste ente...denn lvl 150 kommt doch jetzt?!...oder is da auch ente mal schauen wie lange joony & co dazu hier noch mahlzeit machen ^^“

„Das ist keine Ente sondern eine Maske, fürs Gesicht. Die Idee kam den Technikern gestern nachdem sie die Server wieder in Ordnung gebracht haben als Belastungstest um zu gucken ob jetzt alles stabil läuft, also weiter fleißig einloggen und vielleicht kriegt ihr ja auch eine Maske.“

„Habe es um 13:13 Uhr und 13 Sekunden versucht. Leider war ich zu langsam, als der Balken 100% erreicht hatte, war es schon 13:14 Uhr Ich tippe mal darauf, das es immer nur um xx:13 Uhr geht.“

Diejenigen, die schon eine Maske im Inventar hatten, posteten neue Informationen. Eine davon war:

„Wenn du auf die Maske klickst ... wird die Bank geleert. Bekommst nen Hinweis dass du bei der Bank deines Vertrauens vorbei schauen sollst.“

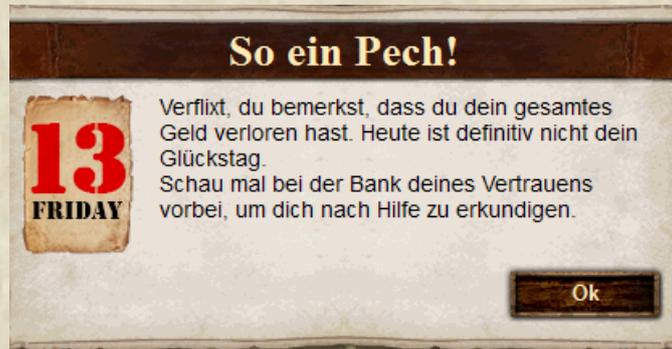
„Habe jetzt 13 mal in die Hände geklatscht, 13 mal um den Küchentisch gerannt, 13 mal die Katze gefüttert, 13 mal 13 mal 13 gerechnet, 13 mal das Ergebnis der Rechnung kontrolliert, 13 mal diesen Thread durchgelesen, 13 mal dabei über Eddi's Ignorierliste geschmunzelt, das Türchen 13 geöffnet, 13 mal f5 gedrückt, hier 13 mal die Zahl 13 geschrieben und das ist auch nicht die Lösung“

„Habe jetzt 13 mal nachgedacht, aber noch keine Maske.“

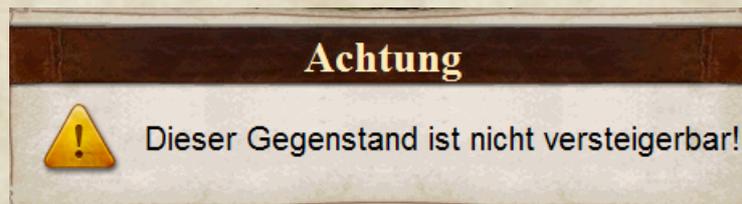
Henry Maske - Fortsetzung

Und dann postete doch tatsächlich einer:

„Da ich schon auf Level 130 bin auf der neuen Welt wollte ich es direkt mal ausprobieren:



Alles Geld weg, also sagte Jason bei dem neuen Questgeber mir ich solle sie am Markt für die Summe versteigern, die ich verloren habe aber da kommt das:



der andere Questgeber Freddy sagte mir dann ich solle mit der Lupe mir das mal genauer anschauen, alles sehr mysteriös ...“

Und nun endlich kam auch eine Erklärung seitens InnoGames (Joony):

„Ihr seid die Besten! Ich versuche es um 13:66 Uhr (14:06). Wollte mir die Maske selbst gerade geben, aber das Admin Tool blockt. Ich tippe, dass es nur zu einer bestimmten Uhrzeit geht.“

Im The West-Forum konnte man dann endlich aufatmen, denn die Lösung stand im Post #161.

„Heinblaubär, Inno trifft keine Schuld. Die Maske wurde lediglich durch mein Skript angezeigt. Das Item selbst existierte jedoch nie.

Eigentlich habe ich gar nicht damit gerechnet, dass so ein großer Wirbel um die Maske gemacht wird. Ich habe mich zwar schon seit langem darauf gefreut ein paar Kommentare von fragenden Spielern zu lesen, aber dass innerhalb eines Tages so viel Aufmerksamkeit erzeugt wird, hätte ich nicht gedacht und war auch eigentlich nicht beabsichtigt. Trotzdem freue ich mich, dass die Aktion (anscheinend) größtenteils gut angekommen ist!

Ich schätze mal, dass das Script dadurch knapp 500 neue Benutzer gewonnen hat. Für mich also ein voller Erfolg!

Ich danke auch nochmal allen, die sich an dem kleinen Rätsel beteiligt haben.

(Schwitzel)“

<http://forum.the-west.de/showpost.php?p=753490&postcount=161>

Und die Redaktion dankt **Schwitzel** für das Vergnügen, das dieser Thread bereitet hat.

(Cymoril)

Kleidung im Praxistest - Teil 4

Wurde Nattys Set jetzt endlich abgelöst?

In der letzten Ausgabe habe ich das Natty Bumppo Set mit dem Will Munny Set verglichen.

Dieses Mal wende ich mich an die Abenteurer ohne Fortkampskill und einige LP-Monster die auch gern im Fortkampf zu Jeremiah Johnsons Set greifen, um einfach weniger Schaden einzustecken und mehr auszuweichen. Aber schafft es Jeremiah Johnsons Set besser zu sein als Natty Bumppos Set? Ich habe es für euch ausprobiert. Das Jeremiah Johnson Set gibt es, genau wie Will Munnys Set, seit dem Unabhängigkeitstag und hat erstmals, seit der neuen Fortkampfformel den Wert Widerstand als Setbonus dabei.

Aber kann es jetzt endlich dieses Set mit dem Natty Bumppo Set aufnehmen?

Werfen wir zuerst einen Blick auf die Werte von den beiden Kleidern:

(Als Reittier + Produkt habe ich Freemans Pferdeset genommen und als Waffen Feuer & Eis)

Natty Bumppos Set			Will Munnys Set
Lebenspunkte	88	11	Lebenspunkte
Ausdauer	88	81	Ausdauer
Ausweichen	32	84	Ausweichen
Verstecken	57	84	Verstecken
Zielen	32	14	Zielen
Leiten	99	89	Leiten
Gesamt	396	363	Gesamt

Man erkennt eine leichte Verbesserung, im Vergleich zum Munny Set. Für die Ausweicher und FK-Widerständler ist dieses Set tatsächlich eine Alternative zum Natty Bumppo Set, jedoch fehlen auch hier die nötigen Lebenspunkte. Aber macht das im realen Fortkampf einen Unterschied? Ist es wirklich besser?

Um aber repräsentative Vergleichswerte zu haben, unterzog wieder die beiden Sets einem Praxistest und griff je Set einmal an und verteidigte einmal auf meinem Charakterturn.

Ich kam auf folgende Werte (Auch hier habe ich Freemans Pferdeset und Feuer & Eis benutzt):

	Natty Bumppos Set		vs.	Jeremiah Johnsons Set	
	<u>Att</u>	<u>Deff</u>		<u>Att</u>	<u>Deff</u>
Trefferchance	74.23	121.88		69.24	119.07
Ausweichchance	59.23	99.88		57.25	100.08
Lebenspunkte	5000	5000		4230	4230
Widerstand	80	80		92	92
				+35 Widerst.	+35 Widerst.
Gesamt	5213.46	5301,76		4448,49	4541,15

Im Gesamtvergleich ist Natty Bumppos Set mal wieder besser, jedoch bei der Ausweichchance hat das Jeremiah Johnson Set einen hauchdünnen Vorsprung. Dieses Set ist eine echte Alternative zum Natty Bumppo Set für die Gelegenheitsfortkämpfer unter uns. Auch im Hinblick auf die Marktpreise ist das Set deutlich billiger als unser „Profi-FK-Set“.

In der nächsten Ausgabe werde ich dann das Jeremiah Johnson Set mit dem LP-Mischset vergleichen.

(König Lear)

Weihnachten 2013

Weihnachts-Sale 2013

„Weihnachts-Sale 2013

Liebe Community,

morgen, am 19.12., um 10:00 Uhr, startet unser Weihnachts-Sale. Auf einer Extra-Seite im Shop bieten wir alle Gegenstände, die es bei den großen Events dieses Jahres zu erspielen gab für Dollar und Nuggets an.

Ein Gegenstand kann immer direkt gekauft werden, ist aber zeitlich und in der angebotenen Stückzahl limitiert. Zögert also nicht, wenn ihr diesen Gegenstand unbedingt braucht. Ist ein Angebot ausverkauft, wird es durch ein zufälliges weiteres Item ersetzt. Zudem gibt es für jedes große Event eine Kiste, aus der dann zufällig eines der Eventssets erhalten werden kann. Ergänzt wird der Sale durch ein neues Weihnachtsset, das zusätzlich in allen Kisten enthalten ist. Der Sale ist die beste Gelegenheit, die angesparten Dollar auszugeben und fehlende Setteile zu ergänzen.

Erweiterte Informationen und eine FAQ folgen morgen.

Viel Spaß!

(Joony
Community-Manager)“

TWTimes beobachtete den Verlauf dieses Verkaufes ein Weilchen. Schaut Euch die Bilder beim Weihnachtsverkauf und den zur gleichen Zeit geöffneten Markt auf Welt 1 dazu an und vergleicht die Marktpreise mit den Preisen in der Tombola. Es zeigte sich bei vielen Gegenständen schnell das gleiche Bild. Die Marktpreise lagen zum Teil deutlich unterhalb derer der Tombola.

Union Pacific Shop

Last Minute | **Kaufen** | Verkaufen | Gebote | Beobachten | Marktkarte

Kaufen

Benutzbar
 Verbrauchbar

Weltweit | Alle Level

Item	Stückzahl	Preis	Zeit	Dauer	
Docs Krawatte	1	\$5.000	00:07:07	2d	
Docs Krawatte	1	\$5.000	00:36:15	6d	
Docs Krawatte	1	\$40.000	\$10.000	00:05:28	6d
Docs Krawatte	1	\$20.000	00:34:42	4d	
Docs Krawatte	1	\$20.000	00:34:42	4d	
Docs Krawatte	1	\$34.999	00:06:00	6d	
Docs Krawatte	1	\$34.999	00:06:00	6d	
Docs Krawatte	1	\$39.500	00:07:02	6d	

Links im Shop:

- Docs Krawatte (Eventset-Gegenstand) - 50 Nuggets, \$50k
- Unabhängigkeitskiste 2013 (Enthält ein Itemset) - 3000 Nuggets, \$3000k

Navigation: + Gürtel, + Bekleidung, + Duellwaffen, + Kopfbedeckung, + Nebenhand, + Halsband, + Hosen, + Produkte, + Rezepte, + Tier, + Schuhe

Weihnachten 2013



Auf anderen Welten und bei anderen Gegenständen sah es ähnlich aus. Überraschend war, dass selbst auf der zuletzt eröffneten Welt 17, Georgia, schon Items im Wert von 850 000 Dollar und mehr im Shop gekauft werden konnten. Jedoch bereits am dritten Tag nach dem Start des Weihnachtsevents wurden die extrem teuren Angebote nicht mehr so häufig gekauft. Beispiele hierfür sind das begehrte Wintermesser oder die Winterkugel für „nur“ 1.600.000 Dollar.

Alles in allem konnten aber viele Spieler ihr Inventar auffüllen. Gut, dass die seinerzeit angedachte Inventarbegrenzung nicht verwirklicht wurde, denn das Sammeln ist mittlerweile für viele Spieler zum Hauptinhalt des Spiels geworden. Und auch das Marktgeschehen hat sich verändert. Erschien ein teures Produkt im Weihnachtsshop, so gab es plötzlich viele günstigere Angebote für den gleichen Gegenstand auf dem Markt.

(Cymoril)

Die Weihnachtsaktion von InnoGames

Alle Jahre wieder ...

... kommt das Christuskind? Ja, das kommt sowieso, aber eine InnoGames-Tombola-Aktion gab es auch wieder! Die ersten Eindrücke konnte man auf den Beta-Welten sammeln. Dort war es möglich, die Angebote wahlweise mit Nuggets oder Dollars zu bezahlen. Der Umrechnungskurs betrug 1 Nugget = 1000 \$. Eine Bezahlung mit Union Pacific Bonds war diesmal nicht vorgesehen.

Das Angebot umfasste sechs verschiedene Kategorien: vier verschiedene Kisten, einen „Mega-Weihnachtsbeutel“ und ein wechselndes Item. Die vier Kisten waren nach den vorangegangenen Tombolas benannt und in ihnen konnten daher die Sets dieser Events gefunden werden.

Die „Weihnachtskiste 2012“ enthielt das Natty Bumppo Set, das Allan Quatermain Set und das Chingachgook Set. Die „Ostertkiste 2013“ bewies mit ihrem Schreibfehler, dass bei InnoGames tatsächlich Menschen arbeiten, wie in den Weihnachtsgrüßen im The West-Forum bereits vermutet wurde. Sie umfasste das Cartwright-Set, das Doc-Set und das Freeman-Set. In der „Unabhängigkeitskiste 2013“ konnte man das Will Munny-Set, das Jeremiah Johnson-Set sowie das Elfego Baca-Set finden. Die „Oktoberfestkiste 2013“ bot den Spielern die Chance, noch einmal an das Frank Eaton-Set, das George McJunkin-Set und das King Fisher-Set zu gelangen. Neben diesen Sets enthielt jede Kiste auch das neue Set „Winterausrüstung“. Da in den Kisten jeweils ein komplettes Set gefunden werden konnte, waren sie auch die teuersten Bestandteile der Tombola. Sie kosteten entweder 3000 Nuggets oder 3 Millionen Dollar.

Die „Mega-Weihnachtsbeutel“ beinhalteten jeweils einen Gegenstand aus allen Sets, die sich auch in den Kisten befanden. Sie kosteten daher deutlich weniger, nämlich 50 Nuggets oder 50.000 Dollar. Dies entspricht dem Preis für 14 Tage Standard-Premiumaccount oder einer Plunderkiste im Union Pacific Shop. Die Verteilung der Items in den Beuteln war jedoch so angelegt, dass man keineswegs nur Plunder bekam - ganz im Gegenteil. Auf der Basis einer Fundauswertung von 153 Beuteln, die uns ein Spieler schickte, konnten wir folgende Verteilung ermitteln: 31 Halsbänder (20,26 %), 29 Gürtel (18,95 %), 25 Schuhe (16,34 %), 24 Hüte (15,69 %), 17 Hosen (11,11 %), 15 Bekleidung (9,80 %), 6 Gewehre (3,92 %), 4 Produkte (2,61 %) und 2 Duellwaffen (1,31 %). Reittiere wurden von diesem Spieler nicht gezogen. Die vier Produkte bestanden aus drei verschiedenen Sätteln und der Grillzange. Insgesamt waren unter den Funden sieben Items des neuen Sets „Winterausrüstung“.



Die Weihnachtsaktion von InnoGames - Fortsetzung

In der Tombola-Kategorie des wechselnden Items wurden alle Gegenstände aus allen Sets und allen Kategorien angeboten. Die Preise variierten dabei zwischen 50 Nuggets oder 50.000 Dollar, etwa für alte Hüte, und 1700 Nuggets oder 1.700.000 Dollar für die Waffen des neuen Winter-Sets. Die Preise aller Items lagen dabei durchweg oberhalb der festen Einkaufs- und Verkaufspreise der Gegenstände. Zum Teil lagen sie sogar deutlich oberhalb der Marktpreise für diese Items.

Die Preisgestaltung aller Kategorien orientierte sich weder an den von InnoGames festgelegten Einkaufs- und Verkaufspreisen der einzelnen Items noch an den bisherigen Marktpreisen. Die Preise richteten sich vielmehr grob nach denen der vier verschiedenen Kategorien in den bisherigen Tombolas. Eine Hose kostete jetzt also beispielsweise etwa genauso viel, wie die Kategorie, in der bei den letzten Tombolas auch Hosen zu finden gewesen sind. Die einzige Ausnahme bildeten die Waffen. Gewehre und Duellwaffen waren deutlich teurer, als sie es zuvor gewesen waren.

Da man zum Preis einer Kiste (ein komplettes Set mit sechs Items) 60 „Mega-Weihnachtsbeutel“ (60 einzelne Items) bekommen konnte, wurden diese Beutel - nach Einschätzung und Beobachtung der TWTimes - überwiegend gekauft. Der vielfache Kauf dieser Beutel belebte spürbar das Angebot auf den Märkten aller Welten. In der Folge sanken die Marktpreise, selbst für die wertvollsten Items, teilweise auf nur noch 10 % ihres Ausgangswertes. Diese erfreuliche Entwicklung führte dazu, dass auch Spieler mit weniger großen Bankkonten sich vormals seltene Items leisten konnten. Es bleibt zu hoffen, dass diese Entwicklung sich auch nach Beendigung der Tombola fortsetzt. Der massive Abfluss von Geld aus den Welten macht sinkende Marktpreise zumindest wahrscheinlich.

Uneingeschränkt positiv ist zu bemerken, dass InnoGames den Spielern mit der Weihnachtsaktion 2013 noch einmal die Chance auf alle alten Set-Items der vorangegangenen Tombolas einräumte - und das auch noch zu einem relativ spielerfreundlichen Preis von 50.000 Dollar pro Beutel. Natürlich konnte man dabei auch Dinge finden, die man schon neunmal im Inventar hat - aber eben auch Frank Eatons Gewehr, das teilweise selbst für allen Whiskey aus Kentucky nicht auf den Märkten angeboten wurde. Etwas Glück gehört zu einer Tombola eben genauso dazu wie zu einem guten Pokerspiel im Saloon. Alles in allem: eine gelungene Aktion!

The screenshot shows the 'Union Pacific Shop' interface. At the top, there is a navigation bar with icons for different categories: a star, a wheel, a chest, a bottle, a horseshoe, a hat, and a coin. Below this, there are six item cards arranged in a 2x3 grid. Each card features an icon, a title, a description, and a price in Nuggets and Dollars. To the right of the grid is a large illustration of two golden bells with holly leaves and berries. At the bottom of the shop, there is a 'Goldnuggets kaufen' button and a 'Verkaufen' button.

Item Name	Description	Nuggets Price	Dollar Price
Winterrevolver	Eventset-Gegenstand	1700	\$ 1700k
Mega-Weihnachtsbeutel	Noch 15 Tage im Shop!	50	\$ 50k
Oktoberfestkiste 2013	Noch 15 Tage im Shop!	3000	\$ 3000k
Unabhängigkeitskiste 2013	Noch 15 Tage im Shop!	3000	\$ 3000k
Ostertkiste 2013	Noch 15 Tage im Shop!	3000	\$ 3000k
Weihnachtskiste 2012	Noch 15 Tage im Shop!	3000	\$ 3000k

1000 Fortkämpfe für geryaustria in Welt 1

Fortkampfspace in Gold - Einsatzzahl 1000

Der Anbieter bezeichnet die Fortkämpfe im Spiel The West als Alleinstellungsmerkmal gegenüber Spielen und soweit uns bekannt ist, verfügt tatsächlich kein anderes Browser Spiel für einen vergleichbaren Inhalt. Fortkämpfe sind ein Inhalt, der nur in Gruppen erfolgreich bestritten werden kann. Dass daran aber auch jeder Spieler für sich allein enorm viel Spaß haben kann, zeigt uns **geryaustria** aus Enns West City in Welt 1. Er ist seit Jahren im Spiel vertreten und war immer ein fleißiger Fortkämpfer. So blieb es nicht aus, dass sich seine Teilnahmen an den Kämpfen irgendwann einmal zu einer wirklich großen, runden Zahl summieren. Am 04.12.2013 war es dann soweit und gery bestritt seinen 1000. Fortkampf (in Worten: Eintausend)! Wohl gemerkt: 1000 Kämpfe allein in Welt 1, nicht etwa die kombinierten Kämpfe aus verschiedenen Welten! Die TWTimes wurde von seinen Mitspielern aus dem Verband **Teamplay** auf sein Jubiläum aufmerksam gemacht, noch ehe es gery selbst überhaupt klar war. Seine Mitstreiter hatten eine kleine Feier und Geschenke für ihn vorbereitet. Dieses Jubiläum und besonders die enorme Aktivität, die hinter dieser Anzahl steckt, ließen uns bei gery anfragen, ob er zur Feier des Tages nicht eine kleine Rede halten möchte. Lest hier, was der Jubilar seinen Gästen zu sagen hatte.

Hallo Tony,

danke für deine Anfrage!

Ich bin selbst ein wenig überrascht über diese bereits hohe Anzahl an Kämpfen. Wenn man davon ausgeht das ein Kampf im Schnitt mind. 30 Min. dauert und ich im Grunde meine Kämpfe fast nur online absolviert habe, hat mich die Faszination Fortkampf also schon rund 500 Stunden in den Bann gezogen. Das sind immerhin mehr als 20 Tage!

Natürlich hat sich in dieser langen Zeit bei den Fortkämpfen sehr viel verändert. Zum Beispiel war zu Beginn noch das Goldene Gewehr ein großes Geheimnis und das Ziel eines jeden, dann gings mit den Kisten als Auszeichnung weiter (Kistenkämpfe) und nun sind also Bonds der Lohn eines erfolgreichen Fortkampfes. Auch die Taktiken wurden immer mehr verfeinert, wobei ich sagen muss, dass mit der Migration hier nochmal ein Quantensprung auf Welt 1 erzielt wurde.

Nicht so gut finde ich den nun schon länger andauernden LP-Hype, die aktuelle Bevorteilung der Angreifer und die ausufernden kritischen Treffer der Duellanten. Ich wäre hier für etwas mehr Chancengleichheit für alle.

Meine Motivation für so viele Kämpfe ist vor allem der Teamgeist, den man bei einem Fortkampf an den Tag legen muss; nur gemeinsam kann so ein Projekt erfolgreich gestaltet werden. Daher wird mir bei diesen Kämpfen scheinbar auch nie langweilig.

Ich freue mich schon auf den heutigen 1000. Kampf, scheinbar sind auch ehemalige Mitstreiter aus früheren gemeinsamen Bündnissen geladen worden und ein kleines Jubiläumspräsent wurde auch angekündigt. Ich bin schon sehr gespannt, wie das ablaufen wird. Aber wer weiß ob ich überhaupt gemustert werde. ;-)

Auf die nächsten 1000 Fights...

lg gery



1000 Fortkämpfe für geryaustria - Fortsetzung



Marshall geryaustria • **Enns West City**

Status	Gesucht
Stufe	120
Duellstufe	182
Rang	20
Erfolgspunkte	25985
Bündnis	TeamPlay

Von 03.07.2009 bis 24.05.2013 erfolgreichster Fortkämpfer auf Welt 1

Geschenk anlässlich meines 1000sten Fortkampfes (als erster auf W1) am 04.12.2013:
[Sofortkauf von (1) Innogames-Gürtel]
Großes DAAAAANKEEE an König Lear!!

Bonis nocet, quisquis pepercerit malis.
(Den Guten schadet derjenige, der die Schlechten schont.)

Nach dem 1000. Kampf schilderte uns geryaustria noch kurz den Ablauf und seine Eindrücke.

Im Vorlauf des Kampfes bekam ich überraschend viele Glückwünsche zu meinem Jubiläum, sogar aus den gegnerischen Reihen wurde ich angetextet. Das hat mich echt gefreut. Das der Jubiläumskampf dann auch noch überraschend souverän gewonnen wurde, war dann nur mehr ein Bonus.

Und zur Krönung des Abends stellte mir mein vermögender Bundkollege König Lear dann auch noch (im Namen von TeamPlay) einen Innogames-Gürtel als Geschenk auf den Markt. Für mich quasi ein vorgezogenes Weihnachtsgeschenk. Als Dank hab ich diese großzügige Geste natürlich auch in meinem Profil vermerkt.

Ich wünsche allen zum 1000er einen ähnlich netten Abend :-)

Für Tapferkeit im Angesicht zahlloser Cowboys und Indianer und seine Einsatzbereitschaft, die über jede Pflichterfüllung hinausgeht, verleiht die Redaktion der TWTimes geryaustria die „Fortkampfspange in Gold mit der Einsatzzahl 1000“! Mach nur so weiter, gery ... die 2000 schaffst du auch noch! Abschließend bleibt nur noch die Aufforderung an alle anderen Spieler: Folgt gerys Spuren und nutzt die einzigartigen Möglichkeiten der Fortkämpfe in The West! Gerne bringen wir in einer der nächsten Ausgaben auch die Geschichte eurer Kämpfe.

(Tony Montana 1602)

Beste Kleidung für Errichter

Neue Ausrüstung für Baumeister Bob

Der Spieler **MATTMANN** aus Murrharr in Welt 10 schickte uns nach dem letzten Update und den damit neuen Items, zwei Screenshots mit den besten Ausrüstungsgegenständen für Errichter. Seine Bilder zeigen die beste Kleidung für den Stadtausbau und für den Ausbau des Jahrmarkts.



Jahrmarktausbau

Stadtausbau

Damit man sich beim Jahrmarktausbau nicht wie ein Clown anstellt, trägt man optimalerweise also die folgenden Gegenstände: Edler Pistolengürtel, Morgan Earps Stoffjacke, Doc Hollidays Quacksalberschuhe, Lincolns Zylinder, Rotes Tuch bzw. Abenteurerschal bzw. Lucien Maxwells Fliege, Braune weiche Chaps, Elfego Bacas Revolver bzw. Elfego Bacas Axt, Elfego Bacas Gewehr, Brauereibüffel und der Oktoberfestkrug.

Für den geeigneten Städtebauer sollten diese Ausrüstungsgegenstände nicht im Schrank fehlen: Edler Pistolengürtel, Grillschürze, Grillzange, Lincolns Zylinder, Goldenes Kreuz, Schwarze Soldatenhose, Schwarze Cowboystiefel, Elfego Bacas Revolver bzw. Elfego Bacas Axt, Elfego Bacas Gewehr und das Kamel.

Viel Erfolg beim Ausbau mit diesen Ausrüstungen! Solltet ihr noch bessere Gegenstände kennen, lasst sie uns wissen. Gerne bringen wir sie in die nächste Ausgabe der TWTimes.

(Tony Montana 1602)

Das erfahrenste Greenhorn der Welt

Die inneren Werte zählen

Bei einem Streifzug durch Welt 6 ist uns ein Spieler aufgefallen, der eine interessante Mischung aus jugendlichem Äußeren und der Weisheit eines erfahrenen Spielers an den Tag legt. **Schultzynator** hat zwar bereits Level 120 erreicht, sein Profilbild und die Anzeige seiner Charakterklasse zeigen jedoch immer noch den bartlosen, Milchglas schwingenden, blonden Jungen. Ja, genau, mit Level 120 ist Schultzynator immer noch ein Greenhorn ohne Charakterklasse!



Status	Aktiv
Stufe	120
Duellstufe	177
Rang	264
Erfolgspunkte	10290
Bündnis	The Best

Der Sinn des Spiels ist es, den User Raum und Zeit vergessen zu lassen.
Alles, was dagegen wirkt, schadet dem Spiel nur.

Betrachtet man allerdings seinen Profileintrag, stellt man fest, dass er sich durchaus tief sinnige und zutreffende Gedanken zum Spiel macht. Erfahrung ist eben keine Frage des Aussehens oder der Klasse, sondern Ergebnis eigener Bemühungen. Wer sich Gedanken um das Spiel macht, so lange durchhält und dabei auch noch den Nachteil in Kauf nimmt, keine echten Charakterklassenvorteile zu haben, der hat Respekt verdient. Solltet ihr ebenfalls ohne eine Charakterklasse spielen, erzählt uns doch einmal eure Geschichte. Gerne bringen wir sie in der nächsten Ausgabe der TWTimes.

(Tony Montana 1602)

Schreibende Arbeiter ... 3. Teil

Forumleben auf Welt 16

Ihr erinnert Euch an den ersten Teil unserer Fortsetzungsgeschichte? Nein? Dann schnell nochmal die Ausgaben 57 und 58 aufschlagen und die ersten beiden Folgen nachlesen.

Heute gibt es den dritten Teil unserer Fortsetzungsgeschichte des Bündnisses Limited Edition auf Welt Fairbanks mit dem Namen „THE NEVER ENDING STORY“.

Viel Spaß beim Lesen!

(lomsak)

22.07.2013 - Mir war nach der Umarmung mit Husky, meiner wiedergefundenen Tochter, ganz warm ums Herz. Sie hat mir das Leben gerettet. Schnell mit geschultem Blick erkannte sie meine von Kamie zerschossene Hand. Das ist Papa dachte sie und zog ihren Colt. Mit 2 Kugeln hatte sie den Pianisten niedergestreckt. Ich spukte den Kautabak gezielt in den in der Nische stehenden Spucknapf. Es war still geworden im Saloon. Ich ging auf Husky zu und drückte sie fest und flüsterte ihr ins Ohr: „Wir sehen uns noch und grüße Mam von mir wenn du sie siehst.“

In der Stille des Saloons hörte man nur noch meine Sporen, die auf den groben Holzdielen des Saloons klirrten als ich dem Ausgang zu eilte. Nur raus, schnell raus aus dem Saloon dachte ich und schämte mich meiner Tränen. Tränen des Glücks über das Wiedersehen mit Husky und Tränen der Trauer, dass ich es versäumt hatte sie zur Frau heranwachsen zu sehen.

Nachdem ich den Saloon verlassen hatte, ging er zu Ayllynn meiner alten Freundin aus besseren Tagen. Sie hielt mir trotz meiner Fehler immer noch die Treue. Ayllynn hatte mir erlaubt in der kleinen Kammer neben der Küche zu schlafen.

Nochmal zog das soeben Geschehene an mir vorbei. Und wieder die Frage, wer war der Mann am Piano gewesen? „Sag mal Ayllynn kanntest du den Pianisten aus dem Saloon“, rief ich ihr zu. Sie kannte ihn - „Es ist doch jtw, erinnerst du dich nicht?“ Du meine Güte, ja – jetzt fällt es mir ein. Jtw, auch der Struller genannt. Er und sein Kumpel Chicks waren bekannt wie bunte Hunde. Die Beiden löschten jeweils ihr Lagerfeuer indem sie es auspinkelten. Diese Technik entwickelten sie zur Perfektion.

Jetzt erinnerte ich mich wieder. Damals bei dem Strullwettbewerb war es. Mein Gott war lange her ... Ja, lange war es her. In Wichita Falls hatte ich sie kennen und lieben gelernt, Black Panther, die einst die Geliebte von jtw war. Zu der Zeit war jtw ein reicher Farmer aus El Paso. Bis er all sein Geld verschenkte. Jetzt musste er sich offensichtlich seinen Lebensunterhalt als Pianist verdienen. Wofür stand noch mal dieser Name jtw? Er würde noch darauf kommen.

Ja, Black Panther! Das war eine wahre Katze. Schnell, leise und gefährlich. Keiner zog die Waffe so schnell wie sie. Ihre Treffsicherheit war legendär. Sie konnte einem Mann die Warze von der Nase schießen. Ein faszinierendes Geschöpf und eine wunderbare Laune der Natur mit langem schwarzem Haar. Kaum ein Mann konnte ihr widerstehen. Jtw war ihr Geliebter, Mentor und Förderer. Ich hatte sie jtw in Wichita Falls ausgespannt und sie nach Yukon Bay entführt. Wilde Tage und Nächte hatten wir dort erlebt. Mancher Cowboy, der ihr schöne Augen machte, musste ins Gras beißen. Ich ließ niemand an sie heran.

Aber Black Panther wollte mehr. Sie war noch jung und wollte nicht ständig mit mir, dem alternden Shot umherziehen. So lernte sie dann auch Tsileu kennen, den Duellanten aus Fearless Veterans. Ihm hatte ich die Narben an meinem Hals zu verdanken. Wie kam es noch mal dazu?

Er war jetzt zu müde um über diese grausame Geschichte, voller Blut und Tränen noch nachzudenken. Später, ja später ... Meine letzten Gedanken galten noch einmal jtw. Sollte jtw wirklich tot sein? War er wirklich tot? Ich hatte versäumt es zu überprüfen. Aber jetzt übermannte mich erst einmal der Schlaf.

(shot13353)

Schreibende Arbeiter - Fortsetzung

22.07.2013 - mitten im Saloon des Geschehens berührte mich doch die Umarmung meines dass sehr. so vieles ging mir in diesem Moment durch den Kopf, vor allem aber, wie schön es war, endlich meinen dad in den armen zu halten. der herbe Duft seines Parfüms drang durch meine Nase. seine langen Haare durch einen Zopf gebunden lagen auf meiner Schulter sie rochen nach Stroh und Heu seine arme fühlten sich muskulös an man fühlte sich sofort geborgen aber auch sicher in seinen armen..all das habe ich Jahre nicht vermisst und trotzdem war es so als kannte ich jeden Geruch an ihm jede Gestik als wäre er nie fort gewesen.

doch ein Ruck ließ mich aus der Geborgenheit erwachen als er sich aus der Umarmung löste mich aus glänzenden Augen ansah doch plötzlich lag ein Schatten darüber er beugte sich über mich und flüsterte „wir sehen uns noch und bestelle Mama schöne grüße“ und bevor ich wusste was geschah verschwand er auch schon in der Dunkelheit..

es wurde laut im Saloon ich hörte nur noch last den doc durch der Pianist lebt noch..ich sah wie man ihn auf einen langen Holztisch legte frisches Blut lief an seinem Kopf herunter durchnässte sein Cowboyhemd er wollte sich gerade aufbeugen als er kraftlos zusammenbrach. ich ging auf ihn zu fragte mich wie er die Kugel überleben konnte beugte mich über ihn und erschrak zutiefst tränen liefen über mein Gesicht ich flüsterte nur noch Onkel jt du ? und brach weinend zusammen was hatte ich getan wie konnte ich meinen Lieblingsonkel nicht erkennen wie war das möglich ?

plötzlich legten sich warme Hände auf meine schultern zogen mich vom Boden hoch nahmen mich in die arme und ich schluchzte nur warum gerade treffen meinen kugeln einen der liebsten Menschen den ich kenne ? hilflos schaute ich in liebevolle leuchtend blaue Augen umhüllt in seidigem schwarzem Haar und Indianerkleidung die es nirgends gab außer bei panti einer halb Indianerin im besten alter von jedem black Panther genannt die ich vor 2j in ihrem Lager als ich auf der durchreise war kennenlernte als Banditen nachts versuchten sie zu überfallen und wir gemeinsam diese zur strecke brachten von da an waren wir verbündete jetzt glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen Panti du hier ? doch über meine Freude legte sich ein Schatten und ich erzählte schluchzend was geschehen war.

ein Cowboy gesellte sich nehmen panti und sagte zu mir hallo black Husky panti hat mir schon viel erzählt von dir ich bin tsileu pantis Ehemann das du den gefürchteten Revolverhelden micha11 um ein Haar erledigt hättest das wird durch den ganzen Westen wie ein Lauffeuer sich rumsprechen wäre nicht das Hufeisen von der decke gefallen das eine Kugel abfing und die andere an seine Schläfe versetzte wäre er jetzt unter den toten. er kam in guter Absicht weil er seinen Zwillingsbruder jt nach vielen Jahren wieder treffen wollte als das licht ausging es scheint eine Verwechslung gegeben zu haben und micha11 hatte riesen Glück..

was hörte ich da gerade es war nicht Onkel jt sondern sein Zwillingsbruder? hatte das Schicksal es wirklich nochmal gut mit mir gemeint? ich sprang auf und es liefen nur noch Freudentränen über meine Wangen und war übergücklich ich musste unbedingt Onkel jt suchen ihm erzählen was passiert war und gleichzeitig musste ich an meinen dad denken warum war er so schnell verschwunden lief er wieder davon wie damals ? nein seine Gefühle waren echt das spürte ich und mir wurde klar das es noch eine Zeitlang dauert bis wir uns wieder treffen würden er wollte alleine sein wusste nicht wie er sich verhalten sollte und er brauchte seine zeit die werde ich ihm geben was mam wohl sagen wird wir haben uns viel zu erzählen....

(Husky96)

Geldverdienen leicht gemacht

Dollars, Dollars, Dollars

Ein kurzer Blick auf die Märkte der Welten des Westens verraten den aktiven Cowgirls und Cowboys schnell eines: Auch im virtuellen Westen kann man nie genug Geld haben und leider ist auch dort meist am Ende des Geldes immer noch reichlich Monat übrig. Tombolas, neue Sets, alte Sets oder auch normale Items - für all diese schönen Dinge benötigt man Unsummen. Schon in den Läden der Städte kosten mittlerweile viele Dinge fünfstelligen Beträge und am Markt sind selbst siebenstelligen Summen keine Seltenheit mehr.

In diversen Themen des The West-Forums liest man immer wieder von Spielern, die dort ihre Einkünfte posten und manchmal fragt man sich „Hey, soviel verdiene ich nie! Wie macht der das bloß?“. Dieser Frage ist die TWTimes einmal nachgegangen und hat einen dieser Poster dazu befragt. Lest hier nun unsere Anfrage und seine Erklärungen.

Hallo Denali,

aus journalistischer Neugier möchte ich gerne mal fragen, mit welcher Skillung, welchen Arbeiten, welchen Buffs, welchem Premium und auf welchen Welten du auf die von dir beschriebenen Tagesverdienste schaffst.

Du sprichst von 15 - 20 k mit Stundenarbeiten, ein anderer spricht von 100 - 120 k mit 15-Sekundenarbeiten und du legst dann noch einen drauf und behauptest, das machbare Maximum läge wohl bei 500 - 750 k.

Ich muss dir sagen, für mich liegen ALLE diese Zahlen weit außerhalb dessen, was ich schaffe oder bisher jemals geschafft habe.

Wie machst du das? Wäre sicher für viele interessant.

*Tony Montana 1602
(TWTimes)*

Guten Abend Tony...

komme ich erstmal zum einfachsten, das ist das theoretische Maximum. Das ergibt sich aus dem Idealen Set, der „besten“ Skillung und maximalem Zeiteinsatz und viel Euros.

Was die beste Geldskillung weiss ich nicht genau, ich komme mit Elfegos Set auf 200 Dollar pro Stunde, mit dem Kings Waffenset kommen noch mal 20% drauf, also kann man etwa pro Minute 880 Dollar einnehmen. Da man nicht nur diese Arbeit machen kann (den Mate-Tee kann man nur alle 10 Min einwerfen), muss man mit einem Schnitt von vielleicht 150 Dollar pro 15s rechnen. Macht 600 Dollar pro Minute, 36.000 pro Stunde und 864.000 am Tag. Die Zufallsfunde erhöhen den Wert nochmal enorm und man nimmt deswegen Carts-Pferdeset dazu. Zu den besten Geldarbeiten gehören bei mir auch Überfall, Bande zerschlagen und Einbruch, sowie Wildwasser, Klapperschlangen für Rezepte und Zahnräder, Zähne. Bei der Menge an Arbeiten ist Change auf ein sehr wertvolles Item zB. ein seltenes Rezept, Als Gürtel und Co sehr hoch. Der Gewinn ist mindestens ebenso hoch... man braucht ja nur 5 von den seltenen Sachen finden, plus die vielen anderen Sachen, was auch aus Erfahrung in der Größenordnung hängt.

Das theoretische Maximum eines Tages ist also bei etwa 1,5 bis 2,5 Mio Dollar. Die Frage ist, wie viel kostet das ganze? Ohne Reizeiten kann man 5760 Arbeiten durchführen, braucht also 11520 Erholung und muss somit 77 mal nachtanken mit je 18 Nuggets (1400 pro Tag). Mate-Tee und Reisezeitverkürzung kommt noch dazu, eventuell Heiltränke. Mate-Tee muss man etwa alle 30 Minuten einwerfen um nicht zu sehr in die ungünstigen Arbeiten zu kommen (1750), für Heiltränke gilt ähnliches (1750). Reisezeit ist schwierig, da das von dem optimalen Gebiet und der Route abhängt, ich setze mal pauschal 1000 Nuggets an. Somit kommt man auf grob 6.000 Nuggets, die mindestens 2 Mio Dollars eingebracht haben.

Geldverdienen leicht gemacht - Fortsetzung

Für normale Spieler die nur 1h Arbeiten machen wollen gilt eigentlich die Devise: Geld kommt zum Großteil durch seltene oder hochwertige Items rein. Bei mir ist es so, ich habe eine Versteckenskillung plus Reiten. Das ist sicher nicht optimal, hat aber den Vorteil, dass ich 24h arbeiten kann und bei keiner Arbeit unter 5600 Dollar Fundwert komme. So gut wie jede Woche ist ein teures Teil im Bereich 100k bis 250k drin, dazu kommt noch der gewöhnliche Anteil an Fundsachen und die normalen Dollargehälter. So würde ich sagen, meine feste Basis ist so 10k am Tag. Wegen den edlen Sachen kommt im Schnitt pro Tag noch mindestens 20k dazu. Wenn man nicht 24/7 arbeitet, reduziert sich der Wert in etwa um das Verhältnis, 15k sollten aber auch drin sein, wenn man nur 12h am Tag arbeitet.

Der Rest oder ähnliche Werte stehen in meinem Guide.

Skillung: bei mir Verstecken und Reiten, viele werden wohl Handeln nehmen

Premium: Standard PA plus gelegentlich Erholung, wegen Franks Set brauch ich das aber auch nicht.

Welten: ich spiele aktiv nur auf Fairbanks

Bufs: keine, hätte aber auch ein paar hundert Filterziggis im Inventar und ähnliches.

Das ist so ein Teil wie man reich werden kann... dazu kommt noch der Markt, wenn man sich da auskennt, kann man zumindest auf Fairbanks pro Tag ohne Megaaufwand noch mal 50k dazu legen.

Für den Guide habe ich einen Tag mal getestet, weil ich wissen wollte wie schnell man leveln kann, aber auch nicht mit 24h, nur soweit das es eben funktioniert.

So, ich hoffe ich konnte Dir etwas helfen

Grüssli Denali

-- TW-Guide --

Download unter:

<http://www.file-upload.net/download-8033054/The-WesternHandbuchv2.00d.pdf.html>

Der Redaktion der TWTimes erscheinen diese Tipps und Summen nur bedingt realistisch, da sie auf Annahmen über Spielaktivität und Nuggeteinsatz ausgehen, die im gelebten Spielalltag wohl nur von den allerwenigsten Spielern erfüllt werden können und wollen. Falls ihr aber auch einmal euer Glück daran versuchen wollt, so drückt euch die Redaktion natürlich die Daumen und wünscht euch viele Dollars und „Beifang“ ohne Ende! Schreibt uns doch einmal von eurem „reichsten Tag“, gerne würden wir auch eure Erfahrungen bei der Beschaffung von Dollars, Pesos und Glasperlen (zeitweise akzeptiertes Zahlungsmittel bei Immobiliengeschäften mit Ureinwohnern) berichten.

(Tony Montana 1602)



Eine neue Welt

Aller Anfang ist schwer ...

Der Anfang hier auf Georgia war nicht einfach und ist es auch immer noch nicht. Wir sind von Fairbanks nach Georgia gekommen um neu anzufangen und um was neues Gutes aufzubauen. **Old Hammerhand, Don Petro** und **Coli82** wollten zusammen das BND Judgment Day ins Leben rufen und haben das auch gemacht. Leider kam es dann nach Missverständnissen und Querschließen einiger Spieler, zwischen Old Hammerhand und Don Petro zum Bruch und die Stadt Keoma wurde aus dem BND genommen. Coli82 und Don Petro sind dann als Bandleiter da geblieben und versuchen seit Beginn einen guten funktionieren Bund auf die Beine zu stellen.

Am Anfang sind viele Spieler gekommen und gegangen, da sie wohl noch nicht genau wussten was und wohin sie wollten. Der Bund besteht aus erfahrenen The West Leuten, aber auch vielen die The West erst mal erkunden und erlernen müssen.

Die Fortkämpfe waren am Anfang ein hin und her. Keiner wusste genau mit wem er harmoniert und mit wem man sich zusammentun sollte. Old Hammerhand und ich haben uns dann ausgesprochen und wir wollten uns eigentlich bei den Fortkämpfen unterstützen, was aber durch Spieler seiner Stadt boykottiert worden ist und aus einst befreundeten Spielern sind im Spiel Gegner geworden. Im RL bleiben wir Freunde, aber im Spiel ist die Stadt Keoma nun zum Gegner geworden. Es sind leider Gegner entstanden, wo man meinte dass sie auf dieser Welt zusammen kämpfen. Der Bund Comancheros hat uns dann, trotz gegenseitiger Unterstützung, ein Fort beim Kampf abgenommen und so war uns dann klar, dass deren Richtung gegen und nicht mit uns ist.

Nichtangriffspakte werden gebrochen und ohne Ankündigung wird dann ein Fort von uns angegriffen. Der Bund Unitet Soldiers, die eigentlich um eine Fusion geworben haben, sind nun auch Gegner. Es ist alles ein wenig verwirrend und im Grunde weiß man nicht, ob der heutige Partner dein morgiger Gegner ist.

Leider haben wir bis heute noch sehr viele Spieler die nicht ganz genau wissen wo ihr Weg hingeht und dadurch sind wir auf fremde Hilfe bei den Fortkämpfen angewiesen. Wir haben einen Fortkampfbund mit befreundeten Städten der wächst und woraus in Zukunft vielleicht EIN Bund wird. Die Zeit wird es zeigen. Wir teilen uns schon Foren und versuchen dadurch Vertrauen aufzubauen. Es ist nicht einfach, aber es macht wieder ein wenig Spaß. Manchmal müsste der Tag 36 Stunden haben, um alles zu regeln und die Verwirrspielchen einiger BND zu verstehen.

In diesem Sinne

Don Petro



Neues aus der Programmiererküche

Tooltipp - Notifier

Die Zeit, in der Javascript-Tools wie Pflanzen aus dem Boden sprossen, ist weitgehend vorüber - doch noch immer kommt es vereinzelt zu wiederum neuen Ideen aus der Spielerschaft, die in hilfreichen Scripten umgesetzt werden. So auch im Falle des „The West - Notifier“ von **Schwitzel**, der eine Alternative zum herkömmlichen Ponyexpress ist.

Das Script erstellt einen weiteren Button unterhalb der Einstellungen am rechten Bildschirmrand, wodurch sich ein Fenster zur Einstellung der Benachrichtigungen öffnet. Hier könnt ihr zwischen aktuell sechs Kategorien unterscheiden sowie ebenso viele Klingeltöne auswählen. Auch das Hinzufügen eines eigenen Tones ist bereits möglich. Eine Übersicht über alle Funktionen findet ihr auf dem unten folgenden Bild:



Es ist zu erwarten, dass im Laufe der Entwicklungsphase noch weitere Parameter hinzukommen, die ihr individuell anpassen könnt. Bereits jetzt stellt das Tool jedoch eine echte Alternative zum Ponyexpress dar, weil es nicht über ein zusätzliches Fenster, dem Mail-Account, benachrichtigt, sondern akkustisch im Spiel selbst. Außerdem lassen sich andere Ereignisse betrachten als bei der offiziellen Version, wobei vor allem die Freundesbenachrichtigung bei dringenden Anliegen durchaus hilfreich sein kann.

Abschließend lässt sich Schwitzels Script als nützlich bezeichnen. Informationen zum Tool findet ihr unter

<http://forum.the-west.de/showthread.php?t=66888>

(stam1994)

Stilblüten und Zitate

Fort Mencer ist gefallen! Aber der Oberschurken Calvin?

Is der Typ denn so fett, dass der alleine schon als Plural zählt?

XXX: Huhu

YYY: huhu

XXX: du sag mal, könntest du mir bei Gelegenheit den blauen Mantel aufm Markt scheißen?

XXX: Ihr habt den beim Schneider

YYY: scheißen? :-D

mmm, was ein einzelner, kleiner Buchstabe so ausmacht ...

XXX: was steht bei dir beim fahrenden händler wann es neue prods bzw sachen gibt?

YYY: noch 23 std, der hat erst gewechselt

XXX: bei mir steht 3306 tage

Das erinnert etwas an die Europäische Zentralbank, die als Sicherheit zum Geld drucken „Wertpapiere“ mit einer Fälligkeit zum 31.12.9999 akzeptiert.

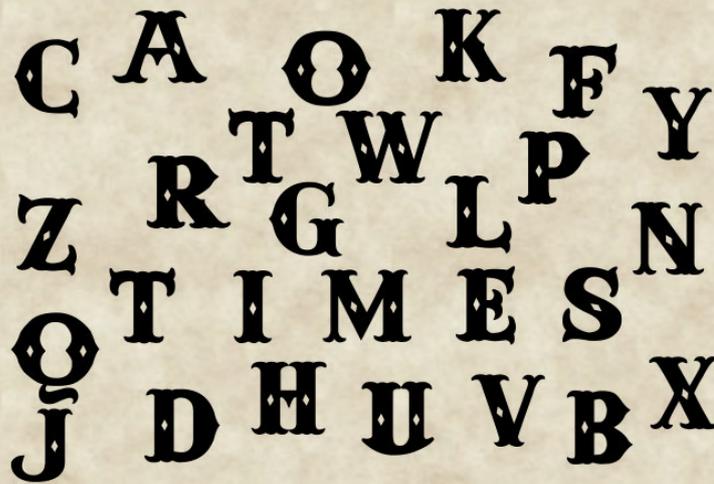
The West Forum: da wird man ja fast sentimental und fängt an zu glauben dass bei inno auch nur menschen arbeiten

Menschenskinder! Wer hätte das gedacht?

(Tony Montana 1602)



Buchstabenrätsel



Duellgegner bei The West

Wir haben unseren Lesern schon die verschiedensten Rätselarten präsentiert. Erhalten wir viele Einsendungen, behalten wir die jeweilige Rätselart bei. Da das Weihnachtsbuchstabenrätsel doch vielen Lesern Knobelspaß brachte, haben wir ein weiteres Rätsel ausgeknobelt, diesmal aber eine Idee schwerer.

Heute stellen wir Euch zwölf Duellgegner aus den diversen Quests vor. Leider sind die Buchstaben dabei durcheinandergeraten. Bitte sortiert sie und sendet uns die richtigen Namen.

1. DA FEIGE SYRER (drei Worte)
2. HANDLE GARN
3. JAMMER PC ULK (zwei Worte)
4. ÄCDEEFFHHIORRSTW
5. JAGE GECK SONOR (zwei Worte)
6. DEGGIMRU
7. SANKT ERB (zwei Worte)
8. BCHTU
9. SAMMLERSTUNK
10. DACHKLAMOTTEN (drei Worte)
11. AÄCDEEFHINRRSZ (drei Worte)
12. SYSTEMLOSER SAAL IN SPRENGUNG (vier Worte)

Bei unserem Gewinnspiel gibt es ein Item des TWTimes-Sets zu gewinnen. Einfach die Lösung per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider erneut darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer noch richtige Lösungen, die wir, mangels Angabe, keinem Spieler zuordnen können. Die Angabe Eurer E-Mail bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums und dient uns nicht zur Nicknamenfindung der Spieler. Diese „anonymen“ Lösungen können somit nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.

Viel Spaß beim Knobeln!

(Cymoril)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?



Wir stellen euch hier 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.

- Neue Schuhe im Spiel The West tragen meinen Namen.
- Ich wurde in einer christlichen Schule erzogen und war später Schreiber an einem hohen Gericht.
- Ich habe im Bürgerkrieg für den Süden ein Regiment Kavallerie befehligt.
- Meine Truppen waren für ihre Verlässlichkeit und Tapferkeit bekannt.
- Ich wurde zum General befördert und befehligte mit einer Brigade einen noch größeren Truppenverband.
- Diese Ehre und Aufgabe wurde mir als einzigem Indianer überhaupt im Bürgerkrieg zuteil.
- Mein Oberkommandierender, General Robert E. Lee, kapitulierte am 9. April 1865.
- Ich folgte seinem Beispiel - mit knapp dreimonatiger Verzögerung Ende Juni 1865, als letzter General des Südens.

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. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Die Nuggets sind auf allen Welten einsetzbar, daher ist es für euch nicht nötig, uns mehrere Einsendungen aus verschiedenen Welten von ein und demselben Account zu schicken. Eure „doppelten“ Einsendungen müssen wir daher aufwändig manuell aussondern. Sollten die doppelten Einsendungen weitergehen, werden Spieler mit doppelten Einsendungen vollständig vom Gewinnspiel ausgeschlossen.

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider erneut darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer noch richtige Lösungen, die wir, mangels Angabe, keinem Spieler zuordnen können. Die Angabe Eurer E-Mail bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums und dient uns nicht zur Nicknamenfindung der Spieler. Diese „anonymen“ Lösungen können somit nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.

(Tony Montana 1602)



Rätselauflösung der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Wir haben uns entschieden, wie in anderen Zeitungen auch üblich, die Auflösungen unserer Rätsel im Anhang zu bringen. Das ist übersichtlicher für alle.

Die gesuchte Person des Rätsels in Ausgabe 58 war niemand anderes als **Kris Kringle**, der Weihnachtsmann.

Der Gewinner ist: **Susi Sniper** aus Welt 1. Herzlichen Glückwunsch!

Da wir immerhin Nuggets vergeben, konnten wir es nicht zu leicht machen und daher können Antworten wie „Weihnachtsmann“ oder „Santa Claus“ leider nicht als richtige Lösung gewertet werden. Der ebenfalls eingesandte „Weihnachtswichtel“ entsprach zwar fast unserem Tipp mit der Alliteration und ist als Antwort auch sehr schön, aber leider ebenso falsch.



Quelle: http://en.wikipedia.org/wiki/Santa_Claus

Buchstabenrätsel

Die Lösungsworte für unser „Bannentaum“-Rätsel lauten: **Advent, Kerzen, Schlitten, Tanne, Tannenbaum, Lametta, Nikolaus, Krippe, Stern, Pfefferkuchen, Schnee, Weihnacht und zuletzt Heiligabend.**

Die Gewinner sind: Schwitzel, Bender Wahn und Kalleder, allesamt aus Welt 1. Herzlichen Glückwunsch!

(Tony Montana 1602)

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung

Spielerkollektiv von The West

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

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

Chefredakteur

stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
stam1994	stam1994@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.

Redaktionsschluss ist jeweils am 21. des Monats. Alle nach diesem Termin eingehenden Beiträge von Spielern können erst in der nächstfolgenden Ausgabe berücksichtigt werden.