Ausgabenseite

Unsere Homepage

Fünf Jahre TWTimes, das sind 60 Ausgaben, die sich inzwischen auf unserer Homepage befinden, mit der heutigen Ausgabe sogar 61 - Zeit für eine Rekonstruktion der Seite. **Gandfhut** hat sich wieder die Mühe gemacht, alles unseren Wünschen anzupassen, was in dem kurzen Zeitraum bis zu unserem Geburtstag nicht ganz leicht war, da er die Gestaltung auch in seiner knapp bemessenen Freizeit realisierte. Der ursprüngliche Stil sollte weitgehend erhalten bleiben, aber die Funktionalität etwas verändert werden. Und - wir sind zufrieden! Vielen Dank Gandfhut!

Ganz herzlich bedanken möchten wir uns auch bei **Schwitzel**, der die Titelseite für unsere Jubiläumsausgabe gestaltete.

(Cymoril)

Inhalt

Ausgabenseite	1
Vorwort	2
Valentinsevent	3
Leserzuschrift	6
Tipps & Tricks ... kurz und knapp	8
Das gelangweilte Cowgirl	9
Der Chatspion	10
Bei Henry	12
Top-Interview mit Wiatt Earp	14
Horoskop	16
Neue Unfälle im Westen	18
Alle Fünfe ...	19
Schließung von Welt 8	20
Keine Torte?	21
Magenmittel-Meister	22
Gewinnspiel Verletzungsberichte	24
Stilblüten und Zitate	25
Gewinnspiel Personenrätsel	26
Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	27
Warte, warte nur ein Weilchen ...	28
Impressum	29

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit Stolz präsentieren wir euch heute die 61. Ausgabe der TWTimes, die gleichbedeutend mit dem fünfjährigen Bestehen der Zeitung ist. Ich möchte an dieser Stelle die vergangenen Jahre gar nicht großartig Revue passieren lassen, die Entwicklung unserer Zeitung spricht für sich selbst. Beim Erstellen der ersten Ausgabe im Jahr 2009 hätte wohl niemand gedacht, dass die TWTimes auch heute noch Monat für Monat pünktlich erscheint und gern gelesen wird.

Vor allem als Dank für euer Interesse an den verschiedenen Themen, den Zuschriften und Zuarbeiten für die Ausgaben sowie euer Feedback, warten in der Jubiläumsausgabe zahlreiche Gewinnspiele auf euch. Neben 2500 Nuggets stehen auch besondere Items als Gewinne bereit. So lohnt sich das Lesen der Ausgabe dieses Mal gleich doppelt, denn neben allerlei Preisen haben wir natürlich auch die ein oder andere interessante Story für euch vorbereitet. Doch lest selbst!

In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Lesen der Jubiläumsausgabe!

Viele Grüße

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

Valentinsevent

Oh my darling, Oh my darling, Valentine ...

Am 14.02. ist Valentinstag. Die Liebenden dieser Welt nutzen den Tag, um sich gegenseitig ihrer Liebe zu versichern. Die weniger romantischen Naturen betonen hingegen, dass dieser „Feiertag“ ja nur eine kommerzielle Idee der Blumenhändler und Schokoladenproduzenten ist und daher einfach ignoriert werden kann.

Da es in unserem Westen sowieso weder die Arbeit „Rosen züchten“ noch „Pralinen herstellen“ gibt, hat sich InnoGames in diesem Jahr für die romantische Sichtweise entschieden. Das Event zum Feiertag begann am Donnerstag, den 13.02.2014, und bestand aus zwei Teilen: Herzen und Glücksrad.

Die Herzen konnte man bei Arbeiten, Duellen, Fortkämpfen, Quests und beim Stadtausbau bekommen. Zusätzlich konnten die Spieler sich gegenseitig über die Freundesliste mit Herzen beschenken. 20 Herzen pro Tag und Freund waren so noch zusätzlich möglich. Wem das noch nicht genügte, der konnte sich im Shop für 750 Bonds oder Nuggets auch noch einen Beutel kaufen, der alle 24 Stunden noch einmal 2500 Herzen lieferte. Leider war die Ankündigung des Events in diesem Punkt etwas missverständlich. So war dort zu lesen: *„Zudem gibt es im Shop einen Gegenstand zu kaufen, über den ihr alle 24 Stunden 2500 Herzen einsammeln könnt.“*

Die Formulierung „**einen** Gegenstand“, kombiniert mit dem Countdown, der die nächste mögliche Aktivierung des Beutels anzeigte, hielt viele Spieler davon ab, gleich zu Beginn des Events mehr als einen dieser Beutel zu kaufen. Es gab die Befürchtung, dass der Countdown nach Nutzung des ersten Beutels auch den zweiten Beutel blockieren würde. Erst etwa zur Hälfte des Events wurde dann, dank einiger wagemutiger Mehrfach-Käufer, doch bekannt, dass man mehrere Beutel nutzen kann. Es gab jedoch Spieler, die auch trotz der neuen Information keinen weiteren Beutel gekauft haben - weil die verbleibende Zeit zur Nutzung ihnen zu gering erschien, im Verhältnis zum Preis. Im Sinne einer sichereren Kaufentscheidung und einer effizienteren Nutzung der Angebote des Spiels, ist für die Zukunft eine präzisere Information in den Ankündigungen über die Kombinierbarkeit von Buffs und Eventgegenständen wünschenswert. Genauere Informationen liefern dem Anbieter potentiell mehr Einnahmen und uns Spielern mehr Vorteile - eine win-win-Situation.

Aber auch ohne Beutel konnte man eine ganze Menge Herzen ansammeln und je mehr man besaß, desto mehr Belohnungen bekam man. Maximal konnte man sich 10 Belohnungen „erherzeln“. Diese bestanden aus dem Glücksrad, vier Kisten, einem kleinen Herzbeutel, zwei verschiedenen Avatargrafiken, einem Reittier und einem kompletten Valentins-Set.

Valentinsevent - Fortsetzung

Beim Sammeln der Herzen profitierte man nicht nur von seiner eigenen Aktivität und der seiner Freunde, sondern auch von vollkommen fremden Spielern. Zusätzlich zu den individuellen Belohnungen gab es nämlich noch fünf Weltbelohnungen, die jeder Spieler erhielt und für deren Erreichen die erspielten Herzen aller Spieler addiert wurden. Gemeinsam konnten die Lilaferärbung aller Gewässer der Welt, ein Brief mit 50 Bonds, eine zusätzliche Questereihe, die ein Item des Morgenmuffel-Sets erbrachte, ein Titel sowie eine Kiste erreicht werden. Wie viele Herzen zum Freischalten einer Belohnung benötigt wurden, war abhängig von der Einwohnerzahl der Welt und daher auf allen Welten unterschiedlich.

Beim Glücksrad durfte jeder Spieler, genau wie bei den Zirkusspielen, einmal täglich kostenfrei spielen. Jeder weitere Dreh kostete 50 Bonds oder Nuggets und war damit doppelt so teuer wie ein zusätzliches Spiel im Zirkus. Zu gewinnen gab es 1000 oder 5000 Dollar, Briefe mit 50 oder 100 Bonds und Süßigkeiten mit 100 oder 500 Herzen. „Hauptgewinne“ waren die sechs Teile des neuen „Set des Liebhabers“. Anders als bei vorherigen Events, konnte hier jedes Setitem nur einmal gezogen werden und verschwand dann aus der Auswahl möglicher Gewinne. Da das Set nicht auktionierbar ist, wurde so der Frust möglicher Doppelfunde dankenswerterweise vermieden.

Valentinsevent - Fortsetzung

Auch wenn das Event erst drei Tage nach Erscheinen dieser Ausgabe endet, lässt sich doch trotzdem bereits ein Fazit ziehen. Die grundsätzliche Idee, das Balancing der Belohnungen und die grafische Umsetzung des Events sind absolut gelungen und daher auch gerne eine Wiederholung im nächsten Jahr wert. Verbesserungsfähig ist hingegen die technische Umsetzung. Das Event hat mit jedem Klick für das Verschicken von Millionen von Herzen enorm viele Aktionen und damit Serverbelastung hervorgerufen - der die Server nicht gewachsen waren. Mehrfach führte das dazu, dass es „das Schicksal nicht gut mit einem meinte“ und dass Welten teilweise überhaupt nicht mehr erreichbar oder bespielbar waren. Entsprechende Klagen von Spielern sind der Redaktion in verschiedenen Welten zu Ohren gekommen. Der Wunsch nach leistungsfähigerer Technik bleibt für zukünftige Events dieser Art, kann jedoch den ansonsten ohne Einschränkung positiven Eindruck, den das Event in spielerischer Hinsicht gemacht hat, nicht nachhaltig trüben.

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift

Wir machen uns unseren Spaß selbst - mit Events!

Da in erster Linie wir Spieler selbst für den Spaß verantwortlich sind, den wir mit dem Spiel The West haben, gibt es dankbarerweise immer wieder Spieler, die sich für ihre Städte und Allianzen eigene Aufgaben und Events ausdenken. Grundsätzlich folgen sie alle dem Schema, das durch die Quests im Spiel vorgegeben ist: „Erledige die Aufgabe und erhalte dafür eine Belohnung!“. In ihrer Ausarbeitung und Komplexität sind die Spielerquests natürlich genauso verschieden, wie die Spieler, die sie erstellen. In der Vergangenheit haben wir euch bereits **Poker Nell** und **Rebecca Holliday** als fleißige Event-Autorinnen vorgestellt. Diesmal erreichte uns eine Zuschrift von **Connor McLeod** aus dem Bündnis **Magnificent Seven** (Die glorreichen Sieben) in der Welt Colorado. Lest hier alles über die glorreichen sieben Aufgaben der glorreichen Sieben.

Wie auf anderen Welten auch schließen sich Städte zu Bündnissen zusammen. In den meisten Fällen sind Fortkämpfe das gemeinsame Betätigungsfeld. In unserem Fall hat es sich gezeigt, dass wir für Fortkämpfe einfach zu schwach sind (Anzahl der aktiven Kämpfer und Lebenspunkte), so dass wir nur zusammen mit reinen FK-Bündnissen agieren können. Dies klappt auch ganz gut und uns stehen somit auch Kasernen zur Verfügung.

Wir haben aber auch durch Erweiterung der Bündnisschwerpunkte noch zusätzlichen Spaß beim Spiel. Die von den Entwicklern gegebenen Möglichkeiten setzen wir beim Crafting, beim Questen und beim Duellieren um. Durch den Tausch von Rohstoffen, die Produktion und Lieferung von Craftingprodukten und die Unterstützung durch unsere Duellantenstadt bei Angriffen auf unsere Mitglieder ist man nicht auf sich alleine gestellt. Gerade unsere Mischung aus Jung und Alt, Männlein und Weiblein, „Alten Hasen“ und „Anfängern“, Migranten (wir kommen von Welt 7) und Natives (Colorado Ureinwohner) machen unser Bündnis aus unserer Sicht erwähnenswert.

Zusätzlich haben wir vor einiger Zeit damit angefangen uns interne Bündniswettbewerbe zu überlegen. Begonnen hat es mit recht einfachen Aufgaben wie „Findet so viele Kleidungsstücke wie möglich beim Arbeiten! Es zählen alle Kopfbedeckung/Halstücher/Bekleidung/Hose/Schuhe und Gürtel.“ Es wurde ein Zeitraum vorgegeben und die Berichte mussten gesammelt und bei der Bündnisleitung vorgelegt werden. Am Ende wurde zusammengezählt und entsprechend der Platzierung Preise vergeben. Die Preise wurden vorher von Bündnismitgliedern aus ihrem Inventar gespendet. Die Suchaufgaben wurden variiert und die Spitzenplätze waren immer bis zum Schluss hart umkämpft.

*Im November sind wir dann noch einen Schritt weiter gegangen. Unsere Mitglieder **KidColt** und **Cow-Women** haben zusammen die siebenteilige allyinterne Miniquestreihe „Die verrückten Sieben“ entworfen. Anders als bisher, wurde der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Aufgaben jetzt dem Level angepasst. Die Aufgaben sind nicht aufeinander aufbauend. Man kann also auch nur an einzelnen der sieben Aufgaben teilnehmen, bzw. zu jedem späteren Zeitpunkt noch einsteigen. Auch Teillösungen gehen in die Wertung ein. Preise gibt es für die Plätze 1 bis 5 in der Gesamtwertung.*

Zusätzlich gibt es Preise für die Plätze 1 bis 3 in den einzelnen Levelkategorien (bis Level 50, Level 51 bis 80, Level 81 bis 100 und ab Level 101). Anders als bisher gibt es für die einzelnen Aufgaben kein Zeitlimit. Die Ankündigung der Aufgaben erfolgt im Bündnisforum als Rätsel in Reimform. Start der Aufgabe ist dann 24 - 48 Stunden später. Der Wettbewerb läuft noch und die 5. Aufgabe begann am 16. Februar.

Aufgabe 1:

Herzlich willkommen liebe Leute!
Jetzt wird gequested, es gibt Beute.

KidColt ist ein verrückter Hund,
und seine Kleidung liebt er bunt.

Zum Schneider braucht ihr gar nicht laufen.
Es ist verboten, was zu kaufen.

Das erste Rätsel ist geknackt,
wenn NICHTS vom Körper ist mehr nackt.

Um Telegramme wird gebeten
bis ALLE Farben sind vertreten.*

**) Kupfer, Silber und Gold gelten in diesem Sinne nicht als Farbe, sondern sind nur die Namen von Metallen.*
Lösung: Je 1x Halstuch, Kopfbedeckung, Hose, Gürtel, Schuhe, Bekleidung und dabei je 1x rot, gelb, grün, blau, braun, schwarz

Leserzuschrift - Fortsetzung

Aufgabe 2:
„Prosit Neujahr!“ – mein zweiter Wunsch,
das ist der Stoff für meinen Punsch.

Dreimal bring mir vom Rohr das Süße,
viermal vom Baum die sauren Grüße.

Zweimal bring mir den Schnaps, den scharfen
(doch nicht aus Korn oder Agaven!).

Zähl nun die Anzahl dieser Dinge
und zieh die Wurzel, denn das bringe

die Menge, die es braucht an B…..
um mehr Aroma zu gewähren.

Zuallerletzt, das wäre klug,
fehlt nur zum Mischen noch ein K…!
Lösung: 3x Zucker, 4x Orangen, 2x Rum, 3x Beeren, 1x Krug

Aufgabe 3:
Zuviel vom Punsch – auwei, auwei! –
führt oft im Rausch zu Streiterei.

Nervt dich dann ein Computeraffe,
so schlag ihn dreimal ohne Waffe!

(Damit die Spannung auch nicht fehlt:
„K.O.“ wird doppelt mitgezählt.)
Lösung: 3 NPC-Duellsiege ohne Waffe

Aufgabe 4:
Ob in der Kirche, ob unterm Strang,
ob Hinrichtung, ob lebenslang:

Es gibt nur Punkte heut dafür,
bringst du mir beides auf Papier.

Gesamt brauchst du an Punkten ZEHN,
doch sollst du auf dein Level seh´n.

5-fach zählt jedes Dokument,
wenn man dich nur bis 50 kennt.

Bis 80 sind´s der Punkte 3,
bis 100 nachher nur noch 2.

Bist du darüber längst hinaus,
sieht 1 zu 1 die Quote aus.
Lösung: Heiratsurkunden und Todesurteile (Gesamtzahl nach Level)

Aufgabe 5:
Huckleberry, Figaro,
auch Ike & Grant,
das macht mich froh!

Zeigt eure Funde unbeschwert,
hundert Mal dein Level,
so sei ihr Wert.
Lösung: - (Die Runde läuft noch)

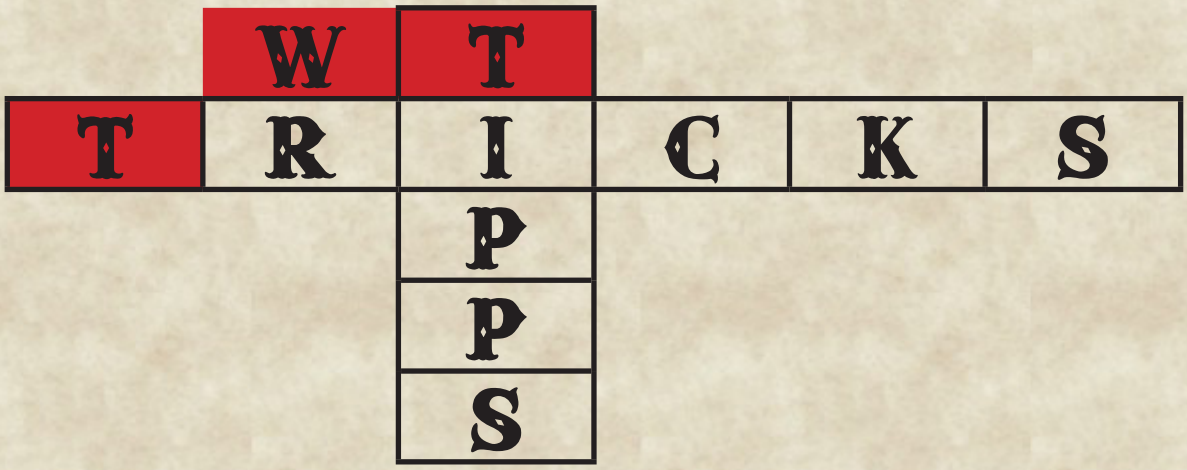
Ihr seht also, bei uns wird es nicht langweilig. Falls ihr neugierig geworden seid oder solltet ihr euch auf Colorado einsam fühlen, so wird sich in unseren Bündnisstädten sicher ein Platz für euch finden.

Connor McLeod

Die TWTimes wünscht allen Städten und Verbänden viel Vergnügen beim Nachspielen dieser Events. Wenn ihr diese Vorschläge aufgreift und weiterentwickelt oder wenn ihr euch ganz eigene Events ausgedacht habt, lasst es uns wissen. Wir bringen es in die Zeitung und tragen eure Ideen in die Weiten des Wilden Westens.

(Tony Montana 1602)

Tipps & Tricks ... kurz und knapp



Schon gewusst, dass ...

... in einer „Stahlverstärkten Kassette“ auch die neuen Charles Autobees Pilgerschuhe enthalten sein können?

... es in der Fortsetzung der Main Story mit dem „Gürtel der Nacht“ ein weiteres Item des Morgenmuffel-Sets als Questbelohnung gibt?

... manchmal in einer „Einzigartigen Kiste“ ein Edler Totenkopfgürtel liegt?

... dass das „Herz“-Skript von InnoGames offiziell erlaubt wurde?

... dass Bluep einen „Herzschrittmacher“ für klickwunde Finger entwickelt hat?

... man in einer „Premiumkassette“ Ben Holladays Reiterstiefel finden kann?

... man mit dem cloth-calc-Skript von tw-db die Arbeiten jetzt auch nach der Verletzungsgefahr sortieren kann?

... Henry Newton Browns Lederhut in einer „Premiumkassette liegen kann?

(Tony Montana 1602)

Das gelangweilte Cowgirl

Ein Titel mit Seltenheitswert

Zuerst einmal, ja, es war verdammt langweilig. Ich bin ja ein Vertreter des gemütlichen Spielens. Quests müssen nicht von jetzt auf gleich fertig werden, sondern sollen eine Langzeitmotivation sein, immer wieder mal daran zu knobeln. So hatte ich auch vor, die 672 Stunden Erkunden anzugehen. Jeden Tag nach den Daylies bzw. Glücksarbeiten 2, 3, 4 Stunden Erkunden. Viele werden die fünf Stunden Gefängniswächter dem monatelangen Erkunden wohl vorziehen. Allein das war schon ein Grund den anderen Weg zu gehen, der wohl seltene Titel, war der andere. Ich muss aber sagen, dass ich, warum auch immer, nur 672 Stunden, also den „Februar“ im Jahr, erwischt habe, zu meinem Glück!

Als ich am 19. Dezember 2013 die Quest mittags startete, habe ich mich noch an meine persönlichen „Vorgaben“ von ein paar Stunden am Tag gehalten. Mit der Zeitrechnung wäre ich dann irgendwann ein halbes Jahr später fertig gewesen, was mich nicht sonderlich störte, denn ich habe ja eigentlich keinen Stress mehr in dem Spiel.

Dann kamen die Weihnachtsfeiertage, die Familie erhielt Vorrang, die Onlinezeit nahm rapide ab und aus lauter Faulheit wurde einfach nur den ganzen Tag erkundet. Der Charakter blieb die ganze Zeit am Fleck, ging nur zum Schlafen ins Hotel, der Aufwand war minimal und es ging trotzdem etwas weiter.

Nach den Feiertagen habe ich den Fortschritt im Questtracker so richtig gesehen und wie es so ist, hat mich dann doch der Ehrgeiz gepackt, die Stunden so schnell wie möglich „abzuarbeiten“. Ich fing an meine Erholungsbuffs von diversen Events und dem Zirkus zu verbrauchen. Die Erholungsbuffs hielten nicht sonderlich lange und ich benutzte meinen Bondvorrat um mich mit Matetee einzudecken, wovon ich alle Tage einen genoss um weiter dauerhaft arbeiten zu können und die Quest „hinter mich zu bringen“. Ich arbeitete eine Zeit lang im Schnitt 23 Stunden am Tag ein und dieselbe Arbeit.

Am 3. Februar 2014 hatte ich es dann geschafft - die Quest war abgeschlossen, der Titel war mein und ich hatte keine Bonds mehr. Ich, der eigentlich keinen Stress bei Quests möchte, habe in 46 Tagen 672 Stunden immer nur die gleiche Arbeit verrichtet - auf Erkundung gehen. Es war total langweilig! Der Titel ist da echt Programm! Außer der Arbeit und manchmal einem Fortkampf (irgendwie mussten ja Bonds verdient werden) habe ich nichts gemacht. Der ganze Spaß hat mich 25 Matetee, 15 Guarana, Tee vom Quacksalber und über fünfzig 15 % Erholungsbuffs von den Events gekostet. Aber ich bin froh, dass ich es geschafft habe und jetzt den Titel tragen kann.

Jetzt werde ich aber mal wieder langsam machen, Herzchen sammeln, Glücksarbeiten machen und Erkunden - nein, nicht die Arbeit auf Erkunden gehen, sondern das neue Update erkunden.

(jodoce)

Der Chatspion

Herzlichst ...

Auch diesmal lag er wieder auf der Lauer - unser Chatspion. Das Hauptthema seit vielen Tagen sind Herzen. Davon gibt es derzeit reichlich auf allen Welten. Äußerst knapp sind jedoch Freunde ...

YYY: XXX hast du heute eigendlich schon deine gute tat getan ? wenn nich tu sie bei mir, und nein ich möchte nich über die strasse
XXX: meine gute Tat....
ZZZ: ich hätte dich jetzt gefüttert
XXX: mitm hund war ich schon aus
YYY: naja das geht ja noch,is ja nochnich mitternacht
XXX: um 0:00 Uhr ist die gute tat wieder zu haben, sprich mich dann nochmal an

XXX: muss erst noch ne Runde schlafen
YYY: ui gibt ja ne schöne belohnung
ZZZ: eine Runde schlafen sind 8 Stunden?
YYY: oder 6 je nachdem ob er im hotel oder im fort schläft
XXX: es geht ja um eine liebesnacht, ob das in der Kaserne mit Masssenlager auf der Hängematte so toll ist??
ZZZ: Freu dich mal, wenn Du überhaupt noch ein Quartier bekommst bei dem Massenandrang in der kleinen Stadt

XXX: Halli hallo hallöle, schickt mir Freundschaftsanfragen und ihr bekommt jeden tag 20 handpolierte Herzchen. <3
YYY: hört auf euren status zu ändern, wenn ich grad herzchen verteile!!!!!!!!!! hab schon 4x durchgeskrollt und immer wieder findet man einen, der seinen status ändert
XXX: lol.. das passiert wenn einer online geht oder offlin
YYY: die sollen damit aufhören!
ZZZ: Herzchentausch täglich ! Klickt mich an !
AAA: nimmt alle neuen Feunde mit offenem Herz auf
BBB: Suche Freunde, Biete Herzen!!!!

XXX: Braucht wer eine Freundin auch noch?
YYY: miterweile kämpft selbst mein großer Rechner mit den vielen Freunden. Ich kannkeinen mehr aufnnehmen oder ich komm zukünftig nicht mehr in den acc rein

XXX: Bitte Einladen es geht um Leben und Tot
YYY: Komisch immer noch keine Einladung bekommen
ZZZ: Ich kann nicht mehr einladen
YYY: Dann lösch doch ein. So einen guten Herzen schicker wie mich bekommst nie wieder

XXX: Brauch immernoch freunde, ich kann mit son paar hundert nicht leben da werd ich auf dem schulhof gemobbt

XXX: War das alles: Erfolg ‚One world - One love‘ errungen.? Nur eine blöde Mitteilung und keine sonstigen Vorteile?
YYY: den Titel „Organhändler“ gibt es noch dazu.

Der Chatspion - Fortsetzung

XXX: als mein vater heut morgen hier war um mich und den rechner abzuholen, der defekt ist, hat er unter meinem tv bissel staub entdeckt. da war er wieder bissel vorwitzig und hat mit dem finger „Sau“ reingeschrieben ... hab ich grad einfach „ber!“ hintergeschrieben

AAA: stufe 1 sind lila Flüsse
BBB: und was sind lila Flüsse? Oder werden die dann nur lila geziegt, wäre ja eine super Belohnung
CCC: bei der zweiten weltbelohnung kriegt jeder 50 bonds^^
AAA: die Flüsse werden lila bei der ersten Weltbelohnung
DDD: dabei ham wird grad ma das Grüne aus den Flüssen gefiltert

AAA: würde euch empfehlen mich nicht anzufassen Du hast dich mit Durchfall infiziert - keine schöne Angelegenheit. Du verlierst 290 Lebenspunkte.
BBB: WÜRG *zensiert*
AAA: vielleicht wars ja die Spätfolge von dem da - Es schüttet wie aus Kübeln... Du rutscht auf der nassen Erde aus und fällst in ein frisch ausgehobenes Grab. Dein Bein schmerzt. Du verlierst 440 Lebenspunkte.
CCC: ... Die Erde schließt sich über dir
BBB: AMEN
CCC: ... Sie dürfen bei TW gerne von vorne anfangen
AAA: das kommt davon wenn man nach dem da - Die Dämpfe aus der Distille führen dazu, dass du bewusstlos wirst. Dein Kopf prallt gegen eine Wodkaflasche. Du verlierst 870 Lebenspunkte. - als Totengräber arbeitet
BBB: heute (schluchz)bringen wir einen der tapfersten unter die (jammer heul schlurz)unter die erde wir verbeugen uns vor unserem mitstreiter AAA (war nett und jut is)
AAA: (.. dabei bin ich nur besoffen ins Grab gefallen....)
BBB: hab ich dir kein schönes requiem gesungen AAA ??. ich war so ergriffen von meinen eigenen worten ach neeeee
DDD: HINWEIS: Wer keine Zeit hat hier mitzulesen, besorge sich die nächste Ausgabe der TWT.
AAA: Das kannst du nicht machen ! - Dann können wir BBB nicht mehr gebrauchen - Er ist dann dauerergriffen.

AAA: In Fairbanks stelle ich nun 1 Getreide auf dem Markt. Ist Zaubergetreide, macht jung und schlank. Wirklich...
BBB: Na das ist ja noch besser als Gold davon spinnen. Dankeschön.
AAA: Nicht wahr? Dafür habe ich tief in Großmütterchens Zauberkiste wühlen müssen.
BBB: Es wirkt schon, vor allem beim Geldbeutel.
AAA: Lach. Ja der ist nun jung wie frisch aus dem Laden. Noch nicht so hässlich aufgebläht durch die unsinnigen Geldscheine.
BBB: Sobald er wieder Blähungen bekommt, ruf ich um Hilfe bei dir.
AAA: Lach. So etwas könnte ich auch im realen Leben gut brauchen. Eine Getreideähre gegen 120.000 Dollar. Ich würde Felder bestellen ohne Ende.
BBB: Ok, du bestellst die Felder, erntest, verkaufst und ich schaufle dann das Geld um.

Bei Henry

In Henrys Salon ...

... da geht es rund. Im Text verstecken sich – oft über Wortzwischenräume und Satzzeichen hinweg – verschiedene Sorten von Getränken, manche auch mehrfach. Wie viele sind es insgesamt und welche sind es? Entdeckt sie selbst. Ebenso lassen sich viele spielbezogene Begriffe finden. Auch diese möchten wir gern gezählt und genannt haben. Viel Spaß beim Knobeln! Die Einsendungen schickt bitte wie immer an die Redaktion der TWTimes (Button „Kontakt“, rechts unten auf unserer Redaktionsseite www.twtimes.forumieren.com).

Bei unserem Gewinnspiel erhält der Gewinner der am meisten gefundenen Getränke 500 Goldnuggets und der Gewinner der am meisten gefundenen Spielbegriffe ebenfalls 500 Goldnuggets. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet wie immer das Los. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

(Cymoril)

Crow60 stieß die Tür zum Saloon auf. Ganz allein war er wohl schon nicht mehr. Da mussten schon ein paar Bierchen seine Kehle hinab geflossen sein. Er ging auf den Sheriff zu, der sich eben einen Whiskey ins Glas goss und fragte forsch: „Na, Psychiaterchen du Gauner, was macht die Kunst? Ich hab einen blauen Brief bekommen, spendier mir mal einen Schnaps.“

John Fitzburn sah ihn nur lächelnd an, schob ihm einen Stuhl hin und rief dem Wirt zu: „Henry, noch ein Glas und einen Krug mit Wasser bitte!“ crow60 ließ sich auf den Stuhl fallen, stützte die Ellenbogen auf den Tisch, legte seinen Kopf in die Hände und fing an zu weinen. Er erzählte, er sei heute beim Barbier gewesen. Während er sich rasieren ließ, den Kopf weit nach hinten gebeugt, Stuck, Ornamente und die Spinnenweben an der Decke betrachtend, durchfuhr ihn der Schreck und ein heftiger Schmerz als plötzlich an der Tür Duellant **Jim Beamers** mit seinem Frank Eatons Colt rumfuchtelte. Da floss auch schon das Blut an seinem Hals herab. „Pass doch auf, du Trottel!“, schnauzte er das Gesicht schmerzverzogen den Barbier an. Das scharfe Messer war vom Schmied **RIFFEL** hergestellt worden. Das Gesicht schmerzverzogen griff er an die Wunde seines Halses.

Da kam **grisu1908** hereingepoltert. Plötzlich war es muksmäuschenstill im Saloon, dann ein lautes Gelächter. Wie sah der denn aus? Indianerfedern auf dem Kopf, eine Soldatenhose vom Telekomgürtel über dem Bauch festgehalten, den Bademantel seiner Alten an und noch dazu deren Liebeskette um den Hals, Christophers Paradeschuhe - so da stand er neben seinem Goldesel!

Bei Henry - Fortsetzung

Doch grisu1908 schmunzelte nur, ging zum Stammtisch, setzte sich neben die lachenden Cowboys und sagte: „Es ist besser zu lachen als zu weinen. Ich gebe einen aus. Eine Runde für alle!“ Dann ging wer Likör bestellen am Tresen. Warum er nicht selbst ging war klar. Er wolle nicht dass Herr **Yun Yuuzhan**, ein Freund von crow60, der an einem der hinteren Tische saß, auch noch auf seinen Kleidungsstil aufmerksam würde.

Am Nachbartisch rief **ikarus1974** Henry zu: „Herr Wirt, den Saumagen bitte recht lange kochen!“ **LeBoucher** schmunzelte und sagte leise: „Dein Gebiss ist wohl in der Werkstatt, ikarus1974? Bestell dir doch lieber flüssiges Brot, Wein, Bier oder Whiskey.“ „Deine Scherze waren auch schon mal besser.“, antwortete ikarus1974 müde. „Ich hatte einen harten Tag. Mein Bündnis „Transporter Quest“ in Georgia hat mir heute zwölf Stunden Frühschicht aufgebrummt und jetzt habe ich nur noch 5 % Bock.“ „Bier für meinen müden Kumpel, Herr Wirt und für mich Tequila!“, rief LeBoucher.

Herzbrillen waren derzeit große Mode. Ob jung, ob alt, ob Frau, ob Mann, wer eine ergattern konnte, trug sie Tag und Nacht. Den wenigsten stand sie, aber ikarus1974 sah schick damit aus, da seine Trappermütze die herzförmigen Brillengläser ein wenig verdeckte. Herzen waren auch heute wieder das Gespräch des Tages. Sonst eher Gegner, suchten derzeit alle Freunde und herzten sich rund um die Uhr. Keiner konnte genug davon bekommen, wartete jedoch auf den März, wo man sich der zwangsadoptieren Freunde wieder entledigen konnte.

Letzter Tipp von Henry als er die Gäste aus dem Saloon wirft: „Erlesenes Lederfett und erlesener Tropfen klingen gleich, aber trotzdem besser nicht die Flaschen verwechseln!“

Und wenn sie nicht ertrunken sind, dann trinken sie noch heut‘ ...

Top-Interview mit Wiatt Earp

Das höchste Level

Der Titel sagt es bereits: hier stellen wir euch den Spieler **Wiatt Earp** aus Buffalo vor, der am 17.02.2014 um 06:57 Uhr als erster Spieler einer deutschen Welt das neue Maximallevel von 150 erreicht hat.

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

Hallo, erst einmal vielen Dank für euer Interesse an meiner Person und meines Spiels. Ich spiele The West seit Welt 8 (Anm. d. Red.: Welt 8 wurde 2009 gestartet). „Richtig“ eingestiegen bin ich aber erst ab Welt Arizona. Zur Zeit spiele ich auf einer Beta, auf Arizona und auf Buffalo, wobei Buffalo meine „Hauptwelt“ ist. Auf der Beta spiele ich einen Duellanten, auf Arizona und Buffalo einen Soldaten. Meine Ziele auf der Beta sind schlicht und ergreifend einfach Dinge zu testen. Auf Arizona spiele ich mehr oder weniger „halbaktiv“ einen Duellanten, da ich wirklich aktiv nur eine Welt spielen kann, diese ist bei mir Buffalo. Dort bin ich die meiste Zeit Fortkämpfer (über 1000 Fortkämpfe). Ich versuche auf Buffalo aber das gesammte Spiel zu nutzen. Ab und zu skille ich dort auch um und mache eine Zeit lang Duelle. Man muss sich zwischendurch bei seinen Mitspielern ja auch „Respekt“ verschaffen. *zwinker* Auch die Quests habe ich alle abgeschlossen. Meine Erfolgspunkte liegen bei knapp 30 000.

TWTimes: Hast du mit deinen Charakteren auf diesen Welten gestartet oder bist du mit ihnen auf diese Welten migriert?

Ich habe mit diesen Charakteren auf allen Welten auch so angefangen.

TWTimes: Wie bist du damals zum Spiel gekommen?

Das ist ne Weile her, ich muss nachdenken ... Ich glaube, ich habe damals einfach im Internet nach ‚nem Spiel gesucht, welches vorzugsweise im Wilden Westen spielt und hab so The West gefunden.

TWTimes: Interessierst du dich unabhängig von diesem Spiel auch sonst für den Wilden Westen und Western? Kannst du Bücher oder Filme zum Thema empfehlen?

Eine außerordentliche Beziehung zum Western hab ich eigentlich nicht, aber ich schaue gerne Filme wie „Der mit dem Wolf tanzt“ oder auch die klassischen Verfilmungen von Karl May „Der Schatz im Silbersee“ usw. Des Weiteren hab ich mich ein wenig mit dem Leben von Wyatt Earp befasst, deswegen mein Nickname hier.

TWTimes: Würdest du gerne mehr typische Western-Inhalte im Spiel sehen (dauerhaft oder in Form von Events)? Falls ja: Hast du konkrete Ideen für solche Inhalte?

Ja, das würde ich gerne, deswegen bin ich hier. Mir hat z. B. Poker gefallen, welches aber leider eingestellt wurde. Des Weiteren wäre eine Bildung von „Gangs“ cool. Schön wäre auch ein Einbau von Überfällen oder auch Belagerungen von Forts. Die Ernennung eines Sheriffs mit besonderen Rechten hätte auch was.

TWTimes: Kommen wir mal zum eigentlichen Thema des Interviews. Wie bist du so schnell auf Level 150 gekommen?

Dies hat wohl mehrere Gründe. Zum einen liegt es an der Kontinuität meines Spiels. Des Weiteren liegt es wohl daran, das ich das gesammte Spiel nutze. Ich habe sehr viele Fortkämpfe gemacht, zeitweise auch sehr viele Duelle und ich arbeite auch sehr viel. Aber um ehrlich zu sein nutze ich auch Schwachstellen des Spiels. Als ein Beispiel möchte ich meinen Levelaufstieg von Level 99 auf Level 100 anführen. Diesen habe ich in ca. 8 Stunden bewältigt. Ich habe damals einen millionen Betrag für Kekse und Knallbonbons ausgegeben und 8 Stunden am Stück NPC Duelle gemacht. So kam ich so schnell auf Level 100. :-)

TWTimes: Heikles Thema, aber im Zusammenhang mit Stufenaufstiegen interessant: Hast du dir mit Nuggets Attributs- und Fertigkeitspunkte gekauft? Wie viele etwa?

Ich bin damals auf Buffalo mit dem Ziel gestartet auf Ranglistenplatz eins zu stehen und so habe ich das Spiel auch gestartet. Ich habe gleich zu Beginn Punkte für 200 Euro gekauft und so konnte ich sofort voll durchstarten.

Top-Interview - Fortsetzung

TWTimes: Nutzt du auch für andere Inhalte Nuggets? Falls ja: wofür?

In der Startphase von Buffalo habe ich täglich einmal Erholung gekauft. Dann sind einige Nuggets für die Wegzeitverkürzungen zu den Fortkämpfen drauf gegangen. Es waren damals oft 3 oder mehr Fortkämpfe in kurzer Zeit. Und ich nutze auch die „normalen“ Premiumfunktionen.

TWTimes: In den Ruhmeshallen der Welt Buffalo für die Level 150, 120, 100 und 99 stehst du jeweils auf Platz 1. In den Ruhmeshallen für Level 80 und 60 kommst du nicht an prominenter Stelle vor. Hat sich deine Spielaktivität seit den letzten Erhöhungen des Maximalslevels gesteigert?

In der Startphase auf Buffalo war ich bis ca. Level 90 stadtlos. Ich wollte erst einmal alle Quests in Ruhe abschließen. Ab ca. Level 90 bin ich dann voll ins Spielgeschehen eingestiegen. Habe Fortkämpfe gemacht, Duelle gemacht usw. Des Weiteren kam mir noch meine „NPC-Taktik“ zu Hilfe. Ich glaube ich habe damals als Erster den Wert der Kekse im Hinblick auf NPC Duelle erkannt.

TWTimes: Du bist lange genug dabei, um den „Alten Westen“ (Version 1.36) und den „Neuen Westen“ (Version 2.0) zu kennen. Was gefiel bzw. gefällt dir an den Versionen besonders gut? Was gefiel oder gefällt dir nicht so gut?

Die alte Version war ja tendenziell ein Spiel, bei dem weniger Aktivität erforderlich war. In Version 2.0 gibt es wesentlich mehr Aufgaben, welche einen ans Spiel binden. Im Prinzip finde ich diese Weiterentwicklung gut, wenn mich auch die Überflutung mit so wielen Sets ein wenig stört.

TWTimes: Was wünschst du dir als weitere Entwicklung für das Spiel?

Als Fortkämpfer wünsche ich mir als Erstes natürlich eine Weiterentwicklung des Fortkampfes. Snipen wäre toll und auch verschiedene Karten, um mal eine größere Vielfalt bei den Taktiken zu haben. Dann sollte meiner Meinung nach die Weltenmigration erweitert werden. Ich erlebe auf Arizona und auch auf Buffalo, dass viele Leute aufhören, weil es zu wenig Duellgegner und Fortkämpfe gibt. Die Aktivität ist dort halt sehr gering. Es ist seit der Version 2.0 ja so, dass man sehr viel in den Charakter investiert und seltener bereit ist komplett neu anzufangen. Würde die Migration also dahingehend erweitert, dass alle auf die zweitneuste Welt migrieren könnten, wäre diese wahrscheinlich erfolgreicher als die Neuste.

TWTimes: Bist du in einer Stadt- oder Bündnisführung aktiv? Kannst du einen Tipp für gutes und erfolgreiches Zusammenspielen in größeren Gruppen abgeben?

Ich bin seit Jahren beim Bündnis SF-Eastside aktiv und habe dort auch die Fortkämpfe geleitet. Die Bundleitung ist ein sehr komplexes Thema. Man sollte sich vor Augen halten, daß in einem grossen Bund sehr viele verschiedene Leute verschiedener Altersgruppen zusammen kommen. Des weiteren sollte man auch immer auf einen respektvollen Umgang mit dem „Gegner“ achten. Und am Schluss darf man auch eins nicht vergessen, The West ist ein Spiel. :-)

TWTimes: Hast du Produktsammler, die dich unterstützen?

Nein. Irgendwie brauche ich die auch nicht. Ich habe erstens meine persönlichen Reserven und wenn ich mal mehr von etwas brauche, dann lege ich einfach ein paar Stunden von dieser Arbeit ein.

TWTimes: Wie sieht dein Inventar aus? Bist du ein Sammler oder hast du nur das Nötigste?

Ich bin auch ein Sammler. Ich gehe aber noch einen Schritt weiter. Ich versuche immer auf alles Mögliche vorbereitet zu sein, habe also immer eine Reserve an Produkten und verbrauchbaren Gegenständen usw.

TWTimes: Eine Frage zu unserem fünfjährigen Jubiläum: Was verbindet dich mit der TWTimes?

Ich bin regelmäßiger Leser der TWTimes und ziehe auch meinen Hut vor eurer uneigennützigen und zeitaufwenigen Arbeit. Auch habe ich mir schon den einen oder anderen Tipp in eurer Zeitung herauslesen können. Chapeau und macht weiter so!

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

Zum Schluss würde ich mich gerne einmal bei allen Mitspielern für die schöne Zeit hier im Spiel bedanken und natürlich auch einen Dank an InnoGames, für die Bereitstellung dieser Plattform.

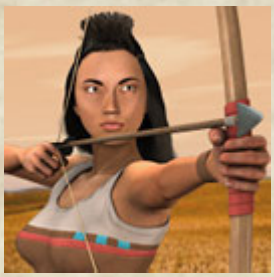
(Das Interview führte Tony Montana 1602)

Horoskop

Horoskop für den Monat März

Duellant

Deine Frau hat seit ein paar Tagen „Liebestöter“ im Inventar. Dir leuchtet nicht ganz ein, warum sie diese anschaffte, aber du vermutest etwas. Versuche ihr schmackhaft zu machen, dass sie für die Unterwäsche auf dem Trödelmarkt viel Geld bekommen kann. Ansonsten gilt, Liebe lässt sich nicht erzwingen. Kaufe vorsichtshalber beim Quacksalber ein paar Potenzmittel, dann stören die Liebestöter auch nicht wirklich.



Soldat

Deine Freundin offenbart dir, dass sie jetzt einen Sextant hat. Du musst nicht wütend reagieren und ihr die Freundschaft kündigen, denn es verbirgt sich dahinter nicht was du glaubst. Kaufe dir ein Lexikon oder schau mal bei Wiki vorbei um Klarheit zu erlangen.

Arbeiter

Du arbeitest einfach zu viel. Die letzten Wochen hattest du reichlich zu tun, zwölf Stunden hintereinander eine Expedition anführen, zehn Stunden den Westen erkunden, acht Stunden ein Handelsbüro leiten, sieben Stunden Truppen befehligen, sechs Stunden als Pinkertonagent arbeiten. Du konntest deine Schwächeanfälle nur mittels Rosenwasser, gebackenen Bohnen und Magenmittel überwinden. Jetzt ist es an der Zeit etwas für deine Gesundheit zu tun.

Abenteurer

Du wirst deinem Namen gerecht, denn es ist ein großes Abenteuer sich so viele Herzen zu erschließen. Weit mehr als hundert Freunde werden bei dir anklopfen. Gehe mit ihnen gemeinsam den Weg zu Scarlett. Sie wird dir nicht nur ihr Herz, sondern auch ihr Nachttuch schenken, wenn du es geschickt anstellst und auf ihre Wünsche eingehst.

Horoskop - Fortsetzung

Feldkoch

Du arbeitest in einem Fünfsternehotel und bist ein Sternekoch. Besorge dir schnellstens die neuesten Rezepte. Vor allem die Quacksalber werden Großabnehmer deiner leckeren Kaugummis werden. Derzeit bieten gute Handelsverträge auch gute Verdienstmöglichkeiten. Voraussetzung ist ein reichlich gefülltes Materiallager.

Quacksalber

Mehr und mehr versagen die angeblich aphrodisierenden Speisen des Feldkochs. Jetzt ist die Zeit günstig dir einen Marktvorteil zu erkämpfen. Mixe die richtigen Potenzmittel zusammen und dein Bankkonto wird sich spielend füllen. Bedenke, nicht jedes Mittel wird gleich die richtige Wirkung zeigen, sodass die Nachfrage nach deinem Produkt beständig bleibt.

Schmied

In diesem Monat steht viel Arbeit für dich an. Gehe Goldschürfen, denn du benötigst viel Goldstaub. Arbeite auch öfter als Fallensteller um dir einen Vorrat an Taschenmessern zu schaffen. Die damit hergestellten Allzweckmesser erfreuen sich großer Beliebtheit bei Waffensammlern und Sattlermeistern.

Sattlermeister

Zeit ist Geld und Geld ist knapp. Gerade jetzt benötigt man eine Menge davon, wenn man sich nach der neuesten Mode kleiden will. Deshalb werden deine Rennkutschen mit 200 % Geschwindigkeit, die fünfmal zu nutzen sind, ehe sie zu Schrott werden, gern gekauft. Sammler reißen sich auch um deine Wandteppiche. Das erfordert jedoch eine gute Zusammenarbeit mit dem Schmied, dessen Allzweckmesser du benötigst.

(Cymoril)

Neue Unfälle im Westen

Während du den Unterschied zwischen essbaren und giftigen Pflanzen in der Wüste erklärst, isst du aus Versehen eine Tollkirsche. Du verlierst 213 Lebenspunkte.

Das hätten die Greenhorns doch auch genauso selbst herausfinden können.

Ein Rudel Kojoten greift dich an, da du die Kaninchen, die es jagen wollte, verscheucht hast. Du verlierst 347 Lebenspunkte.

Lieber ein Rudel Kojoten als eine Kohorte Rudis.

Das Reservat, das du geplant hast, überschneidet sich mit den Ansprüchen eines anderen Stammes. Als du versuchst, die Angelegenheit zu verhandeln, bricht ein Kampf aus. Du verlierst 209 Lebenspunkte. Herzen 365

Solange man mehr Herzen gewinnt, als Lebenspunkte verliert, ist die Welt doch in Ordnung.

Ein Grenzstein fällt dir auf den kleinen Zeh. Du verlierst 521 Lebenspunkte.

Ein einzelner Grenzstein? Bei 521 Lebenspunkten war das wohl eher sowas wie die gesamte Berliner Mauer!

Banditen lauern deiner Postkutsche auf. Du verlierst 612 Lebenspunkte.
Herzen 390
Diese Arbeit war profitabel

612 Lebenspunkte? 390 Herzen? Ich glaube, über die Definition von „profitabel“ müssen wir nochmal reden ...

Wütende Kunden werfen leere Flaschen nach dir - du musst zugeben, dass du nicht der beste Sänger bist. Du verlierst 717 Lebenspunkte.

Ich geb hier gar nix zu, ihr Kunstbanausen!

Das Wagenrad deiner Postkutsche bricht und die gesamte Kutsche wird bei voller Geschwindigkeit umgeworfen. Du verlierst 408 Lebenspunkte.

Na da hat wohl einer der Sattlermeister seine neue „Rennkutsche“ etwas vorschnell und noch als Beta-Version auf den Markt geworfen.

Ein... Elefant? Wie kann das sein? Du bist in der Prärie und... er beginnt, dich anzugreifen. Du hast keine Zeit, um über diese seltsame Sache nachzudenken, du musst weglaufen. Du verlierst 38 Lebenspunkte.

Bei Regenbogenpferden und Pinguinen darf einen ein Elefant eigentlich auch nicht mehr wundern. Zum Glück war es nur ein Baby-Elefant ... bei 38 Lebenspunkten.

(Tony Montana 1602)

Alle Fünfe ...

Motto der aktuellen Ausgabe: fünf

Es ist schön, wenn es gute Bündnisse gibt. Sie dienen der gegenseitigen Unterstützung und dem Zusammenhalt. Die verbündeten Städte haben in der Regel die gleichen Ziele. Und so steht es auch im Profil des Bündnisses „Errichterbund“ auf Welt 16.

„Der Errichterbund ist dazu da, um die Errichter zusammen zu bringen, die in dieser Welt ihre eigene Stadt aufbauen wollen. Es gibt keine Verpflichtungen, sondern dient lediglich dazu, Kontakte zu knüpfen oder zu handeln. Jede Stadt ist willkommen.“

Wie wörtlich der Bündniseintrag zu nehmen ist, zeigt dieser Screenshot:

Es gibt in diesem Bündnis 18 Städte mit insgesamt 20 Mitgliedern, davon sind acht Errichter. Interessant sind dabei vor allem die fünf Städte ohne Mitglieder. TWTimes schrieb einen Stadtgründer des Bündnisses am 9. Februar 2014 dazu an. Vielleicht hatte er die einwohnerlosen Bündnisstädte ja noch nicht entdeckt? Gelesen hat er das Telegramm. Eine Antwort erhielten wir nicht und noch heute gibt es 4 Städte im Bündnis ohne Einwohner. Es lebe der Zusammenhalt zwischen den Städten des Errichterbundes ohne Errichter ...

(Cymoril)

Schließung von Welt 8

Time to say goodbye

Als langjähriger Begleiter würde man sich wünschen, den folgenden Bericht nicht zeitgleich mit den eigenen Feierlichkeiten zum 5jährigen Jubiläum der Zeitung schreiben zu müssen. Doch die Einschätzung vieler Spieler, dass „TW kein Ponyhof ist“, gilt auch für uns Redakteure.

2009 war ein Jahr des schnellen Wachstums und alle drei Monate wurde eine neue Welt eröffnet. Seit dem 09.09.2009 konnte man sich auf Welt 8 einloggen und erstmals auf einer Welt spielen, die von Beginn an über Forts verfügte. Für viele Spieler wurde sie daher eine echte „Fortkampf-Welt“. Viele Spieler kamen, doch leider verließen im Laufe der Jahre auch viele Spieler wieder die Welt. Da nach der Einführung der Migration Welt 8 als „Start-Welt“ galt und man sich dort nicht mehr neu anmelden konnte, sondern nur noch von dort weg migrieren durfte, konnte die Entwicklung der Spielerzahlen zwangsläufig nur immer weiter abnehmen. Als dieser Artikel entstand, spielten daher nur noch 465 Spieler in 233 Städten auf der einst stolzen Welt 8. Die Stadt „Freie Fortkämpfer“ hat 24 Einwohner und „Ciudad Sol Y Sombra“ hat 15 Einwohner, alle anderen Städte haben einstellige Einwohnerzahlen, die allermeisten sogar nur einen Einwohner.

Vor diesem demografischen Hintergrund, gepaart mit einer Tendenz zur Vereinzelung der Spieler, überrascht es nicht, dass InnoGames zu der Einschätzung gelangt ist, dass die Welt nicht mehr die nötige Aktivität besitzt, um weiterhin fortgesetzt zu werden. Die Ankündigung des Community Managers Joony, im Bereich für Welt 8 im The West Forum am 26.02.2014, war demnach nur folgerichtig.

Für die Spieler auf Welt 8 bleibt nun nur noch der Weg der Migration, weil sonst alles mühselig erarbeitete für immer verloren ist. Aber wohin und wie migriert man am besten?

Wer ohne Punktekauf spielen möchte, der sollte am besten zur Welt 1 oder Welt 10 migrieren. Im The West Wiki (http://wiki.the-west.de/wiki/Charaktermigration) kann man alles über die Charaktermigration nachlesen.

Migrieren kann man zu den Welten 1, 10, Arizona, Buffalo, Colorado, Dakota und El Paso, allerdings darf man auf den Zielwelten noch keinen Account besitzen.

Voraussetzung ist dabei, dass der Spieler keine Gegenstände mehr auf dem Markt hat, also keine selbst eingestellten und auch keine, die er noch irgendwo abholen müsste.

Es dürfen keine Aktivitäten mehr eingestellt sein, wie Arbeiten, Laufen oder Duellieren. Am besten tritt man aus der Stadt aus, bevor man die Migration einstellt. Wenn Ihr schon wisst, in welchem Quadranten Ihr landen wollt auf der Zielwelt, dann lauft auf Welt 8 noch an diese Stelle vor der Migration. Man landet dann genau dort auch auf der neuen Welt und muss nicht erst weit laufen.

Und jetzt kann es auch schon losgehn! Ein Klick noch auf Welt 8 auf „Optionen“ - „Einstellungen“ - „Account“ - „Charaktertransfer“ und schon habt Ihr die Welt 8 verlassen. Morgen früh wacht Ihr bereits auf Eurer Zielwelt wieder auf. Als „Begrüßungsgeld“ gibt es sogar 75 Bonds.

Verloren gehen bei der Migration nur die Freundschaftsverbindungen, die bisher erhaltenen Freundespunkte aber nicht. Ihr nehmt Eure Statistiken, die Charakterklasse, die Erfahrungspunkte, das Geld und den Level, Eure Bonds und Nuggets, Euer Inventar, die bisherigen Erfolge, Titel, Buffs, Einstellungen, Premiumeinstellungen, den Craftingfortschritt, das Spielerprofil sowie Eure Fertigkeits- und Attributspunkte mit.

Wir wünschen allen eine gute Reise und vielleicht auch einen Bericht darüber für unsere Leser.

Eure Redakteure

Keine Torte?

Wir haben Geburtstag!

Unser Chefredakteur hat für uns (quis, Tony Montana 1602, Cymoril, stam1994) und unsere Gäste (Daddl, totzy, Micky1992, the crying eye) einen runden Mandelkuchen gebacken. Da wir lieber eine Torte mit viel Creme haben wollten, ärgerten wir ihn ein bisschen, indem er den Kuchen vor dem Eintreffen der Gäste mit nur drei Schnitten für alle in gleich große Stücke (Viertel) aufteilen sollte. Nun steht er da ... mit einem dicken Kopf und einem großen Messer in der Hand. Könnt Ihr ihm schnell helfen, damit die Feier nicht platzt?

Sendet Eure Lösung zur Hilfe noch heute am 01. März 2014 an die Redaktion ein! Die ersten fünf Einsender erhalten - nein, kein Stück vom Kuchen ab, sondern ... Lasst Euch überraschen!

(Cymoril)

Magenmittel-Meister

Magenmittel schlägt auf den Magen ...

Der Feldkoch **lackschuh** hat auf Welt Colorado 1300 Magenmittel im Inventar. Dafür sammelte er monatelang selbst Material oder kaufte es auf dem Markt. Sein Ziel war es, damit auch einmal in die TWTimes zu kommen. Für ein Magenmittel benötigt man 1 x Kreide, 2 x Baumwolle, 2 x Katzengold und 2 x Steine. Daraus ergibt sich ein Gesamtmaterialbedarf von

- 1300 Stück Kreide
- 2600 Stück Baumwolle
- 2600 Stück Katzengold
- 2600 Stück Steine

Interessant ist dabei auch der Aufwand für den Quacksalber. Er muss für ein Magenmittel als Vorprodukt 2 x Zunderzeug herstellen. Das bedeutet für ihn insgesamt 3900 Klicks. Unter Handwerkern ist es üblich, dass bei Produktlieferung der Handel jeweils zum Verkaufspreis abgewickelt wird. So braucht der Handwerker das Material nicht selbst zu suchen und der Käufer bekommt seine fertige Ware ebenfalls zum Verkaufspreis. Ein faires Geschäft?

Wir haben diesen Handel mal etwas genauer beleuchtet.

Der Ankaufpreis des Materials für 1300 Magenmittel beträgt 44.200 Dollar. Der Quacksalber verkauft das fertige Magenmittel für 31.200 Dollar. Das bedeutet für ihn ein Verlustgeschäft in Höhe von 13.000 Dollar! Wodurch entsteht diese Diskrepanz? Bei diesem Handel ist das Zwischenprodukt Zunderzeug der Verursacher des Verlustes oder doch das Magenmittel?

Aufgeschlüsselt sieht das so aus:

1 Stein = 5 Dollar
1 Katzengold = 8 Dollar
1 Baumwolle = 3 Dollar

Somit kostet der Materialankauf **16 Dollar für ein Zunderzeug**. Das ist auch der Verkaufspreis dafür.

2 Zunderzeug = 32 Dollar
1 Kreide = 1 Dollar

Das **Material für ein Magenmittel kostet also 33 Dollar**. Aber das fertige **Magenmittel hat einen Verkaufspreis von nur 24 Dollar**! Hier sollte unsere Preisregulierungsstelle (InnoGames) noch nachbessern.

lackschuh hatte einen netten Freund an seiner Seite, den Quacksalber **einsamerreiter**. Er hat ihm alle Magenmittel gecraftet, die er nicht gleich fertig auf dem Markt erworben hatte. Der Betrag für die gekauften Magenmittel dürfte sich auf etwa 100.000 bis 150.000 Dollar belaufen.

Zu erwähnen ist noch, dass lackschuh erst nachdem er Magenmittel gekauft hatte beschloss, über 1000 davon für sein Inventar zu sammeln. Er verfolgt darüber hinaus kein konkretes Ziel im Spiel, schließt selten Quests ab, noch duelliert er. Den ein oder anderen Fortkampf macht er gern mit, hat auch eine Fortkampfskillung, aber besonders sinnvolle Arbeiten macht er gar nicht, so seine Aussage.

Da bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir auch gern so viele Magenmittel besitzen möchten, die einem das Leben retten bei den neuen hochgefährlichen Arbeiten.

Danke für die Einsendung lackschuh!

Magenmittel-Meister - Fortsetzung

Neugierig geworden, ob nur das Magenmittel für den Crafter ein Verlustgeschäft bedeutet, half uns **hunrich88** weitere Berufe zu untersuchen. Zunächst überprüfte er beim **Schmied** die Moderne Panzerung, die sehr aufwendig und ebenfalls ein totales Verlustgeschäft ist.

1 Moderne Panzerung (218 Dollar):

1 geschmolzenes Eisen (23 Dollar)
1 Niete (23 Dollar)
2 Amboss (123 Dollar x 2)

1 Amboss (123 Dollar):

1 Graphit (10 Dollar)
1 Stahl (71 Dollar)
1 Zunderzeug (16 Dollar)

1 Niete (23 Dollar):

3 Nägel (4 Dollar x 3)
1 Hammer (11 Dollar)

1 Zunderzeug:

1 Katzengold (8 Dollar)
1 Stein (5 Dollar)
1 Baumwolle (3 Dollar)

1 Stahl (71 Dollar):

1 Kohle (20 Dollar)
1 geschmolzenes Eisen (36 Dollar)

Auch hier sind die Rohstoffe weit jenseits des Wertes vom Endprodukt.

Feldkoch

Sparerips (208 Dollar):

4 T-Bone-Steaks (12 Dollar x 4)
4 Soßen (65 Dollar x 4)
4 Holzkohle (15 Dollar x 4)

1 Holzkohle (15 Dollar):

1 Stein (5 Dollar)
1 Holz (8 Dollar)

1 Soße (65 Dollar):

1 Tomatenbrei (3 Dollar)
1 Kürbis (12 Dollar)

Tomatenbrei (3 Dollar):

1 Tomate (3 Dollar)
1 Stein (5 Dollar)

Beim Tomatenbrei fällt es am deutlichsten auf, da nicht viel gebraucht wird. Er ist 3 Dollar wert, die Rohstoffe dafür aber 8 Dollar. Auf dem freien Markt wäre so eine Firma sofort insolvent.

Beim **Sattler** untersuchte hunrich88 mal etwas Einfaches.

Das **Kraftfutter** kostet 16 Dollar.

Gebraucht werden:

3 Getreide (1 Dollar mal 3)
3 Heu (2 Dollar mal 3)
3 Wasser (3 Dollar mal 3)
2 Beeren 2 Dollar mal 2)

Die Rohstoffe kosten also 24 Dollar, das Endprodukt nur 16 Dollar. Verlustgeschäft nach Art des Hauses Griechenland.

(Cymoril)

Gewinnspiel Verletzungsberichte

Autsch! Aua! Aaaarrgghh!

Mit dem letzten Update verzogen sich die Wolken im zentralen Sektor und viele neue Arbeiten wurden offenbart. Schnell stellten wir Spieler fest, dass man sich bei vielen der Arbeiten böse Verletzungen zufügen kann. Der Frust über die verlorenen Lebenspunkte wird jedoch neuerdings von originellen und lustigen Texten zu den Verletzungen etwas gemildert. Die folgenden drei Beschreibungen für leichte, mittlere und schwere Verletzungen sind Beispiele für die neue Qualität der Texte.

Du trinkst zuviel Messwein und fällst ins Taufbecken. Du verlierst 107 Lebenspunkte.

Du spielst so gut, dass eine der Damen ihren Schlüpfer auf die Bühne wirft. Ihr vor Wut kochender Ehemann gibt dir eine Ohrfeige. Du verlierst 348 Lebenspunkte.

Abraham Lincoln hat dich angeheuert, um ihn während einer öffentlichen Rede zu beschützen. Im letzten Moment kannst du einen Anschlag verhindern, indem du die Kugel fängst. Du verlierst 1135 Lebenspunkte.

Im Gespräch mit dem Community Manager **Joony** erfuhren wir, dass die neuen Texte ganz bewusst mit mehr Sorgfalt, Humor und Liebe zum Detail gestaltet wurden. Weiterhin konnten wir ihm entlocken, dass zu Beginn der Spielentwicklung vor mittlerweile über fünf Jahren die Verletzungstexte nur als reine Information und noch nicht als mögliche Quelle der Erheiterung gesehen wurden und dass daher die Verletzungstexte der alten Arbeiten deutlich freudloser gestaltet wurden. **Dies sollt Ihr nun ändern!**

Eure Aufgabe im Rahmen dieses Gewinnspiels besteht darin, neue Verletzungstexte zu verfassen. Wir möchten, dass Ihr zu jeder der fünf unten genannten Arbeiten drei Verletzungstexte verfasst, die leichte, mittlere und schwere Verletzungen bei der jeweiligen Arbeit beschreiben. Insgesamt müsst ihr also 15 Vorschläge machen. Die Redaktion der TWTimes konnte bei InnoGames erreichen, dass die besten Vorschläge die alten Verletzungstexte ersetzen und **in das Spiel aufgenommen werden!** Ihr müsst zwar ein paar Rahmenbedingungen einhalten, könnt aber ansonsten eurer Phantasie freien Lauf lassen. Beachten müsst ihr folgendes:

- Eure Texte dürfen insgesamt nur 160 Zeichen pro Verletzungsbericht lang sein. Der Satz „Du verlierst XXX Lebenspunkte.“ ist **nicht** Bestandteil dieses Limits.
- Eure Texte müssen mit den Regeln des Spiels vereinbar sein. Insbesondere Regel 1.10 „Anprangern“ ist zu beachten.
- Eure Texte müssen inhaltlich zur Arbeit passen.
- Eure Texte müssen zur Schwere der Verletzung passen. „Eine Maus kratzt dich leicht am Fuß.“ ist als Text für eine schwere Verletzung ebenso unpassend wie „Ein Bandit schießt dir sechsmal in die Brust.“ als leichte Verletzung.
- Selbstverständlich dürfen eure Texte auch keine strafbaren Inhalte haben.

Und nun genug der Vorrede, hier sind eure fünf Arbeiten:

- Baumwolle pflücken
- Fort bewachen
- Schafe hüten
- Truthähne jagen
- Zäune reparieren

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Schickt eure Vorschläge einfach per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns. Die **zwei** Gewinner erhalten diesmal zur Feier unseres fünften Jubiläums sogar jeweils **500** Goldnuggets und ihre Vorschläge werden **als neue Texte in das Spiel aufgenommen!** Die Entscheidung über die Sieger trifft die Redaktion der TWTimes gemeinschaftlich auf Grundlage der Originalität und Kreativität der Einsendungen. Die InnoGames GmbH behält sich die Ablehnung unpassender Texte vor. 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.

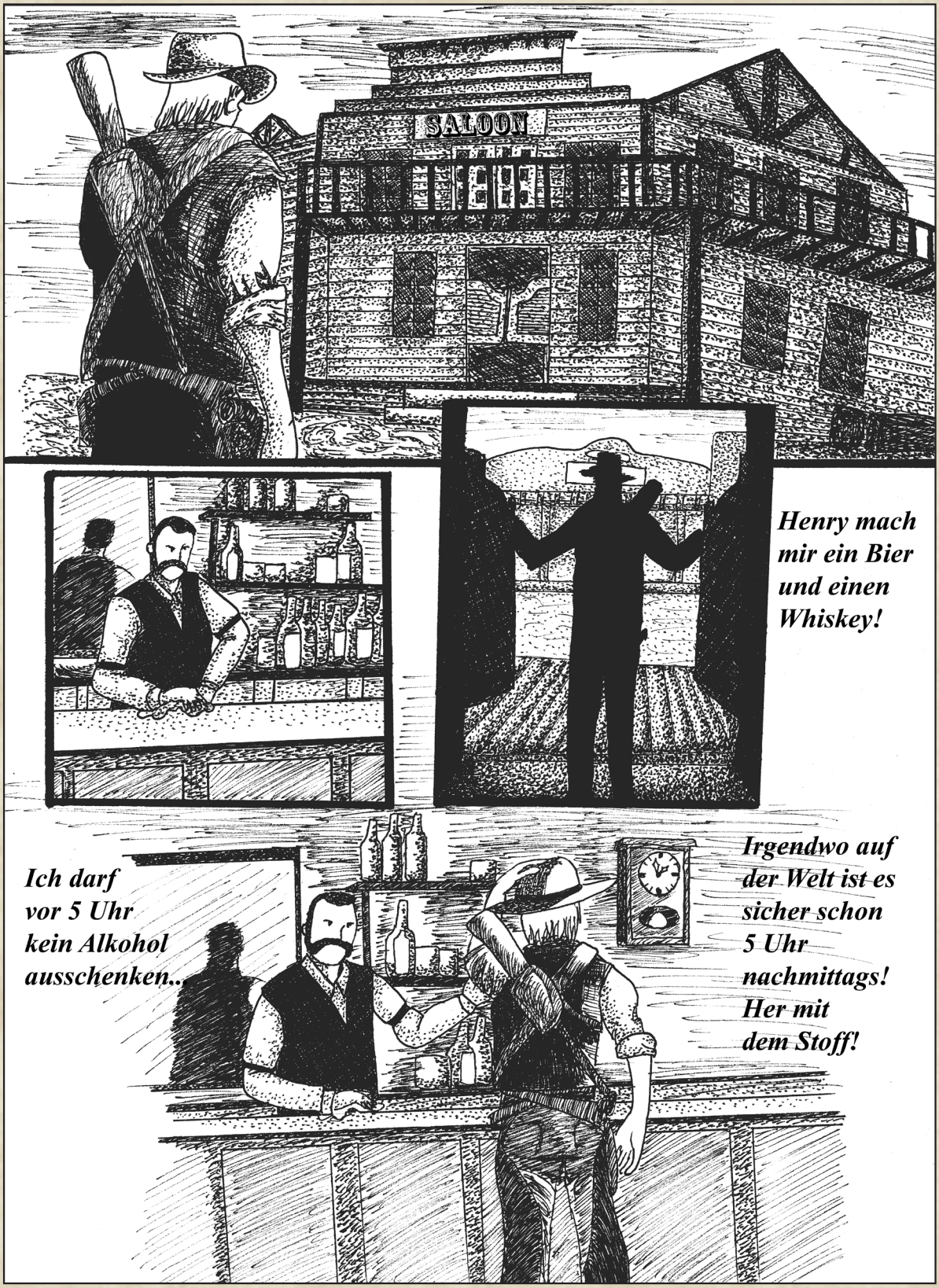
(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift Comic

5-Uhr-Tee zum Jubiläum

Taroru von Welt 1 schickte uns einen Comic anlässlich unseres 5jährigen Jubiläums. Zeichnen und Malen sind Tarorus Hobby. Wir bedanken uns ganz herzlich für die Einsendung!

(Tony Montana 1602)



Stilblüten und Zitate

WWW: das geilste is ja eh die selbstgebastelte waffe, die man dabei im produkt-slot tragen muss
XXX: :-D
WWW: die sieht aus, als hätte die ein 3-jähriger mit knetgummi gebastelt
XXX: :-D
YYY: ach die kommt nicht in den Waffenslot, das ist ja witzig
XXX: die ist für große hände gemacht :-D
ZZZ: und kleine Kugeln :-D

Zur Erheiterung trägt die „Handgemachte Waffe“ aus der Main Story auf jeden Fall bei.

XXX: du hast einen fehler in deinem profil, YYY
YYY: nein
XXX: 2 Alligatorhaut (neu) ... muss das nicht „2 AlligatorVORhaut (neu)“ heißen?
YYY: LOL
ZZZ: die jungfernhaut ist die haut die abhaut wenn die vorhaut zuhaut lol

Worauf die Leute so kommen, wenn man eine Alligatorhaut für ein Potenzmittel braucht ...

XXX: wann ist 5:45 uhr?
YYY: 1 min nach 5:44

Damit wäre das auch geklärt ...

weiblicher Account: Für deine Mühe erhältst du Rosa Flüsse :-D
weiblicher Account: bekommt das inno jetzt auch jeden monat? :-D

Die meisten sonstigen Kommentare waren eher kritisch als komisch.

XXX: gestern ist bei mir das internet ausgefallen , musste mich mit der familie unterhalten. scheinen ganz nette leute zu sein :-)
YYY: ja is manchmal merkwürdig was alles für leute in deiner wohnung rumlaufen
XXX: bin ja alleine nur meine Katzen kucken mich immer dumm an, wenn ich mal heim komme. glaube die wundern sich, warum ich einen schlüssel für ihre wohnung habe :-)

Nicht erschrecken, aber das, was da draußen so bunt und scharf hinter dem Monitor ist, heißt „Das wirklich wahre Leben“.

XXX: kennst du das edle Staubtuch ??
YYY: sagt mir grad nix, putzt das meine wohnung, ohne dass ich was tun muss? :-D

Schön wär‘s ...

(Tony Montana 1602)

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. Soweit ist alles wie gehabt. Doch da wir zum fünften Jubiläum der TWTimes nicht nur 200, sondern sogar 500 Nuggets ausspielen dürfen, erhöhen wir den Arbeitsaufwand für euch ein bisschen. Ihr müsst diesmal zwei Personen suchen.

Person 1

- Ich wurde in Neuengland geboren, 10 Jahre bevor es am anderen Ende der USA zum großen Goldrausch kam.
- Im Mittleren Westen gründete ich im Alter von 28 Jahren meine erste Zeitung.
- Ich war Anhänger und Abgeordneter für die Demokratische Partei.
- Da man politische Anliegen von nationalem Interesse aber in der Provinz nicht gut verfolgen, geschweige denn umsetzen kann, zog ich in die Hauptstadt.
- Dort gründete ich zehn Jahre nach meiner ersten schließlich meine wichtigste Zeitung.
- Sie besteht noch heute und gilt als Symbol des unbestechlichen, investigativen Journalismus. Ihre Veröffentlichungen nötigten sogar bereits einen US-Präsidenten zum Rücktritt.
- Im ersten Jahr nach ihrer Gründung hatte meine Zeitung eine Tagesauflage von 6000 Stück. Meine journalistischen „Erben“ entwickelten daraus ein meinungsstarkes Blatt mit 470.000 gedruckten Exemplaren an Wochentagen und sogar 830.000 bei der Sonntagsausgabe.

Person 2

- Ich wurde im ungarischen Landesteil des österreichischen Kaiserreiches geboren, im selben Jahr, in dem San Francisco seinen heute noch gültigen Namen erhielt.
- Als Sohn eines wohlhabenden Geschäftsmannes wurde ich von verschiedenen Privatlehrern gut ausgebildet.
- Nach dem Tod meines Vaters verarmte meine Familie und ich emigrierte ein Jahr vor Ende des Bürgerkriegs in die USA - meine Überfahrt bezahlten Anwerber der Unions-Armee aus Massachusetts.
- Da sich die Anwerber an den Provisionen für die geworbenen Soldaten bereicherten und mir mein ganzes Leben lang Ungerechtigkeiten zuwider waren, entzog ich mich dem Militärdienst in Massachusetts.
- Da ich aber weder feige noch dumm war, ging ich nach New York City, kassierte selbst die 200 Dollar Anwerbeprovision und diente bis Kriegsende in der New Yorker Kavallerie.
- 15 Jahre nach Kriegsende arbeitete ich mit Person 1 zusammen an dessen Zeitung.
- Historische Bedeutung erlangte ich nicht als Soldat, sondern in späteren Jahren ebenfalls als Herausgeber und Verleger von Zeitungen.
- Meine Zeitungen kombinierten seriösen Journalismus mit reißerischen Reportagen über Skandale, Korruption und die Machenschaften der Großindustrie.
- Eine meiner Zeitungen enthielt als erste überhaupt eine Beilage im Farbdruck. Das gelbe Hemd der Hauptfigur eines Cartoons darin gab bis heute der Sensationspresse ihren Namen - „Yellow Press“.
- Zwei Jahre nach meinem Tod erschien in derselben Zeitung auch das allererste Kreuzworträtsel der Welt.
- Ich stiftete einen Preis, der bis heute herausragende schriftstellerische Leistungen auf journalistischem, künstlerischem und wissenschaftlichem Gebiet auszeichnet.

Wer sind wir nun also? Kennt ihr unsere Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Namen der gesuchten Personen per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Zur Feier des fünften Geburtstages der TWTimes erhält der Gewinner ausnahmsweise sogar 500 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.

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösung der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in Ausgabe 60 war niemand anderes als **William Barclay Masterson** genannt **„Bat“ Masterson** (Bild unten). Der Gewinner ist: **Willi Wonka** aus Welt Georgia. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir 19 richtige Einsendungen. Eine davon fiel leider erneut aus der Verlosung, da sie wieder keinen Spielernamen enthielt. Beraubt euch doch nicht selbst eurer Gewinnchance: nennt euren Accountnamen und eine Welt!

(Tony Montana 1602)

Warte, warte nur ein Weilchen ...

Zu lange Wartezeiten bei der TWTimes?

Ach, was muss man doch von bösen
Spielern manchmal lesen,
die mit Worten, oft mit harten,
klagen über langes Warten.

Mitternacht sei schon vorüber,
wird 2014 trüber?

Schließlich können warm und trocken
sie vor dem PC doch hocken
und die bunten Webseitenblätter
trösten sie bei jedem Wetter.

Wären sie, anstatt zu warten,
bei der Arbeit, bei der harten,
wäre es kaum angenehmer,
sondern meist viel unbequemer.

Und so sagt man sich:

Statt vor Ungeduld sich aufzureiben,
sollten sie mal einen Beitrag schreiben.
Ungeduldig darauf wartet schon -
Eure TWTimes-Redaktion.

(Cymoril)

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
TonyMontana1602 tonymontana1602@twtimes.de

Technische Umsetzung
quis quis@twtimes.de

Homepage
gandfhut gandfhut@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.