

## Gegenstandsveredelung

### Edel, edler, Graue Lumpen

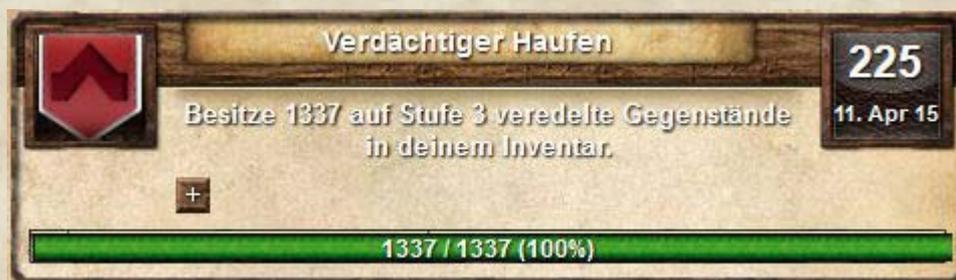
Seit nunmehr drei Monaten ist die Gegenstandsveredelung, das "Item-Upgrading", Teil des Spiels. Die Meinungen über dieses neue Feature gingen bereits vor der Implementierung auf dem deutschen und sicher auch den internationalen Märkten weit auseinander. Globale statistische Auswertungen zeigen aber zumindest eines: die zusätzliche Spielfunktion wird durchaus angenommen und wird den Märkten mit fortschreitender Zeit mehr und mehr Geld entziehen. Schon jetzt wurden weltweit über vier Milliarden Dollar für die Veredelung ausgegeben. Mit Blick auf die "17 Millionen Spieler weltweit" (Startseite) mag das nicht besonders viel erscheinen, schaut man jedoch auf die Art der veredelten Gegenstände, erscheinen die Zahlen in einem nachvollziehbaren Verhältnis. Die folgende Liste zeigt die Top 10 der veredelten Gegenstände:



No.	Name
1	Graue Lumpen
2	Esel
3	Graue Lumpen Level 1
4	Eastwoods Staubtuch
5	Pinters Hut
6	Pinters Krawatte
7	Eastwoods Stetson
8	Esel Level 1
9	Earps Krawatte
10	Earps Hut

Die Grauen Lumpen wurden dabei bisher mehr als 100.000 mal veredelt, der Esel kommt auf immerhin über 50.000 Veredelungen. Auffällig ist, dass neben vermeintlich "minderwertigen" Gegenstände nur Gegenstände aus dem diesjährigen Osterevent unter den Top 10 vorzufinden sind. Dies verdeutlicht den Aktualitätsbezug der Statistiken, zeigt aber auch, dass viele Spieler die Veredelung vor allem nutzen, um die entsprechenden Erfolge im Spiel zu erlangen. Die Lumpen sind ein preiswertes und probates Mittel, um den "1337-Stufe-3-Items"-Erfolg zu bekommen, für die Veredelung der Esel gibt es sogar eigene Achievements.

(stam1994)



## Inhalt

Gegenstandsveredelung	1	Probleme mit dem Lichtspielhaus - Kompensation	12
Vorwort	2	Leserzuschrift zweig - 7 Jahre TW	13
Wiederholbare Questreihen im Juli	2	Externe Links in Profilen	23
Update	3	Neue Sets zum Event am 4. Juli	25
Roman von crow60	4	Rätsellecke	27
Questwettbewerb	6	Gewinnspiel Personenrätsel	28
Einsatz der TWTimes für den Ausrüstungsmanager	7	Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	29
Leserzuschrift siraustin, Welt Arizona	9	Impressum	30

## Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

das erste Halbjahr von 2015 liegt nun schon wieder hinter uns. Kinder, wie die Zeit vergeht ... Ab dieser Ausgabe der TWTimes möchte ich mich nach mehrmonatiger Abstinenz wieder etwas häufiger zu Wort melden und euch mit diesem Vorwort durch unsere 77. Ausgabe geleiten. So wie wir alle auf viel Sonne hoffen, so hoffen wir auch wieder auf viele Leser, Einsendungen und Rätselfreunde.

In der aktuellen Ausgabe findet ihr interessante Statistiken zur Gegenstandsveredelung, einen Vorausblick auf den Independence Day sowie einen Kommentar zum gegenwärtig laufenden Questwettbewerb. Auch einige unserer engagierten Leser haben uns im letzten Monat Post zukommen lassen. Viel Spaß bei der Fortsetzung von crow60s Westerngeschichte, zweigs persönlichem Rückblick auf seine Wild-West-Karriere sowie siraustins Nachruf zum Spielerevent auf Welt Arizona. Auch unsere Rätselfreunde finden wieder etwas zum Knobeln.

In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen der gesamten Redaktion viel Vergnügen beim Lesen dieser Ausgabe

Mats Brandt (stam1994)  
Chefredakteur der TWTimes

## Wiederholbare Questreihen im Juli

### Wiederholbare Questreihen

Im Juli könnt ihr wieder zwei wiederholbare Questreihen spielen.

Die USA feiern am 4. Juli ihren Geburtstag, ihr könnt mitfeiern und die Questreihe zum **Unabhängigkeitstag** noch einmal spielen. Die Reihe ist vom 01.07.2015 um 00:00 Uhr bis zum 14.07.2015 um 23:59 Uhr spielbar.

Vom 29.07.2015 um 10:00 Uhr bis zum 04.08.2015 um 23:59 Uhr ist die Questreihe zur **Freundschaftswoche** verfügbar. Viel Spaß beim Bänder sammeln!

*(Tony Montana 1602)*



## Update

### Update auf Version 2.26



In den letzten Ausgaben konnten wir erfreulicherweise über diverse Updates berichten. Das können wir in dieser Ausgabe auch wieder - leider nur in sehr knapper Form. Das Update auf Version 2.26 wurde am 29.06.2015 eingespielt und kam daher weit nach unserem eigentlichen Redaktionsschluss auf die Spielwelten. Für eine genaue Analyse des Updates im laufenden Spielbetrieb ist daher leider nicht ausreichend Zeit gewesen. In der nächsten Ausgabe liefern wir unsere Beobachtungen dazu dann nach.

Inhaltlich wurden eine Menge kleinerer Probleme und Ungenauigkeiten im Spiel behoben. Darüber hinaus wurden auch wieder einige Verbesserungen vorgenommen, die auf Communitywünsche zurückgehen. Hier sind besonders der dritte Slot im Ausrüstungsmanager, die Deaktivierung der automatischen Premium-Verlängerung durch Tages-Auszeichnungen und die neue Darstellung der Zahlen im Inventar zu nennen. Insbesondere für den dritten Slot im Ausrüstungsmanager hat sich auch die TWTimes direkt stark gemacht. Ein Schreiben dazu an den Community-Manager findet ihr ebenfalls in dieser Ausgabe.

Wer sich alle Details des Updates noch einmal durchlesen und nicht auf die nächste Ausgabe der TWTimes warten möchte, findet sie in den Ankündigungen im offiziellen The West Forum unter folgender Adresse:

<https://forum.the-west.de/showthread.php?t=72573>.

Die TWTimes wünscht noch mehr Spielspaß mit dem neuen Update!

*(Tony Montana 1602)*



## Roman von crow60

### Romanfortsetzung Teil 4

Auch im Juni hat sich crow60, die kleine Krähe aus Welt 10, wieder hingesetzt und den nächsten Teil seiner Westerngeschichte für euch in die Tasten gehämmert - mittlerweile bekommt er das mit seinen zwei Flügeln auch schon ganz ordentlich hin, ohne sich die Federn in der Schreibmaschine einzuklemmen. Wir wünschen euch viel Spaß mit seiner Geschichte.

*Es ist später Nachmittag, als Luca den Saloon betritt. Da es noch recht früh ist, sitzen nur der Undertaker Neil O'Sullivan und Emmet Brown an einem der hinteren Tische und spielen eine Partie Schach. „Hallo, Pete, warst ja lange nicht mehr hier!“, sagt Jakob Fellon, dann sieht er Pete von oben bis unten an und zieht überrascht die Augenbrauen hoch, greift aber automatisch eine Flasche und ein Glas und stellt beides auf den Tresen. „Nein, Jake, keinen Schnaps mehr, das ist vorbei! Gib mir ein schönes kühles Bier!“ Über diese Aussage ist Fellon so überrascht, dass er Pete wortlos ein Bier zapft und es ihm herüberschiebt, Pete trinkt einen ordentlichen Schluck und wischt sich den Mund. „Aah, das tut gut bei der Hitze!“ Während Pete sein Bier trinkt, putzt Fellon seine Gläser, neugierig auf das, was Pete zu berichten hat. Da die beiden sich schon lange kennen, stellt er keine Fragen, sondern wartet fast lauernd auf Petes Worte. „Jakob, den feigen Anschlag auf meinen Freund John hast du ja wohl mitbekommen?“ „Ja, Pete, natürlich, es ist ja immer noch Stadtgespräch! Wie geht es ihm denn? Und wo ist er abgeblieben? Seit den Schüssen hat ihn ja niemand mehr gesehen.“ „Jakob, John erholt sich an einem sicheren Ort, den niemand kennt und so soll es bleiben! Aber mal was anderes, hast du solch einen Beutel schon mal gesehen?“ Pete schiebt den Tabaksbeutel über den Tresen.*

*Fellon starrt auf den Beutel, „Ja, Pete, den habe ich schon mal gesehen, er gehört einem der wilden Reiter von Coltraine. Ich glaube, er heißt Barkley, nein, warte, ich habs! Bonney heißt er! Pete, steck den Beutel sofort wieder weg, ehe ihn einer sieht!“ und schiebt den Beutel mit einer raschen Bewegung zu Pete. Der nimmt den Beutel und hält ihn Fellon auffordernd vor die Nase. „Was ist mit diesem Bonney, Jakob? Warum soll ich den Beutel einstecken?“ „Pete, dieser Bonny wird in einigen Staaten gesucht und hat das Eisen sehr locker sitzen. Wenn er wirklich was mit dem Anschlag auf John zu tun hat, wird er todsicher verhindern, dass du irgendwas ausposaunst! Pete, am besten, du trinkst schnell aus und gehst sofort!“ wirft Fellon harsch ein. Pete legt ohne ein weiteres Wort das Geld auf den Tresen und verläßt den Saloon. Sich immer wieder umschauend geht er zu Johns Haus, erst als er sicher ist, dass ihm niemand gefolgt ist, tritt er ein. Peggy schläft neben dem Bett auf einem Schaukelstuhl und John betrachtet sie sinnend, als Pete hereinkommt, legt er den Zeigefinger auf die Lippen. „Leise, Pete, lass sie schlafen, sie hat es sich verdient.“ „John, ich habe mich umgehört und herausgefunden, wem der Beutel gehört! Einer der Reiter von Coltraine soll der Besitzer des Beutels sein, ein Bill Bonney, der wohl ein übler Bursche ist, ihm gehört der Beutel.“ „Hm, Danke Pete, das hast du gut gemacht! Morgen werde ich mal versuchen, aus dem Bett zu kommen. Habe ja nun auch lange genug drin gelegen, es wird Zeit, das ich wieder auf die Beine komme!“*



## Roman - Fortsetzung

"Pete, so wie es aussieht, scheint alles auf Coltraine hinauszulaufen! Überall erscheint sein Name oder ist irgendwie involviert, wann ist er eigentlich hier aufgetaucht, Pete?" „Nun, John, er kam kurz nach dem Krieg hier angeritten, hat sich nach und nach alle Farmen und Ranchs aufgekauft, die nach dem neuen Gesetz nun erhebliche Steuerschulden hatten und nicht zahlen konnten. Er hat alles für ein Butterbrot gekauft, nur dein Vater und ein, zwei andere Rancher wollten nicht verkaufen. Elias hatte während des Krieges mit seinen Partnern eine große Herde zusammengebracht, er wusste, dass nach dem Krieg Fleisch wichtig werden würde, egal, welche Seite den Krieg gewann. Er war schon ein schlauer Kopf, dein Vater, doch die Rinderdiebstähle wurden zum Schluss immer schlimmer. Ich bin wochenlang durch die Gegend geritten, um Spuren zu finden, aber spätestens am llano Estacado verlor sich jede Spur, es war, als ob die Rinder sich in Luft aufgelöst hätten! Dein Vater hatte nach und nach immer stärker den Verdacht, dass Coltraine dahinter stecken würde, aber wir konnten ihm nie was beweisen. Kurz bevor man ihn erschoss, orakelte Jed, dass er was herausbekommen hätte und nur auf ein Telegramm wartete, um sich sicher zu sein. Nun, er und dein Vater starben und die Partner deines Vaters gaben auch auf und verließen das Land.“

„Welches Telegramm könnte Jed erwartet haben? Wir haben hier ja keine Telegrafestation. Wie wär's, wenn du nach Amarillo reitest und dich dort erkundigst, Pete? Ich würde ja selber reiten, aber ich glaube nicht, dass ich mir den Ritt schon zutrauen kann. Wenn du in Amarillo bist, geh dort auch zum Landamt und lass dir die Besitzurkunden und Kaufverträge aus der Gegend hier zeigen. Ich werde in der Zeit mal sehen, wie hier die Verhältnisse sind.“ „Hm, ok John, ich reite am besten heute Nacht gleich los, muß ja niemand mitbekommen.“ „Warte mal, Pete, mir ist da noch was eingefallen!“ John nimmt einen Zettel und schreibt schnell ein paar Sätze darauf. „Schick das Telegramm an Brigadegeneral John Beatty in Cardington.“ Pete liest kurz den Text: „mein freund stop brauche information über jack coltraine stop wo gedient stop wann ausgeschieden stop john bridle“

Während John grübelnd im Haus zurückbleibt, macht sich Pete auf den Weg nach Amarillo. Kaum, dass Pete verschwunden ist, erscheint Peggy bei John, sie hat, wie immer nach ihrem Dienst in ihrem Geschäft, einen Korb mit Essen für John bestückt. Freudig betritt sie die Stube. „Hallo, John, wie es aussieht, geht es dir ja schon viel besser! Das freut mich sehr! Ich habe dir ein Abendbrot zubereitet.“ Mit diesen Worten beginnt sie, ihren Korb auszupacken. John, erfreut über die Köstlichkeiten, setzt sich erwartungsvoll an den Tisch und lächelt Peggy an. „Peggy, ich danke dir! Ohne dich ging es mir beileibe nicht so gut, es ist schön, dass du mich so gut versorgst. Ich glaube, jeder Mann würde mich um so eine tolle Frau beneiden!“ Peggys Gesichtsfarbe wechselt in ein tiefes Rot.

Den nächsten Teil der Geschichte werden wir in der nächsten Ausgabe veröffentlichen.

(Tony Montana 1602)



## Questwettbewerb

### Indian Quest Contest: Globales Wetteifern auf Facebook

Der letzte Questwettbewerb liegt schon einige Zeit zurück, dieser nun ist global, wirkt – verglichen mit der Vergangenheit – professioneller aufgezogen und wirft dennoch zahlreiche Fragen allein bei der deutschen Community auf. Das Feedback hält sich zudem in Grenzen – dabei sind sowohl die Hauptpreise als auch die Tatsache, sich selbst im Spiel zu verewigen, das Engagement mehr als wert.

Zwei Wochen für eine Questreihe von bis zu 15 Aufgaben, deren Geschichte sich laut Vorgaben um die Indianer im Wilden Westen drehen soll. Längst nicht mehr sind die einzelnen Quests an einem Tag niedergeschrieben. Das komplexe Zusammenspiel aus Voraussetzungen, Zielen, Belohnungen, versteckten Hinweisen sowie verschiedenen Questgebern – es erfordert viel Zeitaufwand. Und so könnten die zwei Wochen schon relativ eng bemessen sein – angenommen, man kann nicht täglich mehrere Stunden für den Wettbewerb aufbringen, sondern ist normal berufstätig. Nicht zu vergessen die zahlreichen Anforderungen und Bedingungen, die von den Teilnehmern bei der Questreihen-Entwicklung seitens des Veranstalters beachtet werden müssen. Klar, sie alle werden zwingend erforderlich sein. Genauso wie es die überaus professionellen Geschäftsbedingungen – durch die InnoGames sich in jede erdenkliche Richtung absichert – sind. Doch all das macht die Erstellung einer Questreihe und damit die Teilnahme an diesem interessanten Wettbewerb weitaus komplexer. Entsprechend sind aber eben auch die Belohnungen.

Die Gewinne für die weltweit beste Questreihe klingen wie Weihnachten und Geburtstag zusammen: eine namentliche Verewigung im Spiel – für echte Liebhaber ohnehin Grund genug für eine Teilnahme -, dazu ein spezieller Avatar, ein Titel, einen bisher wirklich noch einzigartigen Gegenstand sowie 1500 Goldnuggets. Die Arbeit würde sich lohnen. Doch eines trübt die Aussichten einiger Teilnehmer: Nach einer nationalen Vorauswahl wählt InnoGames als Veranstalter die drei besten Einsendungen aus, um zwischen ihnen den Sieger per Facebook-Abstimmung wählen zu lassen. Hier schrillen die Alarmglocken. Nicht nur, dass einige Spieler weder Facebook nutzen noch überhaupt einen Account besitzen. Für so manchen ist es das nicht wert, die jahrelang gepflegte Anonymität im Spiel durch die Teilnahme bei einer Facebook-Abstimmung zu gefährden. Darüber kann man denken, was man will. Am Ende landet man immer bei der Erkenntnis: Für Unternehmen sind soziale Medien unverzichtbar, so mancher Nutzer mag's, manch anderer boykottiert's. So wird ein Schuh daraus. Ganz unabhängig davon lässt sich das Abstimmungsergebnis aber deutlich einfacher beeinflussen.



Unter der Annahme, dass bei der finalen Abstimmung keine Teilnehmerzahlen im fünf- oder sechsstelligen Bereich erzielt werden, sollte niemand die Wirkungskraft sozialer Medien heutzutage unterschätzen. Hat nur einer der Finalteilnehmer einen unnatürlich großen Bewegungsradius in den sozialen Netzwerken oder zumindest Mittel und Wege, entsprechend viele Menschen auf die Abstimmung hinzuweisen – er wird von der Facebook-Abstimmung profitieren. Denn dort kann jeder x-beliebige Nutzer abstimmen, selbst, wenn er so gar nichts mit The West zu tun hat. Eine Ingame-Abstimmung hätte die Hürde, dass zur Teilnahme erst ein Account erstellt werden müsste. Bei Facebook hingegen ist es nur ein Klick. Obwohl auch eine Abstimmung innerhalb des Spieles offensichtliche Nachteile – zumindest aus Sicht von InnoGames – aufweist, wäre sie wohl die fairere Lösung gewesen.

Das alles sollte die Lust und Kreativität aller Teilnehmer jedoch keineswegs mindern. Dieser Wettbewerb ist eine schöne Chance, das Spiel durch die eigenen Mittel zu bereichern und selbst davon zu profitieren. Auf die Ergebnisse können wir alle gespannt sein. Die offizielle Ankündigung des Events findet ihr im Forum unter

<https://forum.the-west.de/showthread.php?t=72540>

(stam1994)

## Einsatz der TWTimes für den Ausrüstungsmanager

### Zwei sind gut, drei sind besser

Bisher war es nur möglich, zwei Sets im Ausrüstungsmanager zu speichern. Dies änderte sich jedoch mit dem Update auf Version 2.26 Ende Juni.

Die Redaktion der TWTimes begrüßt diese deutliche Verbesserung der Spielbarkeit ausdrücklich, wie die folgende E-Mail des Autors vom 27.05.2015 an den Chef Community Manager KnockKnockJoke aufzeigt. In dieser Nachricht, die bereits einen Monat vor der tatsächlichen Einführung der drei Slots geschrieben wurde, werden die Vorteile und die Notwendigkeit eines dritten Slots beschrieben.

Hallo Andreas,

gerne würde ich dir einen Vorschlag für mehr Bedienerfreundlichkeit machen.

Im Ausrüstungsmanager kann man bisher als free-Player 2 selbst zusammengestellte Ausrüstungen aus Kleidern, Waffen und Tieren speichern. Als Premium-User kann man mit dem Automatisierungs-PA 20 Ausrüstungen speichern.



(Ausrüstungsmanager mit 2 Slots)

**Ich möchte vorschlagen, den free-Playern 3 Slots zu geben.**

Wie komme ich darauf?

Aus meiner eigenen, langjährigen Spielerfahrung finde ich, dass es 3 Ausrüstungen gibt, die von so allgemeinem Nutzen sind, das man sie deutlich häufiger als alle anderen Kombinationen nutzt.

- Duell-Kleidung (Trägt fast jeder Spieler durchgehend, wird nur beim Einstellen von Arbeiten ersetzt)
- Maximale Lebenspunkte-Kleidung (Ist für die Fortkämpfer elementar wichtig und für alle anderen zum schnellen Aufladen der LP nach einem Duell)
- Maximale Geschwindigkeit-Kleidung (Ist für jeden aktiven Spieler wichtig, der zum Questen, Duellieren, zu Fortkämpfen oder zu Märkten häufig und weit über die Karte reist)

## Ausrüstungsmanager - Fortsetzung

Bisher kann man nur 2 dieser Sets speichern. Die Ausrüstungs-Empfehlungen des Spiels selbst bieten zu keiner dieser Ausrüstungen einen Hinweis, sodass man bisher nur die Wahl hat, entweder jedes Mal wieder neu zu testen und zu fummeln oder zumindest 2 zu speichern. Die dritte Ausrüstung muss man dann wieder aufwändig zusammenfummeln.

Bisher ist das Skript ClothCalc von tw-db eine gute Hilfe. Allerdings ist auch das aktuell nicht mehr in der Lage, das beste Geschwindigkeitsset zu berechnen. Leider scheinen da zuviele Dinge reinzuspielen und leider gibt es wohl sogar unterschiedliche Formeln zur Berechnung, die InnoGames den Skriptschreibern liefert. Siehe hier:

<http://forum.the-west.de/showpost.php?p=793881&postcount=2733>

Woraufich hinaus will: Es gibt bisher keine Möglichkeit (weder im Spiel noch durch Skripte), die drei wichtigsten Ausrüstungen verlässlich zu berechnen und es gibt auch keine Möglichkeit, diese drei dann wenigstens zu speichern, wenn man sie durch tial & error zusammengefummelt hat. Und dieses immer neue Zusammenfummeln von einer der drei Kombinationen ist ziemlich unschön.

Ein weiterer Slot wäre also eine große Verbesserung bei der Spielbarkeit. Der Abstand zu den 20 PA-Slots wäre immer noch groß genug, sodass die Attraktivität des PA nicht leidet. Auch mit drei Slots könnte man immer noch nicht sinnvoll die Sets von speziellen Arbeiten speichern. Dafür wär weiterhin der PA nötig.

Es wäre daher schön, wenn du diese Idee entscheiden könntest oder an diejenigen weiterleiten, die solche Sachen entscheiden dürfen.

Mit freundlichen Grüßen,  
Tony Montana 1602  
(TWTimes)

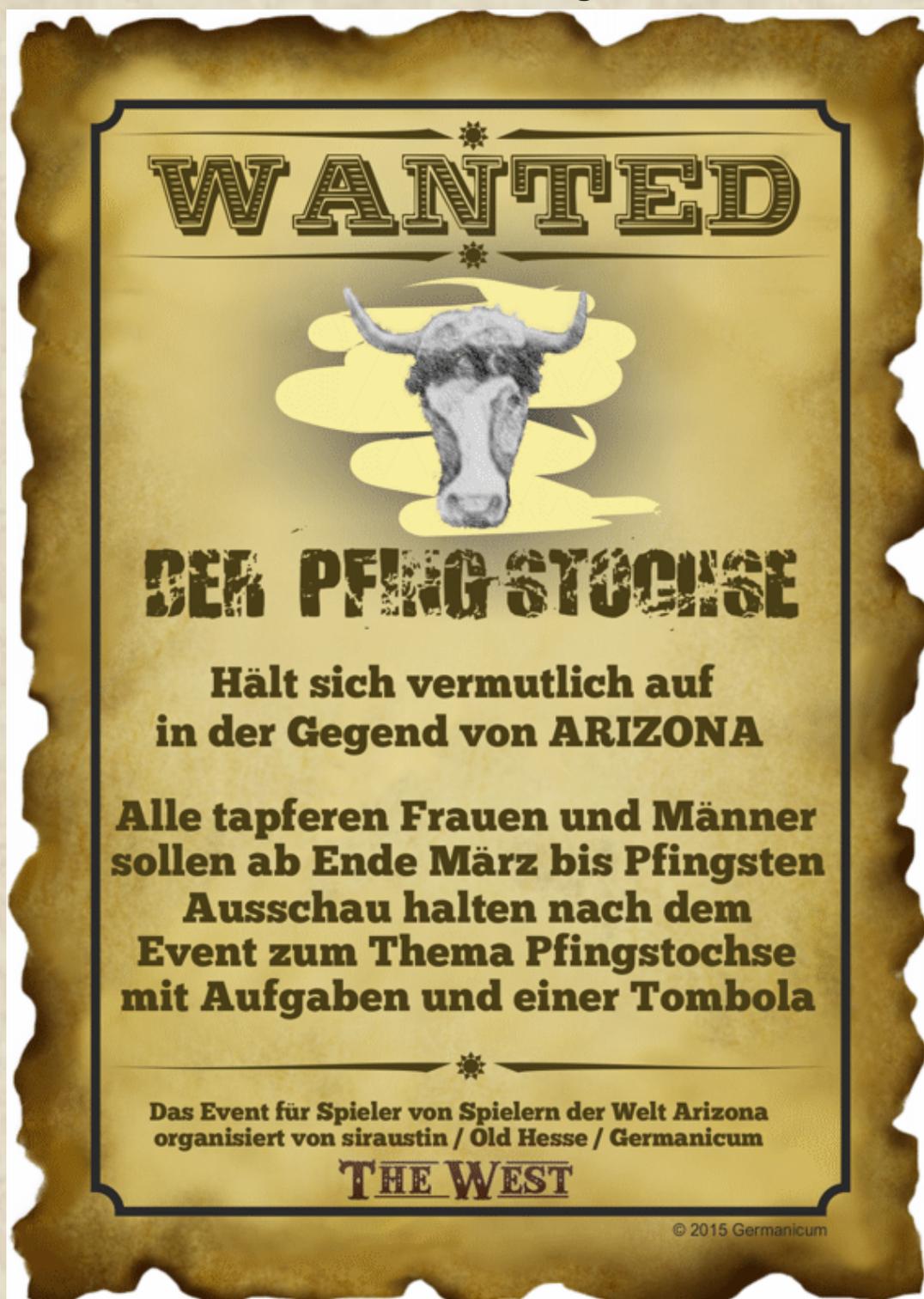
Der Vorwurf "Inno geht nicht auf Spielerwünsche ein" ist mit den letzten Updates aktuell kaum mehr aufrecht zu erhalten. Das Spiel wird weiterentwickelt und stirbt zur Zeit gerade einmal nicht. Es wird dabei auch nicht einfach nur irgendwie weiterentwickelt, sondern sehr eng angelehnt an Communityfeedback und -wünsche. So kann und soll es gerne weitergehen - die Verarbeitung von Spielerquests bietet ja weitere, vielfältige Möglichkeiten.

(Tony Montana 1602)



## Leserzuschrift siraustin, Welt Arizona

### Arizonaevent - Der Pfingstochse



#### Die Gewinner

Nun ist es vergangen, unser Event auf der Welt Arizona. Gemeinsam mit der FvA und der UCA veranstalteten **Germanicum**, **Old Hesse** und meine Wenigkeit, **siraustin**, dieses Event. Bereits in der vorhergehenden Ausgabe der TWTimes wurde hierzu berichtet.

Nun zur Bekanntgabe der Gewinner. Diese wurden bereits vorab informiert und bereits auch alle Gewinne verteilt.

## Leserzuschrift siraustin - Fortsetzung

THE WEST GRUPPE 1 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA				
Die Gewinne & Gewinner für die Spender dieses Events				
Spielername	Stadt	Platz	Gewinn/Name des Items	Lager
SammyK	MIM Paddington	001	Eingefrorener Revolver 55.555 Innodollar	
Redhad	Bad Raccoon City	002	Dem Spender sei ein Trullala 14 Tage VP Bonus Glückspange des Arbeiters (1x) Vier Goldene Hufeisen (1x) 20.000 Innodollar 1.000 Bonds	
Kongul 6 bluebartman Oliver-Hardy	MEK Bad Raccoon City Klausur-Enklave	003 004 005	Banduhr (Geist der Weihnacht 2014) Emmett Dalton's Steinhose Gürtel des Gastes der... 2014 Ketten des Geistes... 2014 Feldlager (20x)	

**Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!**  
**DIE GEWINNER GRUPPE 1**

Teil 1 THE WEST GRUPPE 2 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA				
Die Gewinne & Gewinner für die Spender und angemeldeten Teilnehmer dieses Events				
Spielername	Stadt	Platz	Gewinn/Name des Items	Lager
Kardinal6	Brinas Castle	001	Gürtel + Ketten + Hose des Geistes... 2014 20.000 Innodollar	Germanicum
Do-Gino-oO	BRC's Vorgarten	002	Großes Survivalpaket - (Inno-Special) Zeit (1x) + Seifenwasser (1x) + Kaffee (1x) + 5.000 Innodollar + 550 Bonds	Germanicum
frank122001	Eagle Eye Two	003	Großes Survivalpaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 002	Germanicum
Vätuu	Raven Crow	004	Cochises Lederhose + Holzkassette	Germanicum
Eisette 65	Eagle Eye Two	005	Pat. F. Garrets Jeans + Holzkassette	Germanicum
Beshir	stadtlos	006	Sacajawes Hose + Holzkassette	Germanicum
Brotfürdiwelt	Fortuna Foothills	007	Taschukas Tomahawk + Holzkassette	Germanicum
Thurstan de Crusoe	Fortuna Foothills	008	Taschukas Tomahawk + Holzkassette	Germanicum
Blue-moon	Wolves Creek	009	Kleines Survivalpaket - (Inno-Special) Zeit (1x) + Seifenwasser (1x) + Kaffee (1x) + 2.000 Innodollar + 200 Bonds	Germanicum
iceman 1972	Eagle Eye Two	010	Kleines Survivalpaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 009	Germanicum
der kleine Kai	Brinas Castle	011	Kleines Survivalpaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 009	Germanicum
eagleclaw87	Eagle Eye Two	012	Wyatt Earps Bunte + Rennkutsche (5x)	Germanicum
Jane 1	Devine Devil	013	Tomahawk des Medizinmannes + Rennkutsche (5x)	Germanicum
leTe	Southern Cross	014	General Grants Säbel + Gentlemans Diner (10x)	Germanicum
Bomboleo	Rio Bravo	015	Harmoni cas Bundhose + Gentlemans Diner (10x)	Germanicum
Seppel84	Eagle Eye Two	016	Petes Remington	Germanicum
so-jetzt-aber goldfisch001	stadtlos Fischis Nordmeer	017 018	Petes Remington Petes Remington	Old Hesse Germanicum
Bayernhomer	Brinas Castle	019	Petes Remington	Germanicum
Headsunter96	Eagle Eye Two	020	Petes Remington	Germanicum
Nit1982	Brinas Castle	021	Harpers Axt	siraustin Germanicum
Karin64	Wolves Pit	022	Harpers Axt	Germanicum
Dancing Tree	White Bison Ranch	023	Harpers Axt	Germanicum
abendbrat	Meine City	024	Harpers Axt	Germanicum
dorofogo	Fischis Town	025	Harpers Axt	Old Hesse
MegaOsti	Eagle Eye One	026	Colt des Fremden	Germanicum
Ca7ac	MEK	027	Colt des Fremden	Germanicum
Achin 12	Devine Devil	028	Colt des Fremden	Germanicum
Ciberstar 1	Eagle Eye One	029	Colt des Fremden	Germanicum
"n3Xt	MEK	030	John Days Trappermütze	Old Hesse
MattDevereaux	Circle of friends	031	Allens Pepperbox	Germanicum

**Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!**  
**DIE GEWINNER GRUPPE 2**

Teil 2 THE WEST GRUPPE 2 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA				
Die Gewinne & Gewinner für die Spender und angemeldeten Teilnehmer dieses Events				
Spielername	Stadt	Platz	Gewinn/Name des Items	Lager
BlackWidow74	Fortuna Foothills	032	Allens Pepperbox	Germanicum
-Penelope-	Golden Panthers	033	siraustin James Patronengürtel	siraustin
Rania1	Valley of wolves	034	Calamity James Patronengürtel	Old Hesse
Erfahrener Player	-Zukunft-	035	Athos Florett	Germanicum
Lemuel	Hewenkessel	036	Athos Florett	Germanicum
soelchen	Valley of wolves	037	Stabile Zügel (10x)	Germanicum
Isaak der Ältere	Valley of wolves	038	Stabile Zügel (10x)	Germanicum
Elcidi	Eagle Eye One	039	Stabile Zügel (10x)	Germanicum
Pumpaa	Kuschelecke	040	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Old Hesse
ef04	Eagle Eye One	041	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
sputy	Valley of wolves	042	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
Ruthi	Fortuna Foothills	043	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
buffaloheko	Eagle Eye Two	044	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
Heils Reject	BRC's Hinterhof	045	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
Superman1904	Fisch-Town	046	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
donald1001	jena	047	Doc Holidays Quacksalberschuhe	Germanicum
KittyFox	Scrounger City	048	Bob Builders Overall	Germanicum
Tom Robert	MEK	049	Chief Ourays Mokassins	Germanicum
Ach Enemy	stadtlos	050	Virgil Earps Weste	Germanicum
Tayanita	Bad Raccoon City	051	Lucien Maxwell's Fliege	Germanicum
snowangel	unsere kleine Farm	052	Jose Chavez y Bacas Sombrero	Germanicum
dorofina	Fisch-Town	053	Jose Chavez y Bacas Sombrero	Germanicum
Dirk Montgomery	Valley of wolves	054	Kid Carsons Karohemd	Germanicum
Poppy 9597	Hammer Smashet Farm	055	Adah Isaacs Menkens Gürtel	Germanicum
PARA-DOX	Eagle Eye One	056	Adah Isaacs Menkens Gürtel	Germanicum
Herschman	Bad Raccoon City	057	Adah Isaacs Menkens Gürtel	Germanicum
Lililinet	Eagle Eye One	058	Adah Isaacs Menkens Gürtel	Germanicum
Presido	stadtlos	059	Al Swearengens Adlergürtel	Old Hesse
Schuchteme Nonne	Fortuna Foothills	060	Al Swearengens Adlergürtel	Germanicum
oh-ho	Bad Raccoon City	061	Seth Bullocks Pferdegürtel	Germanicum
Sinalee	Handelsposten	062	Sam Houston's Nietengürtel	Germanicum
Kimba02	Wolves Pit	063	Sam Houston's Nietengürtel	Germanicum
THE WEST ==	Eagle Eye Two	064	Billy Clantons Hemd	Germanicum
b4count	Fortuna Foothills	065	Billy Clantons Hemd	Germanicum
Pikas73	Eagle Eye Two	066	Annie Oakleys karierte Hose	Germanicum
H3ds0t666	Racheakt	067	Bill Hickoks Büffelgürtel	Germanicum
cat001	New Wulfown	068	Bill Hickoks Büffelgürtel	Germanicum
DirtyRomy	Brinas Castle	069	Bill Hickoks Büffelgürtel	Germanicum
Sheriff Steve	Serial Killers	070	Eisenbesen, Ohlagene Kiste	Germanicum
wilu	Eagle Eye Two	071	Plunderkiste	Germanicum
maggie	Brinas Castle	072	Plunderkiste	Germanicum
John Wayne9	Eagle Eye Two	073	Plunderkiste	Germanicum

**Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!**  
**DIE GEWINNER GRUPPE 2**

Teil 3 THE WEST GRUPPE 2 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA				
Die Gewinne & Gewinner für die Spender und angemeldeten Teilnehmer dieses Events				
Spielername	Stadt	Platz	Gewinn/Name des Items	Lager
tiffany12	Wolves Creek	074	Plunderkiste	Germanicum
Phyllie	Brinas Castle	075	Plunderkiste	Germanicum
-biene-	Eagle Eye Two	076	Plunderkiste	Germanicum
Veruxa	Eagle Eye Two	077	Plunderkiste	Germanicum
Tsai	Racheakt	078	Plunderkiste	Germanicum
Schnitzel65	Schnitzels Town	079	Plunderkiste	Germanicum
DirtyChrisZ	Brinas Castle	080	Plunderkiste	Germanicum
Lonesome Cat	Scrounger City	081	Noch nicht ausgerichtet Kompass (10x)	Germanicum
HoSche	Kuschelecke	082	Bleifigur (10x)	Germanicum
zig	jena	083	Noch weiche Murmel (10x)	Germanicum
Woogefrog	el pollo diablo	084	Mathe matis che Zeichenrichtung (10x)	Germanicum
Eaglehead56	Huitslopochtli	085	Mathe matis che Zeichenrichtung (10x)	Germanicum

**Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!**  
**DIE GEWINNER GRUPPE 2**

## Leserzuschrift siraustin - Fortsetzung

**Teil 1 THE WEST GRUPPE 3 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA**

Die Gewinne & Gewinn er für die Inhaber von Teildm tickets - mit Zusatzguthaben

Willu	Eagle Eye Two	001	Jesse Chisholms Bekleidung (6 Teile) 500.000 Innodollar
Tomahawk75	Golden Panthers	002	King Fishers Bekleidung (6 Teile) 250.000 Innodollar
TomRobert	MEK	003	George M Junkins Bekleidung (6 Teile) 100.000 Innodollar
Itala	Berlin Town	004	aus Weihnachts-Set 2013: Wintermütze • Wintermantel • Winterstiefel • Winterkugel
Rania1	Valley of wolves	005	Bandit engürtel • Hut • Mantel • Sattel
Redhad	Bad Raccoon City	006	Frank Eatons Hut • Frank Eatons Tomahawk
sekal01	MEK	007	Will Munhys Hut • Will Munhys Revolver
47114711	Tombstone	008	Bars Reeves Hut • Bars Reeves Messer
eagleclaw87	Eagle Eye Two	009	Black Barbs Hut • Staubtuch • Hose
"n5Xt	MEK	010	Kleines Weihnachtsgeschenket 2014 Perücke • Kette • Gürtel • Stiefel
Blue-mo on	Wolves Creek	011	Bill Doolins Mantel • Gulasch (15x)
Ruthli	Fortuna Foothills	012	Großes Wellnesspaket - (Inno-Special) Flüssiges Leben (1x) • Seifenwasser (1x) • Mantel (2x) • 5.000 Innodollar • 500 Bonds
Tsai	Rachkaht	013	Großes Wellnesspaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 012
Jeremya	Devine Devil	014	Texas Jails JamsHut
tiffany12	Wolves Creek	015	King Fishers Hut • Hose
Brotkündiewelt	Fortuna Foothills	016	Jesse Chisholms Hut • Halbtuch • Stiefel
JAn161616	Brinas Castle	017	Gullien Bakers Gürtel • Staubtuch
Kadiebels	Brinas Castle	018	Deadwood Dicks Hut • Halbtuch
Headhunter96	Eagle Eye Two	019	Black Barbs Hut • Halbtuch
abendbrot	Maine City	020	Jesse Chisholms Hut • Halbtuch
Bomboleo	Rio Bravo	021	Bob Daltons Hut • Halbtuch
Phyllie	Brinas Castle	022	Bob Daltons Hut • Halbtuch
Thunstan de Crusoe	Fortuna Foothills	023	Kleines Wellnesspaket - (Inno-Special) Flüssiges Leben (1x) • Seifenwasser (1x) • Mantel (2x) • 2.000 Innodollar • 200 Bonds
-biene-	Eagle Eye Two	024	Kleines Wellnesspaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 023
soelchen	Valley of wolves	025	Kleines Wellnesspaket - (Inno-Special) Inhalt wie Gewinnpaket 023
der kleine kai	Brinas Castle	026	Chingachooks Hose
Penelope	Rachkaht	027	Premiumkassette
Isak der Ältere	Valley of wolves	028	Perücke • Stiefel des Geistes der... 2014
Veruca	Eagle Eye One	029	Einzigartige wertvolle Kiste
vattu	Raven Crow	030	Einzigartige Kiste

Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!

weiter auf Seite 2 **DIE GEWINNER GRUPPE 3**

**Teil 2 THE WEST GRUPPE 3 DIE GEWINNE & GEWINNER DAS EVENT DER WELT ARIZONA**

Die Gewinne & Gewinn er für die Inhaber von Teildm tickets - mit Zusatzguthaben

Ca7ac	MEK	031	Deadwood Dicks Hut • Spare Ribs (15x)
goldfisch001	Fischis Nordmeer	032	Deadwood Dicks Hut • Spare Ribs (15x)
Woogefrog	el pollo diablo	033	Deadwood Dicks Hut • Spare Ribs (15x)
cartland	Bad Raccoon City	034	Jesse Chisholms Hut • Spare Ribs (15x)
Oliver-Hardy	Klausur-Einkauf	035	Black Barbs Hut • Feldlager (10x)
Sammyk	MUMFadington	036	Black Barbs Hut • Feldlager (10x)
BlackWidow74	Fortuna Foothills	037	Black Barbs Hut • Edlöst einsteilknau (5x)
bluebartman	Bad Raccoon City	038	Pat Desmonds Halbtuch • Spare Ribs (15x)
b4icount23	Fortuna Foot hills	039	Bob Daltons Halbtuch • Gert (em. Diner (10x)
Sdücht erne Nonne	Fortuna Foot hills	040	Bob Daltons Halbtuch • Gert (em. Diner (10x)
Eaglehead56	Hurt Zilopodhtli	041	Jerem. Johnsons Gürtel • Hushpuppy (15x)
H Sachh0666	Rachkaht	042	Edlie Kiste
Kimbo02	Wolves Pitt	043	Edlie Kiste
Herbschmann	Bad Raccoon City	044	Meriwether Lewis Lederjacke • Der Westener (3x)
zige	jena	045	Reese Andersons Sporenschuhe • Stabile Holster (10x)
Sheriff Steve	Senal Killers	046	Jahresmarktweste • Futterbeutel (10x)

Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!

**DIE GEWINNER GRUPPE 3**

Herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner!

Ich möchte mich hier nochmal auch bei allen Beteiligten, Spendern und Mitspielern bedanken für dieses schöne Event. Auch hier ein besonderer Dank an Germanicum für die großartige Ausarbeitung auf seiner Homepage sowie Old Hesse als Mitbestreiter und InnoGames für Spenden.

Euer siraustin

## Probleme mit dem Lichtspielhaus - Kompensation

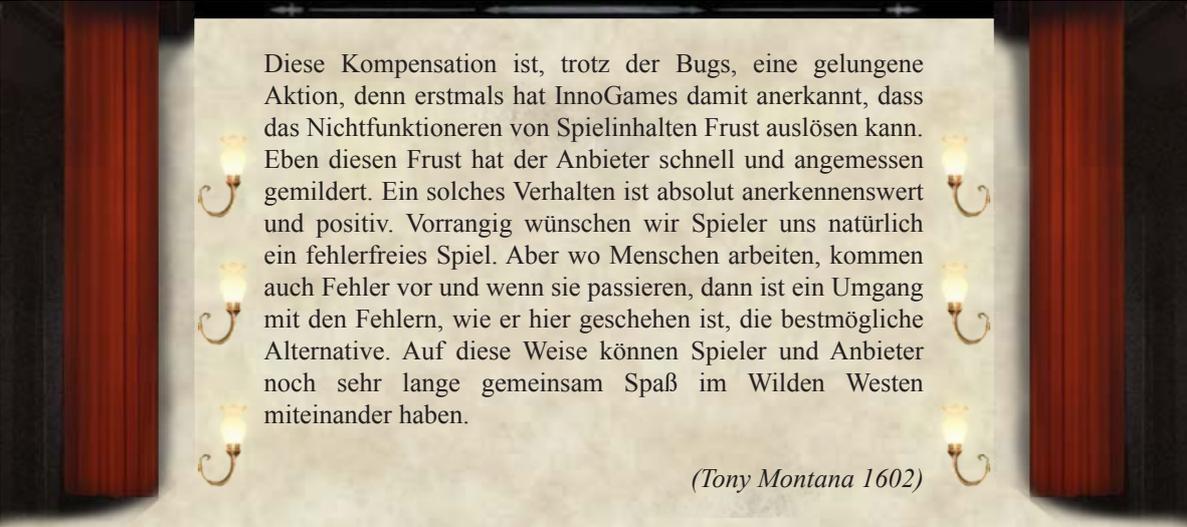
### Auge um Auge, Bug um Bug - Ende gut, alles gut

Mitte Juni kam es auf allen deutschen Welten erneut zu Problemen im Lichtspielhaus. Die Werbefilme ließen sich starten, liefen fehlerfrei bis zum Ende und ... nichts. Das letzte Bild der Clips blieb stehen und es erschien keine Auswahl für die Belohnungen. Die Lebenspunkte, Motivationspunkte und Erholungspunkte - für viele Spieler immerhin der Hauptgrund im Spiel Werbung zu schauen - blieben unerreichbar. Da keine Belohnung ausgewählt werden konnte, war es ebenfalls unmöglich, die Lichtspielhaus-Tagesquest abzuschließen. Da diese Elemente für viele Spieler zum festen Spielverhalten gehören, waren Frust und Ärger in der Community groß. Wie zu erwarten war, ließen die Beschwerden der Community nicht lange auf sich warten. Wer sich das Ganze noch einmal komplett durchlesen möchte, findet im offiziellen Forum von The West in den Posts ab dem 15.06.2015 die zugehörige Diskussion (<https://forum.the-west.de/showthread.php?t=65712&page=44>).

Die Ursache der fehlerhaften Clips lag, wie auch bereits beim ersten Auftreten der Probleme mit dem Lichtspielhaus, nicht in der Verantwortung unseres Spielanbieters InnoGames. Daher konnten die InnoGames-Programmierer auch nicht selbst an der Behebung arbeiten. Es blieb nichts anderes übrig, als den Drittanbieter der Werbung über die Probleme zu informieren und eine Lösung abzuwarten. Genau das geschah auch - und noch mehr.

Unser Chef-Community Manager **KnockKnockJoke** hat nicht nur zeitnah die Community mit Informationen versorgt und unser Feedback aufgenommen. Diesmal konnte er uns sogar eine Kompensation für den Ausfall des Lichtspielhauses präsentieren. InnoGames gewährte den Spielern zwischen dem 19.06.2015 und dem 21.06.2015 einen doppelten Bonus von + 30 % Arbeitsmotivation und + 30 % Duellmotivation. Oder besser: wollte gewähren. Der Teufel steckt oft im Detail und so verhinderte auch in diesem Fall ein Bug bei der Berechnung der Boni eine Umsetzung im Spiel. Ein Bug, der die Kompensation eines Bugs verhindert - schon irgendwie witzig.

Die geplanten Boni bekamen wir also nicht, aber leer gingen wir Spieler trotzdem nicht aus. Bereits wenige Stunden nach dem Bekanntwerden der Bugs in den ursprünglichen Boni, wurden diese deaktiviert und durch sogar drei neue Boni ersetzt, die dann auch fehlerfrei für zwei Tage das Spiel erleichterten: + 30 % Erholungsregeneration, + 10 % Geld bei Arbeiten und + 10 % Glück bei Arbeiten. Die beiden Ankündigungen könnt ihr hier noch einmal einsehen: <https://forum.the-west.de/showthread.php?p=796207#post796207>



Diese Kompensation ist, trotz der Bugs, eine gelungene Aktion, denn erstmals hat InnoGames damit anerkannt, dass das Nichtfunktionieren von Spielinhalten Frust auslösen kann. Eben diesen Frust hat der Anbieter schnell und angemessen gemildert. Ein solches Verhalten ist absolut anerkennenswert und positiv. Vorrangig wünschen wir Spieler uns natürlich ein fehlerfreies Spiel. Aber wo Menschen arbeiten, kommen auch Fehler vor und wenn sie passieren, dann ist ein Umgang mit den Fehlern, wie er hier geschehen ist, die bestmögliche Alternative. Auf diese Weise können Spieler und Anbieter noch sehr lange gemeinsam Spaß im Wilden Westen miteinander haben.

*(Tony Montana 1602)*



## Leserzuschrift zweig - 7 Jahre TW

### 7 Jahre TW – Chronik eines Veteranen

Anlässlich meines kürzlich erreichten 7. „Geburtstags“ in The West (24.06.2008) dachte ich mir, schreibste doch mal einen kleinen Artikel für die TW Times. Auf den nächsten Seiten erwarten euch ein Rückblick auf meine Zeit in diesem Spiel, nette Anekdoten, Screenshots, mehr oder weniger interessante Fakten und Dinge, die noch nie jemand vorher gelesen hat.

Ich werde auch ein paar wichtige Namen nennen und einige (aus persönlichen Gründen) weglassen müssen, außerdem erhebe ich keinen Anspruch auf Vollständigkeit, ich vergesse sicher einiges, was es verdient hätte erwähnt zu werden.

### 2008

Ich bin, wie wohl die meisten in der Anfangszeit, durch Die Stämme auf The West gekommen, leider (muss man im Nachhinein sagen) nicht von Anfang an sondern zwei Monate „zu spät“ um die allererste Beta-Version von TW mitzuerleben. So mancher wird sich noch dran erinnern, für alle anderen gibt's erstmal einen Screenshot vom Westen, als er wirklich noch wild war.



Ja, das ist dasselbe Spiel was wir heute noch spielen – fast. Lasst euch nicht von dem Spielernamen täuschen, Joony ist kein Multi von mir, ich war nie Community Manager, das ist nicht mein Screenshot ;) nur vermutlich einer der ersten Screenshots, die jemals von TW gemacht wurden.

Ich habe also damals mit ein paar Stämme-Kollegen angefangen, anfangs allerdings stadtlos um überhaupt erstmal reinzukommen. Duelle wollte ich damals möglichst erstmal vermeiden, weil ich dachte das wäre sicher hochkomplex. Ein Irrglaube, wie sich später herausstellte. Ich habe das Spiel ohne große Erwartungen gespielt, habe nicht mal damit gerechnet, überhaupt irgendwann mal den damaligen Maximallevel von 99 zu erreichen. Geskillt wurde random, auf Arbeiten hin die man bei Quests brauchte, auf Arbeiten die man ausgegraut auf der Map sah (je nach Anzahl der fehlenden Arbeitspunkte oder steigendem Level wurden immer mehr Arbeiten sichtbar auf der Map) und die interessant aussahen. Tools wie TW-DB.info und clothcalc bevölkerten damals wohl nur die feuchten Träume so mancher Westler, ebenso wie ein Skill, der alle Arbeiten ermöglichen soll. Laut Inno war dies nicht gewollt, aber die Community ließ sich von solchen Aussagen nicht zurückschrecken. Es musste doch möglich sein...dazu später mehr.

Nach einigem Spielen hab ich dann das Forum entdeckt, wollte mich gleich anmelden, irgendwas funktionierte aber nicht, so dass ich Hilfe im IRC-Channel #the-west gesucht und auf Anhieb gefunden habe. Es war niemand geringeres als (damals noch nur Mod) Joony, der mich als einer der ersten im IRC begrüßte. IRC war durch DS natürlich ein bekanntes Werkzeug, also Stammgast geworden im Channel #the-west. Die beste Entscheidung die ich damals hätte treffen können. Mit der im Lauf der Zeit angewachsenen IRC Crew haben wir legendäre Zeiten erlebt.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

Im September 2008 kamen dann die Charakterklassen ins Spiel, ich habe mich für den Abenteurer entschieden, weil dieser umsonst in den ersten beiden Hotelstufen schlafen konnte – als Stadtloser damals ein enormer Vorteil, weil das Geld noch sehr knapp war. Ich weiß noch wie man tagelang für ein Item Geldarbeiten machen musste, was „nur“ ein paar Tausend Dollar kostete und dann nur ein paar wenige Arbeitspunkte brachte, gerade genug um eine neue Arbeit für die anstehenden Quests machen zu können. Erholungs- und Moti-Buffs? Pff, nach 4x2h Arbeit einstellen war das Hotel angesagt. Geld für Premium ausgeben? Zu dem Zeitpunkt unvorstellbar für mich.

Also erstmal so vor mir hin gespielt, das Spiel kennengelernt, durch tägliche Anwesenheit im IRC gegläntzt und dadurch gleich gute Kontakte geknüpft, mit denen ich zum Start von Welt 3 im Oktober direkt von Anfang an dabei sein und gemeinsam einen erfolgreichen Bund hochziehen wollte.

Außerdem wollte ich nach einigen Monaten natürlich auch einen anderen Skill ausprobieren. Ich hielt es für eine gute Idee, soviel Geld wie möglich zu machen, richtig reich werden, wertvolle Items finden. Außerdem brauchte die Stadt ja auch Geld für den Ausbau. Heute würde man so einen Skill wohl Händler nennen, damals war das noch nicht so einfach, Postkutsche überfallen war die Arbeit der Begierde und mit einem Maximalbetrag von 12.000 Dollar auf der Bank war das mit dem „richtig reich werden“ auch noch schwierig. Einen Markt zum Handeln mit anderen Spielern gab es ja auch noch nicht. Aber es gab so manches besondere Named Item auf das man hoffen konnte. Granmonts Pistole, Drakes Vorderlader, Bowies Messer, das waren Items die in höheren Leveln bei manchen Arbeiten tatsächlich findbar waren. Was war man stolz wenn man eins davon beim Postkutsche überfallen gefunden hat.

### 2009

Im Januar 2009 startete Welt 5, dort wollte ich mal einen Errichter spielen. Hat auch ganz gut geklappt, ist ja jetzt nicht der anspruchsvollste Skill. Ich hab errichtet, wurde gefarnt, hab errichtet, wurde gefarnt. Forenaktive W5-Spieler/Leser werden sich vielleicht an einen legendären Thread mit dem Titel „zweig – ein Errichter knallt durch“ erinnern. Killer Zeiten damals. Irgendwann wurde Errichten dann langweilig und ich skillte um, auf Duelle. Natürlich nicht ohne vorher monatelang Geld für Waupes Großvater zu sammeln. An Reskilltränke für 20 Euro hat damals noch niemand gedacht. Erste Erfahrungen mit dem Duellsystem hatte ich schon auf W1 gemacht, und weil ich schon ungefähr wusste wie und der Reskill als Errichter zum Rot-Duellanten nicht ganz so teuer war, wurde es wieder ein Schlagduellant.

Im Forum lief der legendäre Fake-Wettbewerb. Fake? Wie bitte? Es war damals Mode, Screenshots zu faken, sei es aus Spaß an der Freude oder um Leute zu verarschen, indem man sich diverse damals unerreichbare oder geheime Items mithilfe von Browser-Tools oder Photoshop/Paint ins Inventar legte. Der Spaß, den die Community daran hatte, wurde vom damaligen CM Mik erkannt und er stellte den Wettbewerb auf die Beine, bei dem es natürlich auch etwas zu gewinnen gab, nämlich Nuggets. Der erste Preis waren satte 20 Nuggets. Kann man sich heute nichts für kaufen, aber damals hatten diese noch einen Wert von 200 heutigen Nuggets.

Also mit dem Straßengangster Kalli a.k.a. Erdnussbier zusammengesetzt und The West in ein Ghetto verwandelt, Waupée zum Pimp gemacht und Henry einen Afro-Look verpasst:



Hat leider nur für den zweiten Platz gereicht, Mickys Pokemon-Theme war beim Publikum einfach beliebter, wenn auch qualitativ nicht gleichwertig. Das muss einfach mal gesagt werden ;)

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

Im März 2009 war es dann auch soweit, der erste Alle-Arbeiten-Skill (im Weiteren bezeichnet als AAS) wurde gefunden und im Forum bekanntgegeben:



Im Laufe der Jahre kamen bekanntermaßen immer neue Arbeiten dazu, immer vor dem Hintergrund dass bestehende AAS damit nutzlos werden, aber die Community fand immer Wege und Möglichkeiten, doch wieder einen neuen Skill zu errechnen. An dieser Stelle sollte auch Micky1992 erwähnt werden, welcher über die Jahre mehrere AAS veröffentlichte. Überhaupt war er einer der bekanntesten Community-Mitglieder, durch seine „weltbekanntesten“ Suchen nach Hernandos Schwert und dem 3. Schlüssel. Natürlich war auch Micky ein Mitglied der legendären IRC-Crew.

Dank dem Set-Wahn, dem Inno in späteren Jahren verfiel, waren neue AAS auch kein Wunder. Die Basis von Blau/Gelb und Ausdauer/Verstecken ist auch heute noch ein beliebter Bestandteil, wenn auch sehr viele Variationen möglich sind, sei es Komplett-Gelb/-Blau oder gar -Grün, der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt, wenn es um alle Arbeiten geht.

Fun Fact: Der erste AAS von NEXTON funktioniert auch heute mit Level 150 noch, wenn man ordentlich Kleidungssets der neuesten Generation sein Eigen nennt.

Auf Welt 1 feierte ich mittlerweile einige Erfolge im Duellbusiness. Ohne die Ende 2010 eingeführte Hotelsperre (Nach einem Hotel kann man 45 Minuten lang im Hotel angegriffen werden) konnte man noch wunderbar Hotelcamping betreiben, sprich, Duell ausführen und sofort danach wieder schlafen legen, um einem Racheduell aus dem Weg zu gehen. Mit Abenteurerchar und reinem Offensiv-Skill ohne nennenswerte Widerstände war das auch bitter nötig, um nicht nach wenigen Duellen wieder 48 Stunden Pause machen zu müssen.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung



**Stärke**



**Beweglichkeit**



**Geschicklichkeit**



**Charisma**



Ein damaliger Skill eines typischen Hotelcampers: Charisma war noch von sehr viel größerer Bedeutung als heute. Diese Art von Skill ohne jegliche Taktik wurde später durch die Einführung der Hotelsperre nach einem Duell recht stark eingeschränkt.

Im September 2009 startete dann schon Welt 8, auf der ich dann wieder mit dabei sein wollte, diesmal als Fortkämpfer. Welt 6+7 hatte ich erneut ausgelassen, die 8 war die erste Welt, die von Anfang an mit Forts startete, da musste ich dabei sein. Fortkämpfe...Massenschlachten mit mehr als 200 Leuten, das war neu, das war groß. Richtig groß.

Ich war Teil einer Gruppe die sich vor dem Start von W8 zusammenfand, um sofort als Fortkampfallianz zu starten, mit dem Ziel, um die Vorherrschaft mitzukämpfen. Hunderte von Kämpfen später, nachdem aus Freunden Feinde, aus Feinden Freunde wurden, habe ich dann, ihr könnt es euch schon denken, wieder einen auf Duellant gemacht. Aber dazu später mehr. Wichtiger war erstmal der Fortkampf an sich, an dem ich mehr oder weniger freiwillig irgendwann nicht mehr nur als Teilnehmer, sondern auch als Leiter fungierte. Damals hat man noch gerechnet, wieviel Leiten man denn nun skillt, wieviel durch Kleidung dazukommt, welche Kleidung man im Angriff und in der Deff trägt, und überhaupt war Allens Pepperbox *die Waffe*, weil sie brutale +5 Zielen und +6 Leiten hatte. Nur wie gelangt man an so eine Waffe?

Ich hatte damals mit meinem 100%-FK-Skill irgendwas mit um die 5000 LP und war damit einer der Dicksten auf dem Schlachtfeld. An LP-Skills und 20.000 LP haben wir nicht im Traum gedacht, wer wäre denn so blöd und vernachlässigt so gut wie alle relevanten Fertigkeiten, der ist doch nach drei Runden tot. Dachte man...war früher vielleicht wirklich so, ich weiß es nicht mehr.

Im Dezember 2009 gab es dann erstmals den Community-Adventskalender, organisiert von den Spielern stam1994 und Gandfhut in Zusammenarbeit mit Inno. Es gab jeden Tag eine Frage, die es zu beantworten galt, unter allen Einsendungen wurde dann ein Gewinner für den Tag ausgelost, welcher sich über eine Kleinigkeit freuen durfte Mal war es eine Tasse, mal ein TW-Pokerkarten-Set, mal ein paar Nuggets. Ich war natürlich jeden Tag am Start, häufig auch mit der richtigen Lösung, sollte aber bis zum letzten Tag nie Glück haben. Am 24. lag etwas in der Luft. Die Fragen waren ab 0 Uhr im Kalender abrufbar und um ca. 2:23 Uhr hatte ich die Lösung. Am Ende des Tages war ich logischerweise nicht der Einzige mit der korrekten Lösung, aber einer der ersten. Wir saßen alle im IRC, stam1994 war als alter IRC'ler natürlich auch anwesend, so dass ich ihm die Lösung direkt präsentieren konnte und er sie mir auch als korrekt bestätigt hat, nachdem ich ihm meinen Lösungsweg mitteilte und versprach, es nicht weiterzusagen.

Die Gewinner wurden jeweils am Folgetag bekannt gegeben, dummerweise fand die übliche familiäre Weihnachtsfeier am ersten Weihnachtstag statt, und um 18:30 Uhr sollte es Essen geben. Der Gewinner des Hauptpreises sollte gegen 18 Uhr bekannt gegeben werden. Da fällt die Entscheidung natürlich nicht schwer, also kurz vor 18 Uhr fix nach Hause, da die Feier bei Oma zuhause stattfand, die zwei Straßen weiter wohnt, ab in den IRC und ins Forum und abgewartet. Die Stimmung kochte, da schon durchgesickert ist, dass einer der IRC Crew der Sieger sein wird. Und tatsächlich, ich sollte den Hauptpreis absahnen: Eintritt+Übernachtungen für zwei Tage in der Western-Stadt „Pullman City“. Im Nachhinein hätte den Preis vielleicht besser jemand anders gewonnen, denn ich habe ihn leider nie eingelöst. Geplant war es auf jeden Fall, durch eine Verkettung ungeschickter Umstände ist daraus aber nie etwas geworden und das ganze Vorhaben ist in Vergessenheit geraten. Und wenn ich jetzt nach 5 Jahren nachfrage würde man mich wohl auch nur noch mit der Frage „Was zur Hölle ist ein Atomhund\*?“ abspeisen...aber hey, np.

\*Atomhund war der damalige CM.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

2010

Ich glaube 2010 wurden zum ersten Mal Stimmen laut, die den zeitnahen Untergang von The West vorhersagten. Grund dafür war die Einführung von erweiterten Premiumfeatures ab Welt 11 (Arizona), u.A. den Kauf von Fertigungspunkten und Erholung gegen Nuggets. Auch wenn TW immer noch nicht untergegangen ist, kann man wohl trotzdem behaupten dass dies der erste Fuß in der Tür für die heutige Pay-2-Win-Situation, in der sich The West befindet, war.

Da Welt 8 die letzte war, auf der ich „hauptberuflich“ startete, also mit dem Ziel groß zu werden und aktiv zu spielen, weil ich zu dem Zeitpunkt bereits vier Accounts hatte (W1, 3, 5 und 8), und Welt 8 auch wegen FK- und teilweise Bundleitung relativ viel Zeit in Anspruch nahm, gab es für mich ab 2010 eigentlich kaum „Neues“ zu entdecken, außer eben neuen Features die Inno bereitstellte. Skills hatte ich auch schon viele durch, das Spiel an sich war zum Alltag geworden, Duelle liefen, Fortkämpfe liefen. Zu neuen Features gehörten der Ingame-Chat, relativ unspektakulär um darüber viel zu schreiben, später kam aber der lang erwartete Markt ins Spiel. Anfangs noch mit der Beschränkung, bis auf einige Ausnahmen, die zu Sets gehörten (z.B. Ring/Pilgerinnen-Set), keine Produkte anbieten zu können. Meine Zeit auf W3 war gekommen, das unnütze Bank-Einzahlungslimit war auch schon aufgehoben, perfekte Voraussetzungen um mein ursprüngliches Ziel, Reichtum zu erlangen, erneut in Angriff zu nehmen.

Das hat für damalige Verhältnisse auch ganz gut funktioniert, denke ich. Ich hatte eine Excel-Tabelle für meine Käufe/Verkäufe, für mich als Statistikfreak ganz normal. Ich habe Excel in den letzten Jahren größtenteils im Zusammenhang mit TW genutzt.

Bären und andere Teile des Schlafmützen-Sets waren damals sehr gefragt, das Set wollte natürlich jeder besitzen, weil es als eines der ersten Sets überhaupt einen wahnsinnigen Bonus gab. Mit dem Markt war man erstmals nicht mehr auf sein eigenes Glück angewiesen, sondern konnte sich fehlende Teile zusammenkaufen, sofern man über das nötige Kleingeld verfügte. Und 60k Dollar waren damals schon eine Menge Geld, nicht zu vergleichen mit den heutigen Marktpreisen für seltene Items.

Damaliges Highlight war definitiv der Taschukas Tomahawk, den ich für wahnsinnige 125k Dollar gekauft habe, eine Summe über die viele heute nur noch müde lächeln können. Auch wenn man heute Tashunkas wieder für 125k oder gar weniger bekommt, hatte das Geld früher natürlich enorm mehr Wert als heute. Ich wollte diese Waffe unbedingt haben und hab dafür alles zusammengekratzt was ich finden konnte.

ITEM	VERKAUFT FÜ	GEKAUFT FÜ	INFO
Ätzende Säure	2000		
Bär	72000		an dari
Bär		60000	von mcmaxus
Bär		64000	von sahlaadin
Bär		60000	von ronartest
Bär	100000		an unbekannt
Bär		70000	
Bär	75000		
Bär	25005	20100	
Bowies Messer	25000		
Bowies Vorderlader	5000		
Bowies Vorderlader		1500	
Bowies Vorderlader	1500		
Braune Weste	2000		
Codys Stoßdolch	7000		
Codys Stoßdolch	25000		
Drakes Vorderlader	25000		
Drakes Vorderlader	16000		
Drakes Vorderlader	15000		
Edle Fliege	1500		
Granmonts Pistole	15000		
Granmonts Pistole	5100		
Haarfeder	5000		
Kissen		1000	
Kissen		520	verkauften!
Kissen	1500		
Kudrams Sonnenschirm	5000		
Murmelbeutel	5072	1000	
Nachthemd	29305		
Nachthemd	12003	9999	
Nachthemd		15000	
Nachthemd	25000		
Nachthemd		15001	
Nachthemd	20000		
Nachthemd		3750	verkauften!
Pantoffeln		9110	
Pantoffeln	9501		

Auf Welt 8 zeichneten sich währenddessen die wohl gravierendsten Ereignisse meines „TW-Lebens“ ab, ich sollte wegen internen Streitigkeiten in meinem aktuellen Bund, an dessen Führung ich maßgeblich beteiligt war, diesen auflösen und mit der halben Führungsriege zum damaligen „Feind“ wechseln. Leute die ich aus unserem IRC-Channel gebannt habe, weil ich sie nicht leiden konnte (Grüße an Patches Ohulahan, Gründe für den Ban kenne ich selbst nicht mehr ;-)), wollten mich bei sich im Bund haben. Widerwillig damals Skype installiert, um mit „diesen Typen“ zu sprechen die ich

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

nicht mochte, und nach einigen Gesprächen hatten sie mich überzeugt. Irgendwann später hatte ich auch in Walnuts Mijuris II wieder den Stadtgründer Hut, ohne jemals drum gebeten zu haben \\_(ツ)\_/

Im Nachhinein war Walnuts das Beste was mir damals hätte passieren können.

Zum Abschluss des Jahres kamen im Dezember noch ein großes Update, welches u.a. die Levelerweiterung auf 120 brachte, Hosen & Gürtel und etliche neue Arbeiten. Überkrasse Items, Buffalo Bills Chaps, Tilghmans Pistolengürtel, für Duellanten ein Traum. Erneut stand für mich die Frage im Raum, welche meiner Accounts es wohl schaffen werden die 120 zu erreichen. Es waren am Ende drei von vier, W5 hats nicht geschafft.

### 2011

Irgendwann 2011 muss es gewesen sein, nachdem bekannt wurde wie man an den 3. Schlüssel kommt, wo ich mit dem guten alten Toni einen Schlüsseldeal abgemacht habe, er besorgt ihn mir auf W8 und ich suche ihm einen auf der 7. Wir hatten beide keinen Acc auf der jeweils anderen Welt, also war es kein Problem, einen neuen Acc hochzuleveln und diesen ganz dem Finden des Schlüssels zu widmen. Eine Sache von ein paar Monaten. Gleichzeitig dachte ich mir, wieso mit nur einem Schlüssel zufriedengeben? Also hat ungefähr parallel mein „Bruder“ auch noch mit TW angefangen, um mir einen weiteren Schlüssel 3 zu besorgen, den ich am Markt verticken kann. Geld kann man ja immer gebrauchen.

Nach mittlerweile fast zwei Jahren Welt 8 war es auch hier wieder Zeit, vom Fortkämpfer ins Duellbiz einzusteigen, diesmal wollte ich einen Blau/Gelb-Schießenskill ausprobieren, der vorher schon ausgiebig von anderen Spielern getestet und für gut befunden wurde. Mit Goldenem Gewehr & Colt in der Hand machte ich dann Jagd auf Widerständler. Die typische Fortkämpfer-Duellstatistik von 106 Siegen zu 514 Niederlagen sollte innerhalb der nächsten Monate bei 680:680 den Ausgleich erreichen und fortan ins Positive wachsen.

Im Mai 2011 kam mit Update 1.31 das Crafting, ein Feature auf das ich mich sehr gefreut habe, weil ich die Möglichkeit erahnte, einen Haufen Geld damit zu machen. Gentleman-Dinner mit ihrem Arbeitspunkte-Bonus waren damals etwas völlig neues, was sicher jeder irgendwann mal gebrauchen konnte. Ich fing also frühzeitig mit der Planung an, dank Beta-Account und dem damit einhergehenden Vorwissen konnte ich Produkte sammeln lassen, bevor es überhaupt losging. Meine Crafting-Tabelle, in der haargenau festgehalten wurde wie viele Produkte ich für welche Stufen brauche, fand nach anfänglichem Belächeln doch noch Anklang in der Stadt und wurde gern übernommen. Da mein Ziel war, als einer der ersten die Dinner anbieten zu können, war mir jede Hilfe recht, und so wurde neben meinem „Bruder“ noch mein Cousin beauftragt, Produkte zu farmen. Im Gegensatz zu einem Bruder hab ich aber wirklich einen Cousin, der diesen Job übernommen hat ;-)

Im August war es dann soweit, ich war nach Micky1992 der zweite Spieler auf den deutschen Welten mit der nötigen Craftingstufe 450, um die Dinner herzustellen. Das Angebotsmonopol auf W8 hat mir dann auch meine erste Million Dollar eingebracht, da ich die Dinger für übertriebene 15k pro Stück verkaufen konnte. War ein knappes Ding zwischen Micky und mir, nachdem wir uns sogar gegenseitig als Produktsklaven unter die Arme griffen war es Innos Updatepolitik, die ein entscheidendes Update auf W1 zwei Tage früher einspielte als auf der 8, was ihm dann den Vorsprung gab den ich nicht mehr einholen konnte.

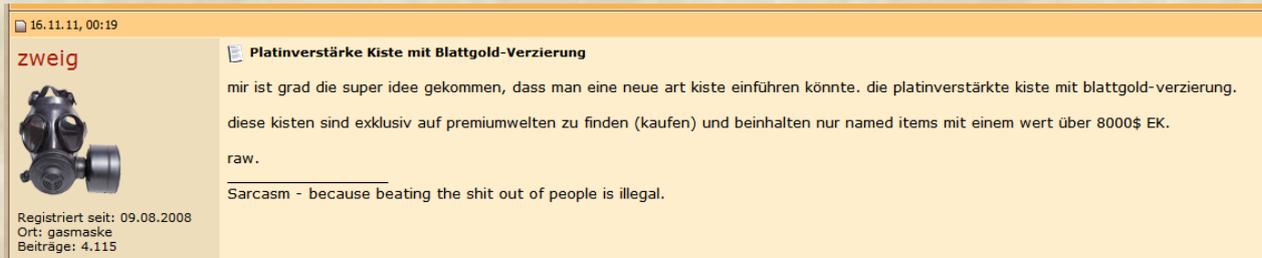


Da das Craften damals noch eine 5-minütige Arbeit war, und man für optimales Durchkommen teilweise schon 50x dasselbe craften musste, lag natürlich nichts näher, als den Mist automatisiert ablaufen zu lassen. Wer hat schon Lust alle paar Minuten wieder klicken zu müssen, wenn man stattdessen sinnvollere Dinge wie z.B. den Einkauf erledigen kann?

Also meine amateurhaften Programmierkenntnisse rausgekratzt und den „Craftingfinger“ gecodet, einen simplen Mausclick-Simulator, garantiert ohne Gefahr zu laufen von Innos geheimnisvollen Tools als Bot erkannt zu werden. Ich hatte noch ein paar solcher Helferlein, aber psst.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

Einige von euch erinnern sich bestimmt an Weihnachten 2011, das war das Jahr des „Weihnachtszimmers“, das erste Premium-Event seiner Art, Vorgänger der mittlerweile fest integrierten wiederkehrenden Tombolas. Man hatte die Möglichkeit, verschieden teure Geschenke für Ingame-Dollar oder Nuggets zu kaufen. Das größte Paket bestand aus der Premiumkassette, als dessen Erfinder ich mich sehe. Ich habe kurz vor dem Event eher scherzhaft, ohne zu ahnen was ich damit auslöse, die folgende Idee ins Forum gepostet:



16.11.11, 00:19

**zweig**

**Platinverstärkte Kiste mit Blattgold-Verzierung**

mir ist grad die super idee gekommen, dass man eine neue art kiste einführen könnte. die platinverstärkte kiste mit blattgold-verzierung. diese kisten sind exklusiv auf premiumwelten zu finden (kaufen) und beinhalten nur named items mit einem wert über 8000\$ EK.

raw.

Sarcasm - because beating the shit out of people is illegal.

Registriert seit: 09.08.2008  
Ort: gasmaske  
Beiträge: 4.115

Wurde geschreddert. Und kurze Zeit später gibt es eine solche Kiste mit anderem Namen (Premium-Kassette) an Weihnachten. Zufall? Ganz bestimmt :-)

Zurück zum Weihnachtsevent, ich habe mir natürlich das größte Geschenk für zwei Millionen Dollar gegönnt, und heraus kamen ein paar Items Müll und der Goldene Tomahawk. Bis heute noch eine sehr begehrte Waffe für Duellanten, das Gegenstück zur Howdah für Schussduellanten. Dummerweise war ich zu dem Zeitpunkt Schussduellant, konnte also erstmal so gar nichts damit anfangen. Um ihn direkt mit einer Howdah zu tauschen, reichten meine Kontakte damals nicht aus, also erstmal behalten. Habe ein paar witzige Duelle gegen komplett grüne Reflexskiller damit gewonnen, bis ich ihn später gegen eine Howdah eingetauscht habe.

### 2012

Im Februar 2012 wurden einige neue Features eingespielt, u.a. der Bondshop, die Kirche wurde über Level 1 hinaus ausbaubar, Craftingerverweiterung auf 650. Endlich nach Lust und Laune reskillen mithilfe der Tränke im Shop. Yeehaaw. Ich hab mich auf W8 sofort an die Arbeit gemacht, möglichst schnell an die 1000 Bonds zu kommen, um mir einen Trank zu leisten, da schon damals Reskills meine zweitliebste Beschäftigung in TW waren, auf Dauer eben nur extrem teuer mit Dollars. Auf Crafting hatte ich erstmal keine Lust mehr, die 650 sahen auch dank der Woche Zwangspause zwischen zwei Craftings des zweithöchsten Rezepts so unerreichbar weit weg aus, dass ich zum damaligen Zeitpunkt nicht davon ausgegangen bin, diese zu erreichen. Erneut ein Irrtum, wie sich später herausstellen sollte. W3 und W5 waren zu dem Zeitpunkt schon so ziemlich in den Hintergrund geraten oder bereits gelöscht, W1 war ich mittlerweile als Händler aktiv um mir erste größere Geldsummen per weltübergreifendem Tausch auf die damalige Hauptwelt 8 zu schieben.

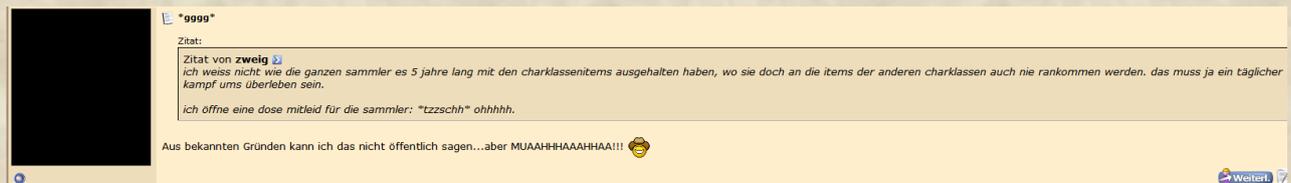
Ab Juni gab es dann die Möglichkeit, seinen Account auf andere Welten zu migrieren, eine Funktion von der meine Stadt und ich gern Gebrauch machten, da die Situation auf der 8 irgendwie festgefahren war und die 1 als eine der aktivsten Duellwelten neue Gegnerschaften versprach. Also W1 Account leer gemacht, Items gesichert, gelöscht und meine Aktivität vorerst auf nur eine Welt beschränkt. Mein W8-Multi hab ich da beerdigt, da das Crafting ja auch erstmal erledigt war, den Account von meinem Cousin hab ich mitgenommen, der war bald groß genug um mir einen weiteren Schlüssel 3 zu suchen. Den Acc hab ich btw später auch wieder selbst übernommen, weil er keine Lust mehr auf langweiliges Produktfarmen hatte. Ist ja irgendwo auch verständlich, aber die Produkte mussten natürlich weiterhin fließen.

Random Fact: Im Juli 2012 war ich mal für 1,5 Tage gesperrt, weil ich im Stadtchat ein paar „Erwachsenenwörter“ benutzt habe um einen Spieler zu umschreiben, dies wurde jedoch prompt von einem anderen Stadtmitglied der zufällig mit demjenigen Herrn befreundet war, gemeldet. Mies gelaufen, hab ein paar Duelle verloren und bin KO gegangen weil die per SMS verschickte Bitte um Rauswurf aus der Stadt zu spät kam. Eigentlich sollte ich ganze 5 Tage gesperrt bleiben, dummerweise wurde die Beleidigung falsch (über den Profilbutton statt im Chat) gemeldet, so dass der Grundsatz „In dubio pro reo“ zur Geltung kam. Ja, auch im Support herrscht keine Willkür, wie so manch einer gern behauptet. Da läuft fast alles mit rechten Dingen zu. Abgesehen davon, dass die Sperre an sich gerechtfertigt war, da meine Wortwahl im Nachhinein betrachtet nicht allzu freundlich war. Ich hab eigentlich auch nur Widerspruch

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

eingelegt, weil die nette Dame vom Support mein Profil mitgelöscht hat, was so gar nichts mit dem Sperrgrund zu tun hatte. Ist wohl eine Standardprozedur, wenn jemand ein Profil meldet, keine Ahnung.

Überhaupt hatte ich mit dem Support fast durchweg nur gute Erfahrungen, kann überhaupt nicht nachvollziehen warum die Jungs und Mädels immer so gehatet werden im Forum. Vielleicht hatte ich aber auch nur die richtigen Freunde in den richtigen Positionen, denn wer kann schon von sich behaupten, aus Innos höchsten Rängen solche PNs zu bekommen:



\*Absender geschwärzt um die Identität zu schützen.\*

Das Community Management ist ja mittlerweile auch komplett durchgetauscht (nicht meine Schuld), so dass sowas nicht mehr vorkommen wird.

Manchmal hatte ich auch das Gefühl, fürs Forum eine Lizenz zum Spammen zu besitzen. Während andere weitaus harmlosere Posts reihenweise gelöscht wurden, konnte ich fast immer schreiben was ich wollte. Kann natürlich auch sein, dass ich meine Posts im Forum selbst kritischer gesehen habe als die Mods das getan haben. Ich bin ja wahrlich kein Kind der Traurigkeit gewesen und hab einige hundert in meinen Augen doch recht nutzlose Posts verfasst, kann ich guten Gewissens zugeben. Oder sie haben selbst gelacht und wussten insgeheim, wie Recht ich doch habe. Verwarnungen gab es natürlich auch ein paar, aber anscheinend nur wenn die Jungs, die im Forum für Ordnung sorgen, mal ganz schlechte Laune hatten.

Wo war ich stehengeblieben? Ach ja, The West 2.0 wurde angekündigt. Wow. Zwei Punkt Null. Das klingt gut. Alles neu. Neue Karte, neues Interface, neues Arbeitssystem. Das neue Arbeitssystem sollte sich als Sorgenkind herausstellen, denn so wie es geplant war, kam es bei kaum einem Spieler gut an. Jede Arbeit sollte mit nur einer festgelegten Zeiteinheit durchführbar sein, dafür gab immerhin in jedem Levelbereich Arbeiten von 15 Sekunden bis hin zu 2 Stunden. Falls man mal länger nicht am PC war, konnte man dann mehrere Stunden lang Arbeiten ausführen, die im schlimmsten Fall überhaupt keinen Nutzen hatten. Richtig motivierend. Als Beispiel Steine abbauen, nur 5 Minuten einstellbar? Kann man schon so machen, aber dann isse halt scheisse. Diese Erkenntnis sollte Inno auch ziehen, was sie zu einer Überarbeitung zum heutigen System bewegte. Ich fand das System teilweise gar nicht so schlecht, aber nach der später folgenden Überarbeitung war es in allen Belangen noch besser.

Mit 2.0 startete natürlich auch eine neue Welt, damit man das neue Spiel in seinem ganzen Glanze von vorn erleben kann, Fairbanks war der Name der Wahl. Dort habe ich nach langer Weltenpause (letzte Neuanmeldung war W8) mal wieder mit angefangen, wollte mir den in Mode gekommenen „Null Exp Duellanten“ mal ansehen...ob es Spaß macht, tagein tagaus wehrlose Leute zu duellieren. Hat mir nichts gegeben, nach ein paar Wochen im Levelbereich 30-40 wurde es doch schon sehr langweilig, keine Ahnung was die Leute daran finden. So richtig überzeugende Argumente für diesen Spielstil konnte auch niemand in den endlosen Diskussionen im Forum liefern. Also Fairbanks erstmal auf Eis gelegt, später dann gelöscht.

### 2013

Seit der Migration im Juli 2012 hatte ich mich in der Duellrangliste nach oben gekämpft, die 1000 Siege vollgemacht, mich in die Top 15 der Duellanten auf W1 gekämpft, Anfang 2013 wurde es dann Zeit für einen radikalen Reskill. Errichter. Einfach mal die Kirche ausbauen, mal gucken was so geht. Anfangs noch allein die Kirche auf 60-70 gezogen, schlossen sich mir weitere Stadtmitglieder an, mit dem Ziel die Städterangliste zu erklimmen. Seite 1 sollte es werden, dann Platz 5, zeitweise stand Walnuts hinter Livenworth auf Platz 2, für mehr hat es mangels Ambitionen nie gereicht. Halbes Jahr ausbauen und es wurde langweilig.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

Nachdem Inno einsah, dass das Arbeitssystem irgendwie doch suboptimal war, kam gut ein halbes Jahr nach der Einführung das heutige System, variable Arbeitszeiten wie früher, nur mit zusätzlicher Möglichkeit für Junkies, im Minutentakt Arbeiten durchzuhämmern. Enorm entspannt waren die neuen, teilweise sehr hohen Produktfundraten bei 2h, ein Traum für die Produktsammler. Arbeitsmoti war ja als Errichter und Händler immer gern gesehen.

Im September hab ich mir dann überlegt, wie ich meinen Kontostand weiter ausbauen konnte. Weltentausch...da war doch was. Kurzerhand auf allen verfügbaren Welten (10-Fairbanks) Accounts erstellt, ein paar Level gemacht und auf Tombolas gewartet. Andere habens vorgemacht, Inno hats geduldet, warum also nicht mit ein wenig mehr Zeitaufwand einen Ertrag sichern, den man sonst nur durch den Einsatz von etlichen Nuggets auf einer einzelnen Welt erreicht?

Fast Forward in den November – ein neues Update stand an. Als Vorbereitung für die bald folgende Maximalstufenerhöhung auf 150 gab es schon mal ein Kleidungsupdate, Levelanforderungen, Preise wurden geändert, neue Klamotten, neue Nameds wurden verfügbar. Perfekte Voraussetzungen um den Handelnskill mal wieder auszupacken, neue Nameds zu finden und die überteuerten Early-Adopter-Preise mitzunehmen. Ein perfekter Plan – innerhalb einer Woche nach dem Update 2 Millionen Dollar Nettogewinn erwirtschaftet. Kann man mal machen. Ganz besonders schön ist die Erinnerung an meine erste Crazy Horses Indianerkleidung, verkauft für 1,5 Millionen Dollar. Einige Wochen später gab es die Klamotte dann für 1/10 des Preises :-)

Heute wandern Crazy Horses und kleinere Nameds bei mir direkt zum Fahrenden Händler, weil es auf 10.000 Dollar mehr oder weniger einfach nicht mehr ankommt.

### 2014

Levelerhöhung auf 150! Yeah! Neuer Content, neue Arbeiten, Quests, Kleidung, neuer Spielspaß!?

Rückblickend kann ich sagen, dass 2014 wohl nach einer langen Durststrecke für alte Hasen wie mich ein großartiges Jahr war, auch wenn nicht alle Riesenspaß am Leveln haben, gab es doch nach jahrelangem Stillstand auf Level 120 endlich wieder neues zu entdecken. Ich selbst war auch nie ein Freund vom stumpfen Leveln, ganz besonders unter dem Aspekt, dass Level 150 wirklich lange dauern sollte, und wollte neuen Content möglichst schnell selbst nutzen können. Erneute stand die Frage im Raum, ob ich überhaupt „jemals“ die 150 erreichen werde, weil das Ziel doch recht weit entfernt schien. Glücklicherweise wurden die bis dahin gesammelten XP angerechnet und ich landete mit dem Update direkt auf Level 138 und konnte damit alle neuen Arbeiten direkt, da diese maximal Level 130 erforderten. Mein Augenmerk lag aber vorerst nur auf einer Arbeit, nämlich dem Handelsbüro. Mit neuen Rekordwerten was die Glücksfundhöhe angeht war es nun möglich, die heiß begehrten Named Varianten der Duellwaffen zu finden. Sofort nach dem Update also auf den Weg gemacht, und nach nur zwei Arbeitsstunden direkt der erste große Fang, ein Tashunkas Tomahawk! Ein perfekter Start, die erste Wyatt Earps Buntline droppte auch schon am nächsten Tag. Im darauffolgenden halben Jahr sollten es noch 9 weitere WEBs neben zahllosen weiteren Billys Peacemakern und anderen named Waffen werden, die auf dem Markt gute Gewinne brachten.

Ich glaube 2014 war mein persönliches „Jahr des Reskills“, ich hab insgesamt 6x umgeskillt. Von Händler Anfang des Jahres über diverse Duellskills im April/Mai zurück zum Händler ab Juni, um noch ein paar WEBs zu finden. Im September mal wieder drei Tage lang duelliert (nur um einen Skill zu testen) und das Jahr dann als Errichter beendet, weil noch ein paar Erfolge ausstanden, unter anderem der 1 Million Ausbaupunkte-Erfolg.

Gegen Ende des Jahres kam dann noch „das nächste große Ding“ von Inno, die Multiplayer-Instanzen a.k.a. Abenteuer. Wie viele andere sicher auch, war ich gespannt auf dieses Feature und traute ihm sogar zu, wirklich wieder Leben in den mittlerweile doch recht tristen Alltag von TW zu bringen. Leider verflog die erste Begeisterung schnell, wie so oft schon war es hauptsächlich das Balancing, welches neben Bugs und fehlenden Features die Abenteuer für mich doch eher zu einer Enttäuschung werden ließen. Nach den 100 Abenteuern für den Erfolg war das Thema daher für mich erledigt, schade dass Inno hier nicht mehr Zeit investiert hat um z.B. den Veteranenshop mit Items zu füllen, für die man die angesammelten Veteranenpunkte hätte ausgeben können. Auch die später hinzugefügten Erfolge brachten mich nicht dazu, Zeit in dieses unfertige Feature zu investieren.

## Leserzuschrift zweig - Fortsetzung

2015

Ich hatte nach der Levelerhöhung im Februar 2014 eine grobe Hochrechnung erstellt, wann ich denn 150 erreichen würde, wenn ich so weiterspielen würde wie bisher, und kam auf ca. Ende August 2015. „Noch 1,5 Jahre leveln?“ dachte ich mir, will ich mir das antun? Es stellte sich heraus, dass hohe Kirchenstufen im Verhältnis zu anderen Aktivitäten sehr viel mehr Erfahrungspunkte bringen, so dass sich die letzten Level bis 150 mit unserer mittlerweile auch gut gewachsenen Kirche in Walnuts meistern ließen. Es sollte also im Endeffekt nur knapp über ein Jahr dauern, bis ich am 16. März 2015 dann die 150 erreichte. Nach einem erneuten kurzen Besuch in der Duellszene landete ich dann wieder beim Handelsbüro, weil diese Arbeit nach all den Jahren TW durch die Chance auf schöne Itemfunde wenigstens noch einen Hauch Spannung in sich trug.

TW sollte dieses Jahr, entgegen vieler Prognosen aus der Community (The West starb, stirbt und wird vermutlich jedes Jahr einmal sterben, wenn man nach der Community geht), im April seinen 7. Geburtstag erleben, und damit näherte sich auch mein 7. West-Geburtstag am 24. Juni, dieses Jahr ein besonderer. Es wird mein letzter gewesen sein! Ihr braucht mich also nach all den gebeichteten Regelverstößen nicht mehr bei Inno anschwärzen, wenn ihr diese Zeilen lest wird der zweig-Account auf keiner West-Welt mehr existieren. Ich hoffe dass TW auch noch seinen 8. Geburtstag und weitere darüber hinaus erlebt.

Zum Abschluss bleibt mir an sich nicht mehr viel zu sagen, außer Danke für die schöne Zeit an alle Beteiligten, sei es ingame, im IRC, Skype/TS oder beim legendären Minigolf-Showdown in Paderborn, allen voran natürlich InnoGames für die Bereitstellung dieses Spiels! Einen Level 150er Account mit zweistelligem Millionenbetrag im Besitz und jahrelang gewachsenem Inventar einfach wegzuwerfen war alles andere als eine leichte Entscheidung.

Schöne Grüße an alle Leute, die ich in den letzten 7 Jahren kennengelernt habe, auch wenn die Liste kaum vollständig sein kann, weil es so viele waren, versuch ich es trotzdem: Marco, Michi, Simon, Christian, Ramona, Corinna, Bea, den Gonger und den KKWK sowie die restliche IRC-Crew; die Duellanten die ich ingame bewundert habe als ich selbst noch ein Greenhorn war; die Jungs die ich im IRC gemobbt habe (Dani du kleiner Itaker mit deinen blöden Fragen, ich hoffe du verzeihst mir); die Hunderten Duellgegner und so mancher spezieller „Freund“, bei dem es immer um mehr ging als nur einen Duellsieg; Handelspartner, mit denen ich über mehrere Tombolas hinweg Millionen Dollars weltübergreifend getauscht habe; Stadtmitglieder, mit denen ich nie ein Wort gewechselt habe weil sie irgendwie immer nur still und heimlich da waren; die alte Belegschaft der Städte Sin City W1, der ACS-Städte W3, Dirty Dozen W5, San Venganza W8, Walnuts W8 und alle die ich noch vergessen habe. Außerdem schöne Grüße an alle Barträger und Leute mit Frisuren die aussehen wie Lego-Haare und all diejenigen, die vor dem Lesen der letzten 10 Seiten dachten „Dieser zweig ist eigentlich ganz in Ordnung“, mittlerweile aber vom Gegenteil überzeugt sind.

Abschließen möchte ich mit einem Zitat eines Spielers der ganz alten Schule:

*„andi leichen, die hier noch rumliegen - lasst einfach los & macht euch vom acker, auch andere mütter haben hässliche töchter.“* - Fumé 20.03.2015

Genau das werde ich jetzt tun.

Wer noch etwas loswerden möchte, findet mich an den üblichen Orten im IRC oder im Forum, mal sehen wie schwer der Abschied fällt.

*zweig*

## Externe Links in Profilen

### Lustige, lachende Links

Die Spielerprofile werden von vielen Cowboys und Cowgirls dazu verwendet, sich selbst und die jeweiligen Ansichten zu den unterschiedlichsten Themen im Spiel darzustellen. Auf diese Weise werden die Accounts etwas persönlicher und die Identifikation zwischen Spieler und Spiel wird so gestärkt. Neben direkten Textbotschaften, lassen sich natürlich auch Verweise auf Internetseiten in den Profilen eintragen. Diese Links können auf drei verschiedene Weisen dargestellt werden.

Trägt man beispielsweise einfach nur [http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung\\_75.pdf](http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf) in sein Profil ein, erscheint der Link als reiner Text. Um zu der entsprechenden Seite zu gelangen, muss der Link erst noch kopiert und im Browser ausgeführt werden.

Um einen aktiven Link bereits im Profil zu erzeugen, versieht man die reine Internetadresse mit dem sogenannten BBCode. Man erhält dann einen Eintrag in der Form:

```
[url=http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf]http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf[url]
```

In der Ansicht des Profils ist der BBCode nicht zu sehen, dort erscheint nur ein aktiver, also direkt anklickbarer Link zur entsprechen Internetseite.

Zu guter Letzt gibt es auch noch die Möglichkeit, einen aktiven Link zu erzeugen, bei dem die Internetadresse in der Darstellung durch einen Text ersetzt wird. Auf diese Weise kann etwa bereits im Profil eine Kurzbeschreibung des Inhalts der verlinkten Internetseite angegeben werden. Dazu muss die Internetadresse direkt in dem BBCode eingebaut und durch den gewünschten Text ergänzt werden. Wer also wissen möchte, warum er Ausgabe 75 der TWTimes anklicken soll, dem könnte mit dieser Darstellung geholfen werden:

```
[url=http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf]Erklärung der Fortkampfgrundlagen auf S. 12 bis 16[url]
```

Auch in diesem Fall ist der BBCode im Profil selbst nicht zu sehen, dort erscheint nur *Erklärung der Fortkampfgrundlagen auf S. 12 bis 16* - jedoch als aktiver Link. Wie diese drei Darstellungsweisen in einem Spielerprofil aussehen, zeigt der folgende Screenshot:

Tony Montana ... Brainstone Valley	
Status	Gesucht
Stufe	98
Duellstufe	105
Rang	1135
Erfolgspunkte	8625
Bündnis	Apocalyptic Riders

[http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung\\_75.pdf](http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf)

[http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung\\_75.pdf](http://twtimes.de/ausgaben/Nr-75/Zeitung_75.pdf)

[Erklärung der Fortkampfgrundlagen auf S. 12 bis 16](#)

Links als Text

## Externe Links in Profilen - Fortsetzung

Der Spieler **GermanBOSS** aus der Stadt Wolfs-Stube in Georgia wies uns jetzt darauf hin, dass die Darstellung des Links nicht auf Texte beschränkt ist, sondern auch durch Smileys erfolgen kann. Hinter dem Smiley in seinem Profil verbirgt sich ein aktiver Link. Die Verlinkung entspricht dem Schema der textlichen Verlinkung:

[url=http://tw-db.info/?strana=item&id=303000]:D[/url]

Der einzige Unterschied besteht darin, dass der Text durch die eine Zeichenkombination ersetzt wurde, die einen Smiley ergibt, in diesem Fall durch den *Doppelpunkt* und *D*. Aber auch jeder andere Smiley ist genauso einsetzbar. Wie das im Spiel dargestellt wird, seht ihr hier:



Link als Smiley

Wer diesen Smiley anklickt, bekommt also sehr wohl etwas zu sehen, nämlich die Item-Informationen des Blauen Lumpens auf der Seite tw-db.info.

In diesem Sinne: BBCode ist nicht so schwer einzubauen, wie es dem ungeübten Spieler auf den ersten Blick vielleicht erscheinen mag. Es ist eine tolle Möglichkeit, das eigene Profil interessanter und persönlicher zu gestalten.

(Tony Montana 1602)

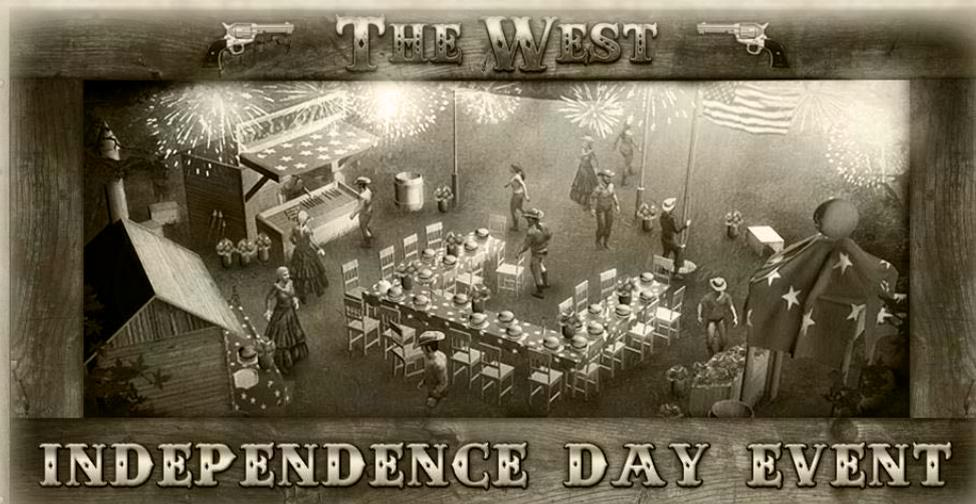
## Neue Sets zum Event am 4. Juli

### Independence Day 2015

Am 4. Juli 2015 begehen die USA ihren 239. Geburtstag. Happy Independence Day! Natürlich gibt es zu diesem Anlass im Spiel The West auch ein Event. Passend zum Thema des Events - Aufbau eines Festplatzes - gibt es drei neue Sets mit Namen "Scout" ("Kundschafter"), "Builder" ("Baumeister") und "Prospector" ("Goldgräber"). Ein paar Bilder der Sets, für die wir uns bei **Aussie** bedanken, seht ihr vorab schon einmal hier. Da sie von der Beta stammen, sind die Bezeichnungen und Boni noch in englischer Sprache.



Das neue "Baumeister"-Set



## Neue Sets zum Event am 4. Juli - Fortsetzung



Das neue "Goldgräber"-Set



Das neue "Kundschafter"-Pferde-Set

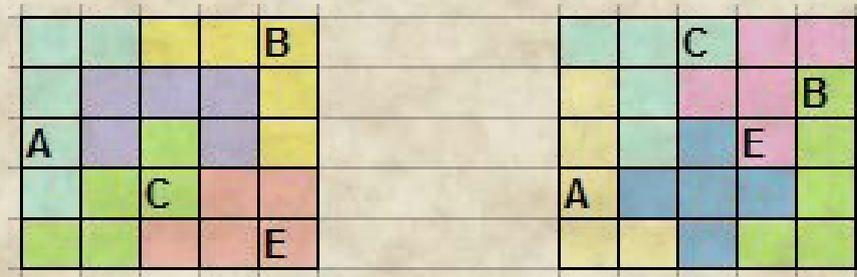
Zusätzlich zu diesen drei Sets gibt es noch ein weiteres Event-Set: das Parade-Set. Dies ist in seinem Aussehen an die Uniform der amerikanischen Kontinentalarmee im Unabhängigkeitskrieg angelehnt. Auch heute noch sind diese Uniformen Teil der amerikanischen Traditionspflege und auf jeder Parade zum 4. Juli zu sehen. Sie passen daher sehr gut zum Anlass des Events.

Grafisch sind alle vier Sets schön und mit Sorgfalt gestaltet, etwa durch die Falten und Schatten wirken sie sehr lebendig. Da bei dem Event auch Nuggets und Raketen eingesetzt werden können, besteht für uns alle guter Grund zur Vorfreude. 4 Tage nach Auslieferung dieser Ausgabe geht es los: Die TWTimes wünscht allen Paraden Gästen viel Erfolg beim Ergattern der neuen Gegenstände!

(Tony Montana 1602)

## Rätselecke

Von Anfang (A) bis Ende (E) ...



In die beiden Quadraten sollen in jede waagerechte Reihe und in jede senkrechte Spalte die Buchstaben A, B, C, D und E eingetragen werden. Beachtet dabei bitte, dass diese fünf Buchstaben auch in den fünf farbigen Kästchenblöcken nur je einmal einzutragen sind.

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Steckt Eure Lösung in den Briefkasten (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite ([www.twtimes.forumieren.com](http://www.twtimes.forumieren.com)). Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt". Vergesst bitte nicht Euren Namen und die Welt anzugeben. 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.

*(Cymoril)*

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum [Kontakt](#) | Einen Missbrauch melden



## 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.

- Das Jahr meiner Geburt ist nicht sicher belegt, vermutet wird das Jahr 1858.
- Fest steht jedoch, dass ich als Cherokee geboren wurde.
- Bereits im Teenageralter ritt ich als Outlaw durch das Oklahoma Territorium.
- Später befand ich mich in einer romantischen Beziehung zu Belle Starr, nach der im Spiel The West ein Deringer benannt wurde.
- Sogar nach Belles Heirat mit einem anderen Mann ritt ich immer wieder gemeinsam mit den beiden in ihrer Bande.
- Nach einem Mord wurde ich von Richter Isaac Parker in Fort Smith, Arkansas, zum Tode verurteilt.
- Zu lebenslanger Haft begnadigt, erkrankte ich in Haft an Tuberkulose.
- Aufgrund meiner Erkrankung wurde ich begnadigt und starb 1895, im Jahr meiner Haftentlassung.

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](http://www.twtimes.forumieren.com)) an uns schicken. Dazu ist es **nicht nötig**, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf „Kontakt“. 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.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum [Kontakt](#) | Einen Missbrauch melden

Die Nuggets sind auf allen Welten einsetzbar, daher ist es nicht nötig, uns mehrere Einsendungen aus verschiedenen Welten von ein und demselben Account zu schicken.

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer wieder 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

Die gesuchte Person des Rätsels in Ausgabe 76 war **Richard M. Brewer**. Der Gewinner ist: **July Fox** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch! Leider wurde keine Welt bei der Einsendung genannt. Wenn der Gewinn eingelöst werden soll, ist die Nennung einer Spielwelt zur sicheren Identifizierung des Gewinners erforderlich. Ausnahmsweise haben wir die Welt diesmal recherchiert. Zukünftige Einsendungen ohne Welt werden aus der Verlosung genommen.

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal nur 7 richtige Einsendungen. Das Rätsel war wohl doch etwas zu schwer oder die Beschreibung passte auf die vier ähnliche Personen, deren Namen wir eingeschickt bekamen.



### Rätsellecke

Lösung: **Arbeit ist das, was man tut, damit man es irgendwann nicht mehr zu tun braucht.**

Der Gewinner ist : **Nuffelbaby** aus Welt 6. Herzlichen Glückwunsch!

Es gab 17 Einsendungen mit dem richtigen Text, wobei wir jedoch bei einem großen Teil die Zeichensetzung (Komma, Punkt) vermisst haben. Alle waren korrekt mit einem Accountnamen versehen und konnten an der Auslosung teilnehmen.

*(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  
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.