THE WEST TIMES

★ Ausgabe 84 ★ Februar 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Rudolph das Rentier

Rudi Rentier - Wer? Wo? Was? Wie?

Ihr lest die Februarausgabe und Weihnachten ist damit naturgemäß schon längst vorbei. Doch trotzdem möchten wir euch eine Information über ein weihnachtliches Item nicht vorenthalten. Es geht um **Rudolph das Rentier** und die Frage, ob er überhaupt noch im Spiel zu bekommen ist und falls ja, wie man ihn in sein Inventar bekommen kann. Beides konnten wir durch eine Anfrage bei InnoGames in Erfahrung bringen.

Der Community Manager **KnockKnockJoke** teilte uns mit, dass der rotnasige Rudi noch im Spiel zu bekommen ist - jedoch nicht mehr wie früher rund um Weihnachten, sondern nur noch als Inhalt einer **Stahlverstärkten Kassette** für 175 Bonds/Nuggets aus dem Union Pacific Shop.

Stahlverstärkte Kassette + ein bisschen Glück = Rudolph das Rentier

Rudolph das Rentier ist notwendiger Bestandteil des Erfolgs „Herr der Tiere“ (Erfolge -> Errungenschaften -> Gegenstände). Daher ist es eine gute Nachricht, dass er im Spiel noch integriert ist, denn als Belohnung für diesen Erfolg erhält man das Reittier **Kamel**, welches seinerseits Bestandteil des Sammlersets ist. Dieses Set ist also weiterhin vollständig zu erspielen.

Erfolg: „Herr der Tiere“

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Item- und Erfolgssammlern viel Erfolg auf der Suche nach Rudolph dem Rentier - jetzt das ganze Jahr über und nicht nur rund um Weihnachten!

(Tony Montana 1602)

Inhalt

Rudolph das Rentier	1
Vorwort	2
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1	3
Chaos in Hannahville	4
In eigener Sache - In eurer Sache	5
Wiederholbare Quests	5
Verbesserungen des Duellsystems	6
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2	7
Geschichten, die das Leben schreibt	9
Verbesserungen für Fortkämpfe	13
Bärig ...	16
Fortkampfweltmeisterschaft - Reaktionen	17
Persönliche Spielziele bei The West	18
Lustige Arbeitsunfälle	20
Fortsetzungsroman crow60	22
The allerbest - Duell-Geschichte aus Welt 10	25
Duellehre - Leserzuschrift Gordon Sinatra Welt Hannahville	27
Filmkritik	30
Veredlungen - Maxter112	31
Historische Persönlichkeiten - Bericht Chamberlin	33
Der Chatspion	35
Rätselecke	37
Gewinnspiel Personenrätsel	38
Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	39
Impressum	40

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

zu Beginn möchte ich ein großes Dankeschön an die vielen Spieler richten, die uns über sämtliche Kanäle die besten Wünsche für das Jahr 2016 zukommen ließen.

Auch diesen Monat sind die Ereignisse der Fortkampf-Weltmeisterschaft in einigen unserer Berichte Thema. Lest aber auch unsere zahlreichen Spielerzusendungen, u. a. die Geschichte von crow60. Außerdem haben wir einige Berichterstattungen über Sammelleidenschaften, Geschichtskunde historischer Persönlichkeiten, persönliche Geschichten aus den verschiedensten Spielwelten sowie Rätselspaß und witzige Kurzgeschichten für euch aufbereitet.

Weil wir derzeit so viele Leserbeiträge bekommen, möchte ich mich nochmals ganz herzlich bei allen Einsendern dafür bedanken und alle anderen dazu ermutigen, ihren Teil zur TWTimes beizutragen.

In diesem Sinne wünsche ich euch, im Namen der gesamten Redaktion, viel Spaß beim Lesen der Ausgabe und hoffe, bald etwas Spannendes, Lustiges oder Abenteuerliches von euch zu lesen.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1

WM-Teilnahme - Augenzeugenbericht Bärentatze vom Tal

Das alte Jahr war mit einem Weihnachtsfrieden zu Ende gegangen. Und wir hatten Zeit, uns auf den Fortkampf (FK) gegen unseren wichtigsten Gegner, Russland, einzustellen. Diese Zeitspanne nutzen viele Spieler, um die für uns ausgesuchten Quests, bei denen man den ein oder anderen Skillpunkt erhalten konnte, abzuarbeiten. Und da wir noch recht knapp bei Kasse waren, gab das bei einem geschäftstüchtigen Mitkämpfer ein großes Aha-Erlebnis, als er feststellen musste, dass die Lead Bullet (Metallkugel) nicht bei seinem Angebot auf dem Markt gekauft wurde, sondern dass viele sich diese lieber sparsam von Stadtmitgliedern einstellen ließen.

Da die Regelungen der FK WM gestattet, an Events teilzunehmen, wurde uns in Awesomia auch der Weihnachtsevent beschert. Und da die Regelung weiterhin besagt, dass nichts mit nach Hause auf die Ursprungswelt genommen werden kann, kam es zu einem regen Tausch der Teile, so dass noch letzte Verbesserungen an den Ausrüstungen vorgenommen werden konnten.

Am Abend des 5. Januar war es dann soweit: Wir mussten Russland angreifen. Unsere Aufstellung war im Osten/Süden, mit dem Ziel, am Ostwall (OW) anzugreifen. Nachdem sich der Gegner zögerlich ins Fort hinein zurückzog, zogen wir in den Süden, vor das Tor. Um die Trefferquote zu erhöhen, begab sich eine Flanke an den Westwall (WW). Südwall (SW) und WW konnten einige Zeit später auch erobert werden, und eine dritte Flanke zog an und auf den Nordwall (NW). Nachdem der Gegner umzingelt war, stellte sich auf einmal die Frage: „Schaffen wir das?“, denn der Zugang zur Flagge war zwar frei, aber ein Blick auf die noch fehlenden Spielrunden sagte: „Beeilt euch!“

Wir gingen zur Flagge, der Gegner ebenso! Und in Runde fünfzig mussten wir voller Schrecken feststellen, der Gegner hat noch 3-Lebenspunkte (LP) Abenteurer im Fort, einer davon an der Flagge! „Schaffen wir das!“ 3 Runden später hatten wir es geschafft, und das Fort erfolgreich durch ausschießen eingenommen.

Am 14. Januar stand dann unser nächster Kampf an, gegen das Team der Slowakei. Der Angriff begann im Osten, und später, als die LP-Abenteurer die Sektoren am Errichterturm (ET) nicht mehr halten konnten, zogen wir weiter in den Süden, vor das Tor. Und schon in Runde zwanzig konnten wir sehen, dass die LP des Gegners am bröckeln waren. Uns gelang es in den folgenden Runden OW/ET und SW einzunehmen. Derart bedrängt zog sich der Gegner auf WW/AT/NW zurück. Doch um einen sicheren Sieg zu erreichen, ohne Überlebende, drängten wir durchs Fort gegen Westen, in die gegnerische Ecke. So konnten wir das Fort erneut ausschießen.

Da unsere FK-Leitung extra die FK der Gegner anschaute und analysierte, konnten wir uns auf dieses strategisches Hintergrundwissen verlassen, was uns diese Siege sicherlich auch erleichtert hat.

Mit diesem Sieg war dann auch unsere Serie der FK-Angriffe vorbei. Da unser FK-Leitungsteam keine Übung mehr in der Verteidigung von großen Forts hatte, wurde am letzten Samstag, 16. Januar, in Fairbanks zu einem großen Angriff eingeladen, damit eine Verteidigung geübt werden konnte. Allerdings haben bei dieser Verteidigungsübung die Angreifer gewonnen.

Unsere erste richtige Verteidigung war dann gestern abend, am 19.01., gegen das schwedische Team. Da die schwedische Mannschaft nicht genügend Teammitglieder auf die FK-WM-Reise mitnehmen konnte, mussten sie einen Angriff mit 81 Kämpfern durchführen. Dieser Kampf war von vornherein verloren. Aber dafür, dass und wie der Kampf durchgeführt wurde, kann man das schwedische Team nur loben.

Am 28. Januar gegen die Slowakei und 04. Februar gegen Russland, werden wir unsere letzten FK der WM bestreiten. Und egal wie sie ausgehen, es ist interessant und spannend, zu sehen, wie sich alle engagieren und einbringen, von der Teamleitung angefangen, bis zum „kleinsten“ Teammitglied, denn allen ist klar, nur gemeinsam sind wir stark.

(Bärentatze vom Tal)

Chaos in Hannahville

Chaos Inside - Ein Bündnis aus Hannahville stellt sich vor

Die Redaktion der TWTimes erhielt in Welt Hannahville ein Schreiben des Spielers **Kara B. Nemsi** aus der Stadt **Chaostrupp**, mit dem dieser sein Bündnis vorstellen möchte. Da die TWTimes grundsätzlich alles unterstützt, was das Zusammenspielen und die Aktivität in den Welten stärkt, machen wir hier gerne ein bisschen Werbung für das Bündnis und lassen mit Kara B. Nemsi auch gleich einen der Leiter selbst zu Wort kommen.

Howdy, liebe Leser der TWTimes!

Wer auf Hannahville spielt, hat doch bestimmt auch schon mal von unserem Fortkampfbund „Chaos Inside“ gehört .

Wir bestehen momentan aus zwei Städten, dem „Chaostrupp“ und dem „Chaos-Nest“. Außerdem nennt man uns auch „die Stadt, die niemals schläft“, denn egal wann man im Chat vorbeischaut, irgendein Chaot ist immer wach und hält das Chaos am Laufen .

Nun öffnen wir die Türen für neue potentielle Chaoten, die sich uns anschließen möchten.

Wir sind nicht nur total chaotisch, sondern auch ein aktiver Fortkampfbund, der eine enge Freundschaft zu dem Bund „Minutemen“ pflegt. Fortkämpfe stehen bei uns auf der Tagesordnung.

Wenn dir Teamplay und Spaß wichtig sind und wenn auch ein kleiner Chaot in dir steckt, dann solltest du unbedingt einmal bei uns vorbeischauen. Wir bieten dir Schlafplätze in unseren Forts, ein gut organisiertes Buff-Versorgungs-Team, eine Umskillkasse, ein Klamottenlager und wir sind stets bemüht, unseren Chaoten mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Sollten wir dein Interesse geweckt haben und du bist der Meinung, dass du gut zu uns passen würdest - dann melde dich doch einfach bei uns!

Wir warten auf dich!

Chaos Inside
~Möge das Chaos mit euch sein~
Kontakt: ***Dunsten, Kara B. Nemsi, MonsPubis***

Sollte euch dieses Bündnis interessieren, schreibt einfach einen der Unterzeichner an - schüchtern müsst ihr nicht sein, denn das sind selbst „Chaoten“ und sie wollen euch!

Solltet ihr bereits glücklich in einem anderen Bündnis sein und den Wunsch haben, auch in euren Laden etwas mehr Schwung und Leben zu bringen, dann schickt uns doch auch eine kleine Vorstellung von euch. Gerne veröffentlichen wir sie in der nächsten Ausgabe der TWTimes. In diesem Sinne: Gemeinsam sind wir alle stärker - kommt in die Bündnisse des Westens!

(Tony Montana 1602)

In eigener Sache - In eurer Sache

Wir für euch - mit euch!

Das folgende Gespräch ergab sich im Januar in einer der Welten des Westens, ausgelöst durch den Bericht in der Januar-Ausgabe über das auf Stufe drei veredelte Cullens Rasiermesser.

[22:15] XXX: ich hab seit monaten eine stufe 3 web. wusste nicht das sowas erwähnenswert ist
[22:16] Tony Montana 1602: web ist ja nicht ganz das gleiche, wie ein cullen rasiermesser ;-), aber hättest du uns deine geschichte erzählt, hätten wir das auch gebracht. solche sachen sind schon interessant für uns
[22:17] XXXl: cullens ist um einiges leichter. das stimmt ;-)
[22:17] Tony Montana 1602: aber wir können halt auch nicht jeden spieler einzeln fragen „hast du was zu erzählen?“ wenn du cullen wirklich leichter findest, schreib uns einen bericht darüber, WARUM das deiner meinung nach leichter ist. das können wir sehr gut bringen ... wir haben für die februar ausgabe schon die nächste veredelungs-geschichte auf lager
[22:19] XXX: nach einem weihnachtsevent wo man nur noch stumpf kisten kaufen braucht ist es wohl nichts besonderes ein cullens auf stufe 3 zu haben, aber ist ja nur eine meinung
[22:21] Tony Montana 1602: berechtigte meinung ... schreib etwas dazu, dann veröffentlichen wir das
[22:22] XXX: ne kein interesse... ich motze lieber darüber
[22:22] Tony Montana 1602: ok, das machste dann aber ohne mich

Die Redaktion der TWTimes ist bemüht, den Anliegen der Spieler ein Forum zu bieten. Wir tun dies gerne und außer den Kommunikationsregeln unseres Spieles sind euren Meinungen und Berichten auch keine Grenzen gesetzt. Alles was ihr tun müsst, um Gehör zu finden, ist, auch tatsäch etwas zu sagen. Was ihr nicht sagt, können wir auch nicht veröffentlichen. Daher macht es nicht wie XXX, sondern traut euch die Redakteure anzusprechen. Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob eure Geschichte, Beobachtung oder Meinung zur Veröffentlichung taugt, dann besprecht das mit den Redakteuren. Zusammen findet sich eine Lösung und gerne stehen die Redakteure hilfreich zur Seite und geben euch Hinweise, unter welchen Gesichtspunkten euer ganz persönliches Thema auch für die Allgemeinheit interessant ist. In diesem Sinne: Sapere aude! (lateinisch: Wage es, weise zu sein!)

(Tony Montana 1602)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Februar

Nachdem die Redaktion der TWTimes von InnoGames nun auch wieder eine Liste der wiederholbaren Quests des Jahres 2016 erhalten hat, präsentieren wir euch hier diejenigen für den Monat Februar. Um die wiederholbaren Quests besser von den normalen Quests unterscheiden zu können, haben wir die Quest-ID in unserer Aufzählung beibehalten. Unter diesen Nummern findet ihr die Quest auch auf der Seite tw-db.info.

10191 - 10196: **Schüchterner Verehrer** vom 13.02.2016 um 10:00 Uhr bis zum 02.03.2016 um 23:59 Uhr.

20360 - 20363: **Valentinstagsquestreihe** vom 14.02.2016 um 0:00 Uhr bis zum 17.02.2016 um 23:59 Uhr.

2399 - 2415: **Vom Valentinstag verweht** vom 14.02.2016 um 0:00 Uhr bis zum 01.03.2016 um 23:59 Uhr - Bedingung: Vom Valentinstag verweht (2163-2179).

Viel Erfolg beim Questen und wenig Fehler wünscht euch die Redaktion der TWTimes!

(Tony Montana 1602)

Verbesserungen des Duellsystems

Eure Erfahrung ist gefragt!

Es ist nun schon knapp 6 Monate her, dass InnoGames mit dem Update 2.28 eine einschneidende Veränderung beim Duellsystem eingeführt hatte, welche sowohl Duellanten, als auch Nicht-Duellanten betroffen hat. Ihr erinnert Euch?

- Deckelung der Duellstufe auf 450
- Abschaffung des Arbeits-KO
- Aktive Senkung der Duellstufen möglich
- Anhebung der Duellmotivationsuntergrenze auf 10%

Laut eigenen Aussagen von InnoGames dienten diese Änderungen damals vorrangig 2 Zielen: zum einen der deutlichen Erschwerung der Spielweise der sogenannten 0-Motiduellanten, zum anderen einer deutlichen Anhäufung an High-Lvl-Duellanten damit im oberen Bereich wieder viel mehr Gegner zur Verfügung stehen.

Ich denke, es ist mal an der Zeit ein Fazit aus der Sicht der Spieler zu ziehen und zu überprüfen, inwieweit die Maßnahmen von InnoGames zum Ziel geführt oder evtl. sogar etwas ganz anderes bewirkt haben. **Dazu benötige ich Eure persönlichen Erfahrungsberichte!**

Wie ist es Euch seit dem Update 2.28 ergangen? Hat sich Eure persönliche Spielweise verändert? Welche Erfahrungen habt ihr in Bezug auf das „neue“ Duellleben gemacht? **Das alles gerne aus der Sicht von Duellanten, aber ebenso gerne auch aus der Perspektive von Nicht-Duellanten/Opfern.**

Schickt mir Eure persönlichen Erfahrungsberichte, damit diese in gesammelter Form in einer der nächsten Ausgaben der TWTimes veröffentlicht werden können. Ihr könnte mir diese auf den Welten 1, 10, Fairbanks, Georgia und Hannahville per Ingametelegramm, sowie im offiziellen The West Forum per privater Mitteilung zukommen lassen.

P.S: Damit eine möglichst breite Masse an Spielern erreicht wird, würde ich mich sehr freuen, wenn Ihr diesen Aufruf ebenfalls in Euren Stadt-/Bündnisforen publizieren würdet.

(Rastlos)

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2

WM-Teilnahme - Augenzeugenbericht FantaSixty

Nun sind die ersten vier Vorrundenkämpfe absolviert und das Wichtigste zuerst: Alle Fortkämpfe wurden gewonnen!

Das ist der aktuelle Stand unserer Gruppe D:

Rang Name Punkte
1 Deutschland 8
2 Russland 5
3 Slowakei -1
4 Schweden -4

Spieltag 1

Russland Slowakei 2 -1
Deutschland Schweden 2 -1

Spieltag 2

Deutschland Russland 2 -1
Schweden Slowakei -1 2

Spieltag 3

Schweden Russland -1 2
Deutschland Slowakei 2 -1

Spieltag 4

Schweden Deutschland -1 2
Slowakei Russland -1 2

Spieltag 5

Russland Schweden
Slowakei Deutschland

Spieltag 6

Slowakei Schweden
Russland Deutschland

Soweit, so gut. Man sollte meinen, damit herrscht Friede, Freude, Eierkuchen in England; leider ist das nur bedingt so. Na klar, alle freuen sich über die Siege. Bewährt hat sich auch, dass zwei Tage vor dem FK das jeweilige Leitungsteam sein Konzept vorstellt, das heißt, die Taktik, Aufstellung und Musterungstaktik. Gerade im letzteren gab es ja etwas Verständnislosigkeit, und wurde auch leider hier in der TWTimes publiziert, obwohl die Erklärung und Begründung für die Musterungsstrategie im Forum veröffentlicht wurde. Manchmal hilft Lesen ..., dachte ich. Aber nachdem noch einmal versucht wurde, diesem Spieler das zu erklären, war auch schnell klar, dass es irgendwie gar nicht um die Musterung an sich ging. Leider sind es oft persönliche Gründe, jemanden oder etwas in Frage zu stellen.

Wir hatten uns im Vorfeld auf die Fortkampfleitungsteams geeinigt. In Gesprächen im TS oder im Chat entstanden aber Differenzen zur Taktik, zum Verständnis und zur vermeintlichen Fähigkeit eines Leiters. Man sieht hier, das Ganze ist alles andere als einfach. Und leider klärt sich das bis heute nicht so auf, dass alle zufrieden aus der Diskussion gehen. „Ein Gewitter reinigt die Luft.“, sagt man. Auch das stimmt hier leider nicht. Zwar wurden deutliche Worte gesprochen, auf beiden Seiten der „Streitmächte“, aber einig wurde man

Fortkampfweltmeisterschaft - Fortsetzung

sich nicht. Im Gegenteil, die Fronten haben sich verhärtet: Da werden nun Spieler auf die Ignorierliste gesetzt, andere sind nicht kritikfähig, andere werden beleidigend, Vorurteile werden nicht abgebaut. Auf den Punkt gebracht: Auf der einen Seite stehen die „Spackos“ aus der „Elitewelt 10“ gegen ein Team um einen „unfähigen und inkompetenten“ Leiter.

Es wurde ein „Test-FK“ auf Fairbanks ins Leben gerufen. Hier wurde vergessen, was eigentlich „Test-FK“ heißen sollte. Keiner wusste es genau, jeder verstand es anders. Das Resultat war, der Fortkampf war für´n A... Es wurde aber rein gar nix getestet, weder eine Aufstellungssituation, die sich der Leiter wünschte, noch die Fähigkeit des Leiters, wie es sich andere wünschten. Es gab diese Aufstellungssituation nicht, es gab nach neun Minuten keinen Leiter mehr. Ich wünschte mir, dass da im Vorfeld besser kommuniziert wird, damit allen, Leitern und den Kämpfern, klar ist, worum es überhaupt geht. So war das nix und führte zu weiteren Eskalationen.

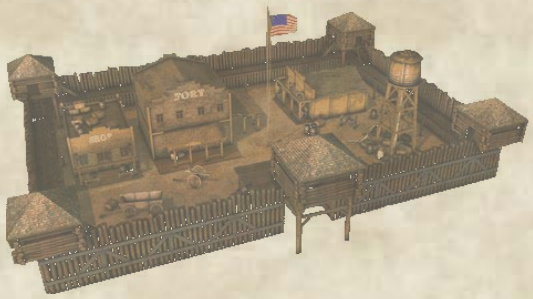
Aber es gibt auch Gutes bei uns. Unsere Spieler questen weiter fleißig um jeden einzelnen Fertigkeitspunkt, unterstützen sich dabei einfach ganz toll. Jeden Tag werden Klamotten hin-und hergetauscht, Produkte und Craftingprodukte weitergereicht. Hier sind wir ein tolles Team! Auch in den Fortkämpfen selbst: Jeder zieht für jeden mit, keiner tanzt aus der Reihe und zumindest im Fortkampf sind alle Streitigkeiten vergessen. So soll es sein!

Interessant war ja noch eine andere Geschichte, die uns im FK gegen Russland passierte. So ca. fünf Minunten vor FK-Beginn stürmten gefühlte 100 russische Spieler unseren Chat, um uns ein“ Happy New Year“ zu wünschen. Damit war unsere letzte direkte Vorbereitung, Umstellen einzelner Fortkämpfer, nicht mehr möglich und wir mussten eiligst einen neuen Chat suchen und betreten. Nicht einfach bei 140 Fortkämpfern. Wir haben diesen Vorfall auch dem Support gemeldet. Da der Kampfchat aber extern zu Innogames läuft, gab es keine Konsequenzen. Die russischen CM wurden diesbezüglich auf die unsportliche Verhaltensweise angesprochen, was weiter lief, entzieht sich unseren Kenntnissen.

Nun kommen noch die beiden schwersten Fortkämpfe: Zwei Deffs gegen die Slowakei und Russland. In der Hoffnung, Slowakei hat sich etwas aufgegeben und wir diese Deff gewinnen, wird es am Ende gegen Russland der entscheidene FK um den Gruppensieg. Es heißt also: Weiter Daumen drücken! Und für uns: Arschbacken zusammenkneifen, Hacken zusammenknallen und im Sinne für das Team auch mal zurückstecken und den anderen einen Schritt entgegengehen (Ich nehme mich selbst dabei nicht aus.).

Nun ist ein weiterer FK vorbei, auch die Deff gegen die Slowakei wurde gewonnen. Ein tolles Team arbeitete gemeinsam mit der Leitung, sage und schreibe 160 Tauscher sorgten dafür, dass die slowakischen Fortkämpfer uns nicht niederringen konnten. Kein Leitungsteam hat je so polarisiert wie dieses, im Vorfeld, im FK, im Nachhinein. Aber bei aller Kritik: Es wurde gewonnen und mit so einem Klasse-Team sollten wir auch als Favorit in das letzte Gruppenspiel gegen Russland gehen. **Wir schauen guter Dinge nach vorn und sagen bis hierhin allen Fortkämpfern, allen Leitungsteams, allen Musterern und auch allen Nichtgemusterten ein RIESEN-DANKE-SCHÖN. Toller Einsatz bis hierher, weiter so!**

(FantaSixty)



Geschichten, die das Leben schreibt

Reisebekanntschaften

Seit Stunden rollt die Postkutsche über die staubigen Straßen. Drinnen sitzt eine ältere Dame. Sie lächelt und Falten umspielen ihre Mundwinkel. Sie sieht nach draußen und ihre Augen wirken so weise, als hätten sie schon alles gesehen. Ihr gegenüber sitzt ein junger Mann. Ein Gentleman durchaus, Anfang zwanzig und überaus blass. Er hat die Vorhänge zugezogen, ein Kissen über sein Gesicht gelegt und dämmert vor sich hin. Ein Umstand, den Lucie Capek gar nicht zusagte. Es war der letzte Tag des Jahres und sie hätte gern Unterhaltung gehabt. Sie bereute, alles Wichtige oben im Koffer auf dem Kutschendach zu haben. Die Gegend gab nicht viel her. Ihr fehlten die wunderschönen Gärten in Prag mit den mächtigen Bäumen und den vielen bunten Blumen. Um diese Zeit würde dort Schnee liegen und nur noch die dunklen Tannen hatten noch ihre Nadeln. Die Bilder in ihrem Gedächtnis waren schnell wieder verschwunden, als sie von dem Mann ihr gegenüber ein Räuspern vernahm.

Danteslav Orlok nahm sich das Kissen vom Gesicht, zog den Vorhang zur Seite und blickte ebenfalls nach draußen. Die Sonne war untergegangen und die Nacht begann. Die letzte Nacht des Jahres 1899. Und er fuhr mit der Kutsche durch den Westen Amerikas. Freiheit hatte man ihm hier versprochen. Jedoch alles was er bisher hier erlebt hatte, war allenfalls rückständiger als in seiner alten Heimat. Aber war er nicht vor all der Veränderung des modernen Lebens geflohen? Er sah zu der Frau gegenüber. Er hatte sie bereits auf dem Schiff gesehen, das sie über den weiten Ozean gebracht hatte. Sie hatte ihn wohl kaum gesehen, was nicht daran lag, dass sie blind gewesen war, sondern daran, dass er sich nur nachts auf dem Schiff blicken ließ, da er beliebte in einer Kiste zu reisen. Diese Kiste war nun oben auf dem Dach der Kutsche festgezurrt und er saß hier. Er hatte gestern Morgen schon darüber nachgedacht, die Kutsche anhalten zu lassen. Aber was hätte er dem Kutscher sagen sollen? Also hatte er sich in seinen Mantel gehüllt und das weiche Kissen für den Nacken vors Gesicht gelegt um möglichst vor der Sonne geschützt zu sein. Er hoffte noch, dass hier nicht zu viele Passagiere mit Läusebefall mitfahren würden. Aber was sollten diese ihm schon anhaben. Sein Blut konnte keiner Laus munden.

„Haben Sie gut geschlafen?“, beginnt Frau Capek das Gespräch. Sie war es einfach nicht gewöhnt so lange zu schweigen. Sie und ihr Mann hatten sich nächtelang unterhalten und wann immer er neue Theorien im Kopf hatte, teilte er sie mit seiner Frau. Wenn er in seiner Werkstatt war und an seinen Erfindungen herumschraubte, war sie bei ihm, reichte ihm Werkzeug, brachte ihm Kaffee und erörterte auftretende Probleme. Die meisten seiner Erfindungen hätte es ohne sie vielleicht gar nicht gegeben. Aber vor zwei Jahren war er gestorben. Er war einfach in seinem Sessel eingeschlafen. H.E.I.N.Z. (Hilfseinheit im Normalzustand) - seine letzte Erfindung - lief um ihn herum und wusste nicht, was er tun sollte, da seine letzte Programmierung noch nicht vollendet gewesen war. Lucie erinnerte sich, wie sie erst den Roboter abstellte, um ihn später zu vollenden, wenn sie alle Unterlagen ihres Mannes durchsucht hatte. Dann hatte sie sich darum gekümmert, Josef unter die Erde zu bringen. Es hatte fast ein Jahr gedauert, bis alles was ihr Mann angefangen hatte, irgendwie beendet, fertiggestellt oder auseinandergebaut, war. Dann hatte sie das Haus bis auf den letzten Nagel verkauft und von dem Geld die Reise bezahlt auf der sie sich nun immer noch befand.

„Nun, ich habe schon besser geschlafen.“, lächelte Danteslav. So viel Freundlichkeit begegnete er in seinem Leben nur selten. Er hatte die letzten Jahrhunderte mit seinem Bruder auf dem alten Familiensitz verbracht. Eine uralte zugige Burg in der Tatra. Sein älterer Bruder war ohne Frage der Graf der Gegend auch wenn die Bevölkerung dies schon seit langer Zeit anders sah. Also erstreckte sich seine Grafschaft ausschließlich auf die langsam zerfallenden Mauern des Schlosses Orlok. Er war der Ältere gewesen. Zwei Jahre. Was für einen Unterschied machte das bei den 700 Jahren, die sie schon dort gemeinsam verbrachten? Danteslav war es leid gewesen, der einzige Untergebene seines Bruders zu sein. Zu den Dörfern hinab schleichen und dann mit irgendeiner Jungfer wieder hinauf klettern. Er hatte oft darüber nachgedacht, einfach Feuer zu legen. Möge das Schloss einfach brennen, wie die Dorfbewohner es schon mehrfach versucht hatten, weil sie die Entführungen der Mädchen vergelten wollten. Vor einiger Zeit kam sogar ein Mann von der Regierung, der wegen der Machenschaften seines Bruders in der Gegend ermittelte. Nein, es war einfach Zeit zu gehen. Sich einfach wegzustehlen, war nur eine Schwierigkeit. Geweihte Erde in eine Kiste zu tun und diese auf einen Wagen zu laden, war nicht schwer gewesen.

Geschichten - Fortsetzung

Auch einen großen Teil des Familienvermögens mit sich zu nehmen, war einfacher als er gedacht hatte. Sein Bruder, der Graf, kümmerte sich nie um das was er tat. Die Probleme begannen erst, als er das Geld auf eine Bank bringen wollte und keine Papiere vorlegen konnte. Und als er über die erste Grenze wollte und man Papiere von ihm verlangte. Natürlich hatte er diese immer noch nicht. Man hatte ihn verhaftet und eingesperrt. Zum Glück in eine dunkle Zelle mit Ratten. Aber als die Monate abgelaufen waren, hatte er sich erneut auf den Weg gemacht. Andernorts bestand man darauf, ihn zu fotografieren und auch da kamen Schwierigkeiten auf. Jetzt aber lag das alles erst mal hinter ihm. Er hatte noch keine Ahnung, wohin es nun endgültig gehen sollte. Aber der Weg war schon mal der Richtige und manchmal ist der Weg wichtiger als das Ziel.

„Wie weit fahren Sie mit?“, begann Lucie Capek erneut das Gespräch. „Nun, ich denke, erst einmal bis San Francisco. Es sei denn, irgendwo vorher gefällt es mir.“ Orlok lächelte. Wohl bedacht darauf, den Mund nicht so weit zu öffnen, dass man seine Eckzähne sehen könnte. „Oh, das gefällt mir. Nur fürchte ich heute Nacht werden wir kaum einen solch einladenden Ort finden.“

Bald würde die Kutsche Rast machen. Der Kutscher brauchte Schlaf, die Kutsche neue, ausgeruhte Pferde und Lucie sehnte sich danach, ein wenig herum zu laufen. Außerdem war Silvester. Ein ganz besonderes Silvester. Ein neues Jahrhundert begann. Keiner wusste, was es bringen würde. Die Welt wirkte so groß wie noch nie und wenn es nach Lucie ging, wollte sie jeden Winkel davon entdecken. Nein, es würde keinen Ort geben, an dem sie bleiben würde.

„Ihr Akzent erinnert mich an meine Heimat.“, stellte Danteslav Orlok fest. Das letzte womit er gerechnet hatte war, diesen Akzent noch einmal wieder zu hören. „Ich lebte die meiste Zeit meines Lebens im Prag.“ Sie lächelt leise. „Und, wo treibt es sie hin, so weit von zu Hause?“ Lucie Capek überlegte kurz. Nun, sie war es, die das Gespräch begann und sich unterhalten wollte. Und nun schwebte diese Frage im Inneren der Kutsche und sie wusste nicht wirklich was sie antworten sollte. Was er verstehen würde. Normalerweise lebten Frauen ihres Alters in einem Haus und bekochten ihre Enkelkinder. „In das neue Jahrhundert!“, sagte sie und genau das ist auch die Antwort. „Dann haben wir anscheinend den selben Weg!“ Orlok nimmt den Hut ab und verbeugt sich soweit es in der Kutsche möglich ist. „Mein Name ist Danteslav Orlok. Graf Orlok.“ „Ein echter Graf.“ Lucie ergreift seine dargebotene Hand. „Ich bin Lucie Carpek.“ „Erfreut, Sie kennenzulernen.“

Von draußen hören sie den Kutscher die Pferde stoppen und die Kutsche kommt zum Stehen. Die beiden Passagiere hatten seit Beginn ihrer Unterhaltung nicht mehr aus dem Fenster gesehen und so gar nicht mitbekommen, dass sie einen kleinen Ort erreicht haben. Dann öffnet sich die Tür und der Kutscher schaut herein. „Wir sind in Bevertown. Hier geht es morgen früh weiter. Dort drüben ist ein Hotel.“ Seine schwieligen Finger zeigen zu einem Haus die Straßen hinunter.

Orlok steigt aus, streckt sich kurz und bietet dann seiner Mitreisenden die Hand zum Aussteigen. „Vielleicht hätte ich doch den Zug nehmen sollen.“, scherzt die Dame. „Dann hätte ich aber das Vergnügen ihrer Gesellschaft versäumt.“ Danteslav bietet ihr seinen Arm an. „Wollen wir in den Saloon gehen?“, fragt er Lucie. „Lassen Sie unser Gepäck bitte vorsichtig ins Hotel bringen.“, wendet er sich an den Kutscher und wirft ihm ein Goldstück zu. Fast automatisch beißt dieser darauf, um seine Echtheit zu testen. Dabei sieht er kaum so aus, als würde er Gold schon einmal gekostet haben. „Mit Vergnügen mein Herr.“, verbeugt er sich und geht zum Stall hinüber, um ein paar der Burschen zum Tragen zu holen.

Geschichten - Fortsetzung

Lucie Carpek und Danteslav Orlok schlendern derweil zum Saloon hinüber. Sicher ist Danteslav klar, dass es höchst unpassend wäre, hier seinen gewohnten Speiseplan einzuhalten. Zumal das Dorf kaum größer ist als die kleinen Dörfer rund um die Burg seiner Ahnen. Nein, das wäre höchst unpassend und gefährlich. Es ist Silvester – nicht nur irgendein Silvester, sondern der Beginn eines neuen Jahrhunderts – alle werden wach sein und wenn er ehrlich war, würde er den Abend auch lieber mit Frau Carpek verbringen als auf der Flucht.

Die Pendeltür schwingt hinter ihnen wieder zusammen. Wie Danteslav bereits erwartete, ist der Raum voller Menschen. Sie sitzen an den Tischen, trinken, spielen Karten und krakeelen herum. An der Seite sitzt ein Kerl am Klavier und gibt was er kann, während eine recht leicht bekleidete Dame auf der kleinen Bühne ihr Bestes gibt, um das Publikum zu unterhalten. Hinten in der Ecke gibt es noch einen kleinen Tisch, an dem niemand sitzt. Der Wirt scheint ihn heute extra sauber gemacht zu haben. Ach, nicht schon wieder sitzen, denkt sich Lucie. „Lassen Sie uns doch zur Bar vor gehen. Da sieht man uns wenigstens.“ Schlägt sie vor. Da Danteslav sowieso nichts essen will, ist es ihm egal und sie gehen durch den Raum hindurch unter den Blicken der Einheimischen zur Bar.

„Was haben Sie zu Essen, junger Mann?“, wendet sie sich resolut an den dicken Mann hinter dem Tresen. „Brot und Speck haben wir noch. Wenn Madam wünscht, können wir ihn auch noch braten.“, erklärt dieser. „Ja gerne. Zwei Portionen bitte.“, bestellt Lucie. „Nein, bitte für mich nichts.“, fällt ihr Orlok ins Wort. Sie sieht ihn irritiert an aber bestellt dann das Essen für sich allein. „Ich habe noch etwas in der Kutsche vergessen.“, entschuldigt sich Danteslav bei seiner Begleitung. „Bitte beginnen Sie keine Schlägerei, während ich weg bin.“, scherzt er und geht noch einmal durch die Menge nach draußen. Die Straße ist leer. Alle die noch wach sind, sind im Saloon und warten auf das Ende eines Jahrhunderts. Er selbst wartet nur auf das Ende seines Hungers und vielleicht auf das Ende einer sterblichen Kreatur.

Vorsichtig geht er im Schatten der Häuser zurück zum Stall. Morgen bekommt die Kutsche neue, frische Pferde für das nächste Stück Weg Richtung Westküste. Die Pferde der letzten Etappe bleiben hier und warten auf die nächste Postkutsche. Sie werden tief schlafen nach der langen Tour. Auch die Stallburschen sind inzwischen drüben im Saloon. Niemand ist hier. Danteslav schleicht sich zu den schlafenden Tieren, streichelt ihnen sanft über den Hals und sucht sich eine Stelle, die größtenteils von der Mähne verdeckt sein dürfte. In diese schlägt er seine Zähne. Das Pferd zuckt kurz aber schläft weiter, wenn auch unruhig. Das Blut der Barsängerin hätte ihm wohl besser geschmeckt. Aber man kann eben nicht alles haben.

Geschichten - Fortsetzung

Der Speck duftet lecker, wenn auch das Brot vom Vortag zu sein scheint. Nun, es ist wohl besser, wenn sie es nun isst, als dass es noch in das neue Jahrhundert mitgenommen wird, denkt sich Lucie und spült sich die trockenen Bissen mit Bier herunter. Kaum so gut wie das Bier in Prag, aber dafür kann man wohl mehr davon trinken. Und dann entdeckt sie Danteslav an der Tür. Ohne darüber nachzudenken, beginnt sie ihm zu winken, als wäre er ein alter Freund. Sicher ist er ein Fremder, aber es kommt ihr so vor, als wären sie verwandte Seelen. Vielleicht weil sie beide schon seit Monaten auf demselben Weg hierhergekommen waren. Oder auch weil sie spürt, dass der Fremde Mann genauso anders als die anderen ist, wie sie selbst. Sie lächelt bei dem Gedanken und winkt noch freudiger in seine Richtung. Natürlich hat er sie schon längst entdeckt und kommt freudestrahlend - und satt – auf sie zu.

„Schmeckt Ihr Essen?“, fragt er höflich. „Oh, ich habe schon besser gegessen.“, antwortet sie lachend. „Nennt mich Danteslav.“, erbittet der Vampir. „Nun, aber nur wenn ihr mich Luci nennt, mein Freund.“, antwortet sie freudestrahlend. Dann stoppt die Musik. Die Barsängerin bittet um Aufmerksamkeit und zeigt auf die große Standuhr in der Ecke. Es ist kurz vor Mitternacht. Die Sängerin beginnt irgend etwas zu erzählen, von all den Chancen, die das neue Jahrhundert bringen wird. Sie erzählt von den Ereignissen des letzten Jahres aus ihrer kleinen beschränkten Sicht von der Bühne des Saloons aus. Kein Wort über Freuds Abhandlung zur Traumdeutung, nichts über die neu eingeführte Führerscheinpflicht in Frankreich, nichts über die Ausgrabungen in Babylon. Niemand hier weiß, was in Europa vor sich geht und niemanden interessiert es. Aber auch für Lucie und Danteslav beginnt ein neues Jahrhundert weit weg von Europa mit all der Hektik der neuen Zeit. Alle hier scheinen nach vorne zu wollen. Nur eben sie nicht.

Dann schlägt die Uhr mit lautem Gong und läutet das nächste Jahrhundert ein. Alle hier sind schon längst von ihren Sitzen aufgestanden und prosten sich nun zu. Gläser klirren und alle rufen sich ein „Happy New Year“ zu. Papierschlangen und Konfetti werden durch die Luft geworfen. Graf Orlok haucht einen Handkuss auf die nach Lilien duftende rechte Hand Lucies. „Auf die Zukunft.“ Die Dame ist entzückt. So hat sie sich seit vielen Jahrzehnten nicht mehr gefühlt. „Ja, auf die Zukunft.“ Und dann ist es da! Das neue Jahr und mit ihm das neue Jahrhundert. Für alle um sie herum geht der morgige Tag genauso weiter wie die Tage zuvor. Nichts würde sich ändern. Sie würden ihrem Tagwerk nachgehen, Hunger und Not ebenso erfahren wie Freude und Heiterkeit. Auch wenn sie jetzt feierten. Das Leben blieb. Nur eine Zahl auf dem Kalender änderte sich. Nur für zwei Menschen in diesem Raum begann heute Nacht etwas Neues. Ein neues Jahr, ein neues Jahrhundert. Aber vor allem eine neue Freundschaft.

(Kilroy)

Verbesserungen für Fortkämpfe

Neue Tools für FK-Leiter

Heute stelle ich Euch eine Idee aus dem offiziellen englischen The West Forum vor, deren Umsetzung eine wirkliche Hilfe für alle FK-Leiter sein dürfte. Aber wieso mache ich hier überhaupt Werbung für eine Idee aus einem anderen The West Forum? Nun, zum einen ist die Idee an sich wirklich hervorragend, zum anderen grafisch sehr gut präsentiert, aber vor allem ist dies eine Idee, welche es – meines Wissens nach zum ersten mal überhaupt – sogar geschafft hat, über das Ursprungsforum hinaus ihren Weg in weitere internationale The West Foren zu finden. Ich glaube, dies könnte ein richtungsweisender Weg sein, denn je mehr Länder eine gute Idee unterstützen, desto höher ist die (leider aber immer noch sehr geringe Chance), dass eine solche auch tatsächlich von InnoGames irgendwann mal umgesetzt wird. Grund genug also, sich das mal genauer anzuschauen und ebenfalls zu unterstützen.

Die Leitung der FKs erfolgt bislang stets über einen Chat (extern/intern) und die FK-Leiter müssen alle Kommandos erst aufwendig eintippen, die anderen FK-Mitspieler diese zeitnah lesen und dann umsetzen. Bei Benutzung eines externen Chats, was wohl bei den meisten FKs der Fall ist, müssen alle Spieler ständig zwischen dem Chat und dem FK hin- und herschalten. Das kostet wertvolle Zeit und kann auch mal zu Mißverständnissen führen. Genau hier setzt die Idee an, welche dem FK-Leiter neue Hilfsmittel zur Verfügung stellt, mit welchen einige grundsätzliche Anweisungen optisch direkt im Spiel gegeben werden können und so den Kommunikationsweg zwischen FK-Leiter und Mitspielern erleichtert.

Damit nicht jeder Spieler die neuen Tools nutzen und damit für Verwirrung im FK sorgen könnte, muss zu Beginn ein entsprechender FK-Leiter ernannt werden. Dieser kann nur von einem General ernannt werden und muss mindestens den Captain-Rang haben.

Verbesserungen für Fortkämpfe - Fortsetzung

Mit der Ernennung zum FK-Leiter bekommt dieser Spieler ein paar weitere Optionen im FK-Fenster freigeschaltet, welche er für seine Arbeit nutzen und mit welchen dieser für seine Mitspielern gut sichtbar einige spezielle Markierungen setzen kann. Dabei sieht der entsprechende FK-Leiter natürlich nicht die getätigten Einstellungen des gegnerischen FK-Leiters. Es können nun z.B. vom FK-Leiter zu speziellen Zwecken ein oder mehrere bestimmter Sektor markiert werden.

Verbesserungen für Fortkämpfe - Fortsetzung

Zudem hat der FK-Leiter nun die Möglichkeit, einen gegnerischen Spieler als Ziel zu markieren. Dies dient natürlich ausschließlich der optischen Hervorhebung, die Einstellung der tatsächlichen Schussziele obliegt weiterhin jedem einzelnen Spieler selber.

Die dritte Funktion ermöglicht dem FK-Leiter die Einsicht in die jeweiligen Laufziele jedes einzelnen Mitspielers, sowohl der Onliner als auch der Offliner. Einen aktiven Einfluss auf die eingestellten Laufziele hat der FK-Leiter jedoch nicht.

Die ursprüngliche Idee sieht zudem als Option auch noch eine neue Errungenschaft für das Leiten von FKs vor. Alle Details zu dieser Idee findet Ihr im englischen Forum unter: https://forum.the-west.net/showthread.php?t=56699

Es gibt sicherlich auch bei dieser Idee noch Verbesserungsmöglichkeiten, aber wer weiss, vielleicht finden einige FK-Spieler unter Euch diese Idee ja so gut, dass sie diese ebenfalls in unser offizielles The West Forum einbringen oder diese zumindest im anderen Forum unterstützen.

(Rastlos)

Bärig ...

Weltbärentag?

Auf Welt 1 gibt es mehrere Sammler der beliebten Bären. Diese sind bei ihren Freunden, Stadtbewohnern und Bündnissen bekannt. Findet jemand einen Bären, wird er stolz zu „seinem“ Sammler ins Bärengehege gebracht. Manchmal dauert es recht lange, bis die Bärenfänger einen erwischt haben. Und so grenzt es schon fast an ein Weltwunder, dass **mak77** gleich dreimal das Glück an einem Tag hatte!

Die Freude des Bärenfängers über so viel Glück an einem Tag ist groß. Und sein Bärensammler, in dessen Wildgehe sich damit 208 Bären tummeln, freut sich wieder über den unerwarteten Zuwachs durch die Drillinge.

(Cymoril)

Fortkampfweltmeisterschaft - Reaktionen

Fortkampfweltmeisterschaft - Reaktionen zu den Augenzeugenberichten

Dr4ke

Hallöchen,

ich bin eher zufällig in der aktuellen Ausgabe der TWTimes erwähnt worden, denn ich bin der besagte Fortleiter, der das Team de auf Fairbanks kontaktiert hatte. :-) Ich wollte nur kurz richtigstellen, dass ich nicht wirklich besorgt war (höchstens, dass sie nicht auf dem richtigen Server landen), sondern vor allem interessiert und auch ein wenig hoffnungsvoll, neue Kämpfer für meine Allianz gewinnen zu können. ;-) Mit ihrer Antwort war ich dann auch eher enttäuscht, aber jeder geht seinen Weg.

Gruß

Dr4ke (oder Silente 2 auf .de Hannaville)

jkay (Zitat aus dem The West Forum)

„Was mir als Abenteurer als Wermutstropfen noch zu sagen bleibt, ist, dass die Musterung sehr ungewöhnlich war. Zuerst wurden alle anwesenden Spieler auf Reservist gesetzt, dann wurden die Abenteurer als Rekrut eingestuft, während die Soldaten und Duellanten als Private bzw. als Captain eingestuft wurden. Für mich als Abenteurer wirkte das so, dass wir halt geduldet wurden, um die Plätze zu füllen, aber als Fortkämpfer nicht wirklich akzeptiert werden. Das spiegelte sich auch während des Fortkampfes wider, da es nur eine einzige Ansage an die Abenteurer gab. Ich hoffe da, von Seiten der Leitung, auf mehr Respekt für die kommenden Kämpfe, denn wir wollen ja als Team ganz weit kommen, wenn möglich sogar als Sieger hervorgehen. Das schaffen wir nur, wenn wir als Team auftreten, in dem jeder Spieler entsprechend seiner Charaktereigenschaften sinnvoll eingesetzt wird. Hilfreich wäre es da, wenn die Musterer vor ihrer Musterung kurz und knapp im Chat erklären würden, nach welchen Kriterien sie mustern. Das wäre vor allem deswegen gut, weil hier im Team Deutschland viele Spieler zusammenkommen, die vorher noch nie mit oder auch nur gegeneinander gekämpft haben und sich gar nicht kennen. Wenn man vorher weiß, woran man ist, erlebt man auch keine Überraschung. Ansonsten bin ich mit der Arbeit der Musterer und Führung bisher sehr zufrieden. Team Deutschland hat eine gute FK-Leitung!“

Da scheinen wir uns vor, während und nach dem FK nicht gut erklärt zu haben, deshalb versuche ich es jetzt noch mal. Irgendwer muss bei 140 Angreifern als Letzter ziehen, doch warum müssen es ausgerechnet die Abenteurer sein? Zuerst schießen und ziehen die Verteidiger, anschließend schießen und ziehen die Angreifer. Wenn die Verteidiger sich zurückziehen und nur noch blocken, kann es passieren, dass einer der Blocker innerhalb einer Runde KO geht. Anschließend ziehen alle Spieler die nach dem KO dran sind und den Sektor eingestellt haben in den freigewordenen Sektor. Da wir davon ausgehen, dass der Blocker nicht nur ein paar hundert LP hat, ist davon auszugehen, dass er erst gegen Rundenende KO geht. Es ziehen also nur wenige Spieler in den freigwordenen Sektor (mit Pech auch nur einer). Damit der Sektor auch noch am Ende der nächsten Runde im Besitz der Angreifer ist, ist es sinnvoll wenn mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Abenteurer (der ghostet) in den Sektor gezogen ist. Beim besagten FK ist genau das Geschilderte in Runde 7 eingetreten:
Spoiler Screen: Siehe Forum

Die Schweden haben den ET geblockt, der Blocker ging KO und zwei unserer Abenteurer sind auf den ET gezogen. Ein Nicht-Abenteurer hätte die Runde auf dem ET womöglich nicht überlebt und die Schweden hätten den Sektor wieder zurückerobern können. Die Abenteurer werden also keinesfalls mit einem niedrigen Rang gemustert weil sie nur „geduldet“ werden, sondern wegen ihres Ghost-Bonusses. Die oben gezeigte Situation ist auch nicht zufällig entstanden:

Zitat: 1[20:26] <@jkay|FK-Zombie> 3 Factotum et einstellen und blueangel161084 dt einstellen - sonst niemand die türme einstellen

Factotum ist auf dem Bild der Online-Abenteurer.

Aus den oben genannten Gründen haben wir uns entschieden den „Standardrang“ (Rekrut) eine Stufe tiefer zu legen (Reservist) um mehr Spielraum bei den gemusterten Rängen zu haben.
Die Ränge waren wie folgt:

Generäle - 2-3 Hutträger aus Berlin (leider nicht nur Duellanten :-P)
Captains - Leitenskiller und Duellanten (höherer Schaden bei Ghosts bevor sie ihren Bonus ziehen)
Private - Errichter und Soldaten (haben keinen musterungsrelevanten Bonus)
Rekrut - Abenteurer und Offliner (damit sie spät ziehen)
Reservisten - Nichtgemusterte

Falls noch Fragen bestehen meldet euch einfach.

Liebe Grüße

jkay

Persönliche Spielziele bei The West

BilllytheKid - Spielziel in W1: alle Produkte 1 000 mal im Inventar

In den vergangenen Ausgaben berichteten wir immer wieder über ausgefallene und kuriose Spielziele, die nicht vom Anbieter in Form von Erfolgen vorgeschlagen werden, sondern von den Spielern selbst erdacht und umgesetzt wurden. Auch diesmal haben wir so ein Ziel für euch ausfindig gemacht und möchten euch **Billlythekid** und sein Spielen um des Spielens willen präsentieren.

*Hallo, ich bin **Billlythekid** aus Welt 1 und das ist meine Signatur:*

*Ich sammle alles! Ich habe, glaube ich, seit 3 Jahren nichts mehr an den Fahrenden Händler verkauft. Seit ca. eineinhalb Jahren sammle ich gezielt alle findbaren, alten Produkte. Zuerst dachte ich, einhundert von jedem wäre schon eine tolle Sache. Schnell habe ich gemerkt, dass einhundert ja lächerlich sind. Also was tun? Zahl erhöhen auf **1 000** Stück pro Produkt.*

Hört sich viel an ... Ist es auch. Nach einiger Zeit habe ich gemerkt, dass nicht alle Produkte, wie ihr sicher wisst, gut und häufig droppen, also habe ich einige Produkte ausgegrenzt.

*Zum Glück hatte ich zwei, drei Spieler, die leider aufgehört haben, wegen des Inno-Set-Wahnsinns, die ab und an Rohstoffe für mich gesucht haben. **Prinzi2312** und **Prius** und einige aus unserer wunderschönen Stadt Abilene. 50 % meiner Produkte habe ich auf dem Markt gekauft oder gegen Gegenstände und Setteile getauscht, so z. B. Cullens Stiefel gegen 200* *.*

Ich halte immer Ausschau nach einigermaßen günstigen Produkten und habe mir hierfür eine Preisspanne gesetzt. Einige Beispiele sind:

1. Schinken von 0 - 131 $ das Stück
2. Getreide von 0 - 118 $ das Stück
3. Tabak von 0 - 147 $ das Stück
4. Zucker von 0 - 169 $ das Stück
5. Baumwolle 0 - 107 $ das Stück

Eine komplette Liste habe ich mir für alle Rohstoffe geschrieben. Hier habe ich darauf geachtet, dass die Fundchance mit in den Preis einfließt. Wenn ein Spieler zwölf Stunden arbeitet und dabei 72 Schinken findet, ist mein oberster Preis 10 k für alles. Sind dann so 131 $. Ich weiß leider nicht mehr, wie ich auf diese Zahlen gekommen bin.

Natürlich gehe ich auch jeden Tag selbst sammeln. Kommt immer darauf an, auf was ich Lust habe. Als Vollhändler zieht es einen sehr oft zum Fahrenden Händler und zum Handelsbüro.

Spielziele - Fortsetzung

Hier mal so alles was sich bei mir angesammelt hat:

Spielziele - Fortsetzung

Einige Produkte fallen aus der 1000-Stückzahl heraus. Dazu gehören: Ehrenmedaille, Taschenuhren, Damenschmuck, Trophäen, Handschellen, Spitzhacken, Werkzeugkästen, Zahnarmband, Fußfesseln, Posthörner, Dokumente, Angeln, Mistgabeln, Beutesäcke, Lotusblüten, Krebsfleisch, Rodeotrophäe, Todesurteile und Druckplatten. Sie sind einfach zu schwer zu finden, hier war das Ziel mindestens 100. Und dann glücklich darüber sein, was man erhöhen kann.

*Vielleicht fällt euch auf, dass ich **34.000** Schwefelgestein habe. Eine Zeit lang hat ein Spieler jeden Tag 30 - 50 Schwefel für einen guten Preis auf den Markt gestellt, die ich mir als Quacksalber ja kaufen und verwerten kann. Ruckzuck hatte ich 10.000 Schwefel. Dann wollte ich einen alten TW-Rekord überbieten: Häufigste Anzahl eines Produkts im Inventar. Da ich schon viel Schwefelgestein hatte, fiel meine Wahl darauf. Nach und nach füllte sich mein Inventar mit Hilfe der Stadtmitglieder aus Abilene und der Spielerin **RedWodka**, die mir sicherlich mindestens 15.000 Schwefel gesucht hat - zum Preis von 125 $ das Stück. Kaum hatte ich den Rekord angemeldet, wurde er aber schon 1 Tag später durch 44.000 Lammwolle gesprengt.*

Jetzt schau ich zwei-, dreimal in der Woche auf den Markt, um noch günstige Rohstoffe zu ergattern. Aber es wird immer schwerer, etwas zu finden. Und viele Spieler hören auf. Vielleicht wird es ein Ziel sein, das ich nie erreichen werde. Zumindest habe ich noch ein wenig Freude an The West.

(Billlythekid)

Solltet auch ihr Ideen zu eigenen Spielzielen haben, teilt sie uns mit. Gerne veröffentlichen wir sie und machen sie so auch anderen Spielern zugänglich. Mag ein Ziel auch noch so kurios sein, ist es doch allemal besser, als vorschnell den Löschen-Button zu klicken. In diesem Sinne: Möge Manitu für euch noch viele wunderbare Wunschziele für euch im Wilden Westen im Köcher haben!

(Tony Montana 1602)

Lustige Arbeitsunfälle

Teil 1

Als Pianist arbeiten:

Du hast die Noten nicht richtig getroffen, und jemand wirft aus dem Publikum ein faules Ei nach dir, das dich am Kopf trifft.
Du verlierst 535 Lebenspunkte.

(Kilroy)

Lustige Arbeitsunfälle - Fortsetzung

Teil 2

Schwierige Verhandlungen

John Turner hatte gar nicht mitkommen wollen und nun saß er auf dem Boden in einem Kreis alter Männer. Da waren der Sheriff von Sandcity und der Hauptmann des nächstgelegenen Forts, der zur Unterstützung mitgekommen war. Und nicht zu vergessen der alte Bob Turner – sein Vater, den er begleitet hatte. Auf der anderen Seite der Runde saß Häuptling Stiller Adler. Sein Gesicht sah aus wie verwittertes Rinderleder und er redete langsam in einer Sprache, die John nicht verstand. Links von ihm saß ein Indianer, der wohl der Medizinmann des Stammes war und rechts ein anderer Indianer, der unsere Sprache gelernt hatte und nun übersetzte. Sie saßen schon seit Stunden hier in dem Tipi und John war sich nicht sicher, was es denn jetzt noch zu besprechen gab. Keiner wollte mehr irgendwen umbringen und keiner jemandem etwas wegnehmen.

Der Häuptling hatte sein Tomahawk in die Mitte des Kreises gelegt und kleiner Luchs, der die wohl gewählten Worte des Häuptlings übersetzte, erzählte, dass es nun Zeit wäre, das Kriegsbeil zu begraben und die Friedenspfeife miteinander zu rauchen. Und schon hält der Medizinmann Alter Wolf dem Hauptman die verzierte und mit Federn geschmückte Pfeife hin. Hauptmann Williams kennt das wohl schon und weißer Rauch quillt aus seinem Mund als er die Pfeife an den Sherif weitergibt. Der Hustet einmal kurz und schon hat John die Pfeife in der Hand. Alle sehen ihn erwartungsvoll an. Sein Vater stubst ihm mit dem Ellenbogen in die Seite und John bleibt gar nichts anderes übrig, als nun auch das Ende der Pfeife in den Mund zu nehmen und den Rauch einzuatmen. Er spürt förmlich, wie sein Gesicht grün anläuft, so schlecht ist ihm. Sein Magen quetscht sich wie eine Ziehharmonika zusammen und die Musik dabei gefällt ihm gar nicht. Mit einem Satz steht er auf und hastet vor das Zelt des Häuptlings, um sich von seinem Mageninhalt zu verabschieden. Dabei hofft er nur, dass das keine offizielle Kriegserklärung darstellt und die Friedenskonferenz seinetwegen gescheitert ist …

(Kilroy)

Fortsetzungsroman crow60

Romanfortsetzung Teil 8

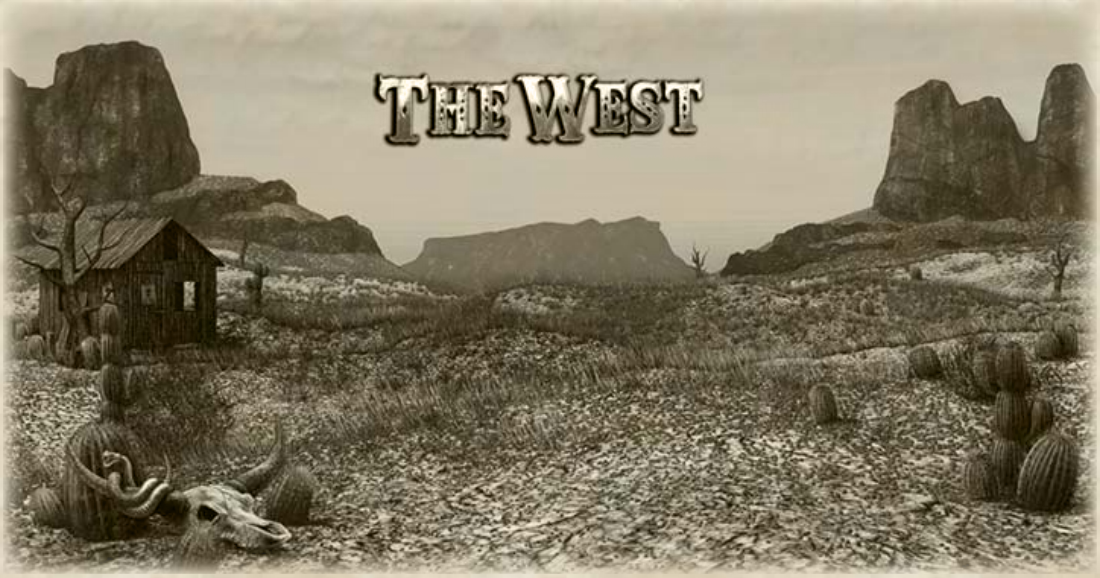
Nach der Winterpause können wir euch nun den nächsten Teil des Romans von **crow60** liefern. Wir wünschen euch Viel Spaß beim Lesen und sagen noch einmal vielen Dank an crow60, der nun schon das Ende des Romans in Sichtweite hat. Ein besonderer Dank geht auch wieder an **wallika**. Ohne ihr Feedback würde dieser Roman mit Sicherheit ein ganz anderer sein. Lest nun, wie es Luca weiter ergeht.

Luca zuckt innerlich auf. Herde? Könnte das etwas mit den vielen Viehdiebstählen zu tun haben? Er lässt sich jedoch nicht das geringste anmerken. „Nun, mein Freund, warum sollte ich nicht durch die Plains reiten? Wir waren uns immer gewogen. Nie musste ich die Krieger der Apachen fürchten, da sie wissen, dass ich sie und ihre Gebräuche respektiere. Ich bin nur auf dem Weg nach Amarilo, um dort einige Geschäfte zu erledigen. Wenn es möglich ist, möchte ich auf dem Rückweg gerne dein Dorf besuchen und euch ein paar Geschenke vorbeibringen, um mich für die sichere Reise durch den Estacado zu bedanken.“ Colorado und Luca verabschieden sich, Luca sieht den Kriegern nachdenklich hinterher, wie sie langsam hinter dem Hügel verschwinden. Die Bemerkung mit der Herde würde er später verfolgen, wenn er auf dem Rückweg war.

Zwei Tage später reitet er am frühen Nachmittag in Amarilo ein und findet nach einigem Suchen das Telegraphenamt. Er geht zum Schalter und legt dem Clerk seinen Zettel vor. „An Brigadegeneral John Beatty in Cardington: mein freund stop brauche information über jack coltraine stop wo gedient stop wann ausgeschieden stop john bridle“ Der Telegraphist liest den kurzen Text und schaut dann auf. „Ok, old fellow, ich kabel´ das sofort raus. Macht drei Dollar.“ Luca legt das Geld auf den Tresen. „Wann kann ich mit einer Antwort rechnen, Mister?“ „Wenn alles gut geht und nichts dazwischen kommt, ist das Telegramm heute noch beim Empfänger, dann kommt es natürlich darauf an, wie schnell er antwortet. Wo finde ich dich denn, wenn die Antwort ankommt?“ Luca hatte darüber noch gar nicht nachgedacht. „Wie lange dauert denn so etwas?“ „Es kann schon mal ein paar Tage dauern, bis eine Antwort kommt, Alterchen. Nimm´ dir am besten ein Zimmer im Hotel, sag´ mir dann, wo ich dich finden kann und du bekommst deine Antwort so schnell wie möglich. In Ordnung?“ Luca nickt, bedankt sich freundlich und verlässt das Telegraphenamt, um eine Bleibe zu suchen. Er steigt wieder auf sein Pferd und reitet langsam die Mainstreet hinab. Tatsächlich findet er in einer Querstraße neben dem Sheriffbüro eine kleine Pension, wo er ein Zimmer nimmt. Nachdem er das erledigt hat, stellt er sein treues Pferd in einen Mietstall. Einem Gedanken folgend geht er direkt weiter zum Sheriffbüro, wo er den Sheriff dösend mit hochgelegten Beinen hinter seinem Schreibtisch findet.

Roman crow60 - Fortsetzung

Direkt neben dessen Stiefeln steht ein Messingschild mit dem Namen des Sheriffs. „Colonel James T. Braddock“ liest Luca da laut. Erschrocken fährt der so angesprochene hoch: „Was? Wer stört mich in meiner Mittagspause?“ Da es schon lange Nachmittag ist, sieht Luca ihn ungläubig staunend an. „Sheriff, ich wollte sie bestimmt nicht in ihrer wohlverdienten Mittagspause stören, aber ich habe da eine wichtige Frage, auf die sie vielleicht eine Antwort haben.“ Ohne seine Beine vom Schreibtisch zu nehmen, dreht der Sheriff sich erst einmal etwas umständlich eine Zigarette, zündet sie an und nimmt einen tiefen Zug. Dann wendet er sich wieder an Luca: „Nun gut, was kann ich für sie tun?“ „Nun, Sheriff, das kommt entscheidend darauf an, wie lange sie schon hier im Amt sind und ob sie den verstorbenen Sheriff von Dawson City gekannt haben.“ „Ja, ich kannte ihn ganz gut, wir haben uns einige Male getroffen. Schade um ihn, er war ein fähiger Mann. Welche Frage haben sie denn?“ fragt er nun sichtlich neugieriger und nimmt sogar seine Füße vom Tisch. „Mein Name ist Luca Bernie und komme aus Dawson. Ich war ehemals Bestman der Bridle K Ranch. Als damals unser Sheriff hinterrücks erschossen wurde, könnte er da auf einer heißen Spur gewesen sein? Erwartete er vielleicht ein Telegramm oder irgendeine andere Information oder Nachricht von hier? Erinnern sie sich? Wissen sie noch irgendetwas darüber?“ „Luca! Das ist ja schon ein paar Jahre her. Mir fällt gerade gar nichts dazu ein, aber ich werde mal in den alten Akten nachschauen. Morgen oder vielleicht übermorgen kann ich bestimmt mal eine Stunde erübrigen, um mal zu stöbern, ob es aus der Zeit noch was zu finden gibt.“ Luca verdreht heimlich die Augen. „Vielen Dank, Sheriff, dass sie sich trotz ihrer vielen Arbeit Zeit dazu nehmen wollen.“ sagt er enttäuscht und verlässt bedrückt das Büro. Sein nächstes Ziel ist wieder das Telegraphenamt, wo er dem Clerk berichtet, wo er zu erreichen ist. „Ich bin in Rebecca Hollidays Pension untergekommen, in der Quergasse direkt hinter dem Sheriffgebäude.“ „Da hast du etwas sauberes und anständiges gefunden, die kenne ich gut. Ich werde dir einen Botenjungen schicken, sobald deine Nachricht hier eingeht.“ antwortet der Clerk dienstbeflissen. Nun meldet sich allerdings Lucas Magen, der schon seit einer Weile bedenklich geknurrt hatte, mit wütendem Brummen und er macht sich auf den Weg, eine Cantina zu finden, er sehnt sich nach einem guten Steak und vielleicht später noch einem Bier.



Unterdessen grübelt Sheriff Braddock über diesen merkwürdigen, aber sehr interessanten Besuch nach. Seltsam, dass nach so langer Zeit noch jemand kommt und Fragen über Sheriff Jed Monroe stellt. Neugierig öffnet er seinen Aktenschrank und fängt an zu suchen und als der Abend anbricht, wird er tatsächlich endlich fündig. Da gibt es tatsächlich noch eine Akte, die während des Krieges wohl ungelesen hinten im Schrank verschwunden ist. Er nimmt die Seiten an sich, steckt sie in seine Jacke und verlässt das Büro, um sich das ganze in Ruhe zu Hause durchzulesen.

Roman crow60 - Fortsetzung

Luca sitzt am nächsten Morgen gerade am Frühstückstisch, als ein Bote aus dem Telegraphenamt kommt und ihm ein Telegramm übergibt. „Der General wartet auf Ihre Antwort, Sir!“ keucht der Junge atemlos. Luca gibt ihm eine kleine Münze, was den Jungen zu einem strahlenden Lächeln veranlasst und liest schnell die wenigen Zeilen. „in der armee gab es einige jack, james und john coltraine stop brauche mehr information stop gen. beatty us army“ Luca nimmt hastig noch einen großen Schluck Kaffee, der viel zu gut ist, um kalt zu werden und läuft hinüber zum Telegraphenamt. Schon auf dem Weg überlegt er, welche Informationen, die ihm über Jack Coltraine bekannt sind, dem General dienlich sein könnten, als ihm plötzlich einfällt, dass Coltraine ja einen recht markanten Spitznamen trägt und auf diesen sogar sichtlich Wert legt. Im Telegraphenamt notiert er deshalb „nennt sich black jack stop vielleicht hilft dieser hinweis stop“, gibt dem Clerk das ausgefüllte Formular und dieser hämmert sofort die Worte in die Tasten.

Luca fragt sich immer noch, wie dieses „biep biep biep“ in Worte umgesetzt wird, die Technik ist ihm zu hoch, aber es ist ihm eigentlich egal, solange es funktioniert. Nachdem er eine Zigarette geraucht hatte, kommt auch schon die Antwort des Generals. Der Clerk schreibt sie sofort mit und überreicht das fertige Telegramm direkt an Luca. „hinweis sehr hilfreich stop black jack hat 1863 etliche straftaten begangen stop lässt sich mit desertation von jack morgan in einklang bringen stop dieser wird verdächtigt einen mit sold beladenen armeetransporter überfallen zu haben stop könnte es sich um den selben mann handeln stop ersuchen dringend die festnahme von jack coltraine zwecks befragung und identifizierung stop gen. beatty us army“.

Beim Lesen dieser Neuigkeiten fällt Luca fast die Zigarette aus dem Mund. „Donnerwetter, das ist ja starker Tobak!“ entfährt es ihm. Schnell faltet er das Telegramm sorgfältig, steckt es ein und eilt zum Sheriffbüro. Polternd stürzt er hinein, wo Sheriff Braddock in gewohnter Position hinter seinem Schreibtisch ruht, allerdings beim überfallartigen Hereinstürmen Lucas überraschen schnell seinen Colt in der Hand hat. „Mensch, Luca, bist du lebensmüde? Klopf' gefälligst an, bevor du hier so hereinplatzt, ich hätte beinahe auf dich geschossen, Alter!“ „`tschuldigung, Sheriff, aber ich habe dringende Neuigkeiten, die sie unbedingt sofort lesen sollten!“ Mit diesen Worten reicht er dem Sheriff das Telegramm, der mit schnellen Blick darüberliest und Luca dann fragend anschaut. „Das sind interessante Informationen, Luca, aber was soll ich damit? Ihr habt doch in Dawson einen eigenen Sternträger!“ „Ja, schon, Sheriff Braddock, aber dieser Mann ist ein Lakai von Black Jack. Er würde nichts unternehmen, viel eher würde er Jack warnen und den Überbringer dieser Nachricht in die Zelle stecken!“ „Vorsicht, Luca, das sind starke Anschuldigungen! Aber es ist in der Tat reichlich merkwürdig, dass er nicht ein einziges mal hier war, um nachzuforschen und Fragen zu stellen. Ich selber habe in den Akten tatsächlich noch weitere Anschuldigungen an diesen Jack gefunden und ich denke, es ist wohl das Klügste, wenn wir in diesem Fall gleich den Marshall einschalten. Ich habe einige der weiteren Hinweise und Anschuldigungen aus der alten Akte zusammengestellt und dir Abschriften davon fertigen lassen, die kannst du mitnehmen.“ Luca bedankt sich, steckt die Akte und das Telegramm sicher in seine Jacke. Dann geht er so schnell er kann zu seiner Pension, packt seine Sachen zusammen, verabschiedet sich bei der netten Rebecca Holliday, eilt dann zum Mietstall, um sein Pferd zu satteln. Bevor er die Stadt verlässt, reitet er erst noch zum nächsten Laden und kauft Vorräte für den Weg und Geschenke für die Indianer ein, unter anderem einige Säcke Zucker und Mehl, aber auch Glasperlen, Messer, kleine Spiegel, sogar einige Stoffpuppen packt er ein und ganz obendrauf noch drei Flaschen Whiskey.

In der März-Ausgabe erscheint vermutlich bereits der abschließende Teil dieses Opus Magnum. Wer also vorher noch einmal alle Teile am Stück lesen möchte, sollte die Zeit jetzt nutzen - der Februar ist ja etwas kürzer als die restlichen Monate ... und während dem Karneval „verliert“ der ein oder andere ja auch ganz gerne mal einen oder mehrere Tage.

(Tony Montana 1602)

The allerbest - Duell-Geschichte aus Welt 10

Es geschah nach Mitternacht.

Dies ist die Geschichte der beiden Schwestern Eva und Dina Washington. Keiner weiß, wer ihre Eltern sind. Eines Nachts stand ein Korb mit offensichtlich zwei Zwillingsschwestern vor einem Waisenhaus in Washington. Zwei gesunde, muntere Babys, aber keinerlei Hinweis, wer sie sind und woher sie kommen, wer die Eltern sind und warum sie keiner haben will. Die Nonnen, die das Heim betreuen, haben den Mädchen die Namen Eva und Dina gegeben und da das Heim in Washington ist, bekamen sie auch noch den Nachnamen Washington. So lange die beiden klein waren, ging es ihnen dort auch gut, abgesehen davon, dass die Nonnen sehr streng mit Eva und Dina waren. Für jede kleine Verfehlung wurde gleich der Rohrstock rausgeholt oder, wenn es schlimmer war, wurden Sie in ihrem Zimmer eingesperrt. Irgendwann haben sich die beiden geschworen, dass niemand mehr sie schlagen, rumschupsen oder einsperren wird und sind aus dem Heim abgehauen.

Von da an haben Eva und Dina sich zuerst mal mit Taschendiebstahl über Wasser gehalten. Das Leben auf der Straße hat sie zu harten und unerschrockenen jungen Frauen werden lassen. Um sich aufdringliche Kerle und Halsabschneider vom Hals zu halten, haben die Beiden sich bald auch im Schießen und im Zweikampf mit Messern und allem, was geeignet ist, andere Menschen einzuschüchtern, geübt. Mit dem Erfolg, der sich schnell einstellte und ihrem unerschrockenen Wesen, sind die Beiden dazu übergegangen, reiche Bürger zu überfallen und auszurauben. Die Polizei in Washington ist dann auch recht bald auf die Beiden aufmerksam geworden und Eva und Dina haben es vorgezogen, die Stadt zu verlassen und woanders, wo sie keiner kennt, ihr Leben als Ganovinnen der unerschrockensten Sorte weiterzuführen.

Im gesamten Westen haben sich bald ihre Namen herumgesprochen und die übelsten Geschichten machen so ihre Runde. Ob wirklich alle wahr sind, weiß keiner, doch wenn man ihnen Glauben mag, so gehen auch einige Morde auf ihr Konto. Irgendwann sind die Beiden dann in Dawson City aufgetaucht, rein zufällig als auch gerade ***The allerbest*** *einen Besuch bei ihren Freunden dort machte.*

Kurz nach Mitternacht machte sich The allerbest auf den Weg von einer ausgelassenen Party bei ***crow60*** *und ging, die frische Nachtluft genießend, zu ihrem Hotel. Dabei musste The allerbest durch eine schlecht beleuchtete Nebenstraße laufen und wurde Zeuge, wie Eva und Dina gerade einen unbescholtenen Bürger ausraubten. The allerbest fackelte nicht lange, zog ihre Waffe und rief die beiden an: "HE! Was macht Ihr da? Aufhören, sofort!"*

Während Dina sich weiter mit dem Bürger befasste, zog Eva ihre Wyatt Earps Buntline, doch bevor der erste Schuß den Lauf verlassen kann, hat The allerbest schon ihren Tomahawk geschwungen und Eva bricht bewusstlos zusammen. Dina, von Entsetzen und blinder Wut gepackt, stürzt sich auf The allerbest, doch schafft es keiner, einen Treffer zu landen. Nach langem hin und her ermüden beide und gehen auseinander. Dina nutzt die Pause und flüchtet in die Dunkelheit. Niemand hat je wieder etwas von Dina Washingten gehört. Eva hat leider weniger Glück und überlebt ihre schweren Verletzungen nicht.

Dank dem glücklichen Zufall, das The allerbest gerade zur rechten Zeit am rechten Ort war, ist der Westen nun wieder ein kleines bisschen sicherer.

(The allerbest)

Duell-Geschichte aus Welt 10 - Fortsetzung

Duell gegen Eva Washington

Duell gegen Dina Washington

Wer von euch ebenfalls Duelle gegen Banditen mit interessanten oder lustigen Namen erlebt und darüber eine kleine Geschichte schreiben möchte, kann uns diese jederzeit schicken. Die TWTimes veröffentlicht sie gerne.

(Tony Montana 1602)

Duellehre - Leserzuschrift Gordon Sinatra Welt Hannahville

Duellehre - ein Zwischenfazit

Ende Dezember 2015 beschloss die Redaktion der TWTimes das Thema "ehrenhafte/unehrenhafte Duelle" näher zu beleuchten und die Auswirkungen auf unser Spiel und das Spielverhalten der Community zu untersuchen. Meist ist die Recherche solcher Themen harte Arbeit, aber manchmal hat man als Redakteur auch einfach Glück. Anfang Januar erhielten wir die Anfrage von **Gordon Sinatra** aus Welt Hannahville, ob er genau zu diesem Thema einen Bericht für die TWTimes verfassen dürfte. Seinen Kommentar lest ihr hier:

Es gibt keine Ehre unter Duellanten

Mit der Version 2.28 wurde die Duellehre als zumindest vorerst - spielmechanisch betrachtet - wirkungsloser Wert in das Spiel eingeführt. Sie soll anzeigen, ob die Mitglieder einer Stadt eher wehrlose oder eher wehrhafte Charaktere zu Duellen herausfordern. Entsprechend wird laut Spielhilfe ein Duell als unehrenhaft gewertet, falls der Herausforderer signifikant stärkere Fertigkeitsspunkte als der Verteidiger hat.
Es ist löblich, das Duellverhalten in dieser Hinsicht zu erfassen. Die Umsetzung jedoch ist nur wenig zufriedenstellend. Diese Kritik bezieht sich auf den Begriff der Ehre bzw. Ehrhaftigkeit sowie auch auf die zugrundeliegende Einteilung der Duelle. Nachstehend möchte ich alternative Möglichkeiten, das Duellvehalten diesbezüglich zu betrachten, vorschlagen.

Ehre – was ist das überhaupt?

Ehre ist eine Eigenschaft, welche Personen zuerkannt wird, die sich gemäß bestimmter gesellschaftlicher Normen verhalten oder standesgemäß als ehrenhaft gelten. Während Ersteres entsprechend kultureller Werte geprägt ist, könnte man in The West Stadtgründer, Stadträte und Bundleiter sowie langjährige, hochstufige und insbesondere in der Ruhmeshalle verewigte Charaktere als standesgemäß ehrenhaft bezeichnen. Eine moderne Deutung würde prinzipiell jeden Charakter als ehrenhaft anerkennen. Festzustellen ist, dass Ehre ausschließlich Personen, nicht aber Handlungen oder Dingen zugesprochen werden kann. Ein Duell kann also nicht ehrenhaft oder unehrenhaft, sondern allenfalls die Ehre einer Person wiederherstellend sein.

Der legendäre Film "Spiel mir das Lied vom Tod" eignet sich vorzüglich, um die Ehre im Wilden Westen zu erklären. Auf grausame Weise wird der durch Charles Bronson gespielte Charakter in seiner Jugend entehrt. Diesen Verlust sieht man ihm nicht nur äußerlich an, der Ehrverlust bestimmt seine Identität derart, dass er dem verhängnisvollen Instrument entsprechend lediglich Mundharmonika genannt wird. Erst zum Ende des Films gelingt es Mundharmonika, seine Ehre wiederherzustellen, indem er Frank im Duell tötet und dadurch Rache übt.

Wichtig ist, dass Mundharmonika seine Ehre nur durch eine solche Handlung wieder erlangen kann. Es ist vollkommen unwichtig, ob ihm Frank im Duell gewachsen ist. Fairness oder Sportlichkeit sind vollkommen irrelevant, auch wenn es der moralischen Hoheit Mundharmonikas geschadet hätte, würde er auf Frank schießen, wäre dieser unbewaffnet.
Auf The West bezogen bedeutet dies, dass weder Städte oder die Menge aller Stadtbewohner noch Duelle als solche ehrenhaft oder unehrenhaft sind, sondern lediglich Charaktere Ehre haben können. Auch muss bereits vorab eindeutig bekannt sein, ob ein Duell zur Wiedererlangung der Ehre dienlich ist, da es nur dann das geeignete Mittel zum intendierten Zweck ist.

Duellehre - Fortsetzung

Fairness eines Duells

Die Ehrhaftigkeit in The West sollte jedoch im Kontext der versuchten Eindämmung sogenannter Null-Motivation-Duellanten, wie sie über weitere Änderungen durch das Update 2.28 angestrebt worden ist, betrachtet werden. Es erscheint nun wünschenswert, künftig andere Begriffe zu verwenden.

Fordert ein Duellant einen weitaus schwächeren Duellanten heraus, erscheint dies unfair. Die Fairness eines solchen Duells ist messbar, indem die duellrelevanten Fertigkeiten und die Art der Kleidung beachtet werden. Wird jedoch ein Charakter ohne Duellstufen angegriffen, kann eigentlich nicht von einem Duell gesprochen werden. Abenteurer, Händler oder Errichter sind wehrlos. Der einzige Grund, warum ein solcher Charakter eine Duellherausforderung annehmen würde, wäre in einer vorhergehenden Ehrverletzung zu finden. Die momentane Spielmechanik erlaubt es jedoch gar nicht, eine Herausforderung abzulehnen; darüber hinaus werden Ehrverletzungen spielmechanisch nicht erfasst. Der Herausgeforderte ist der Entscheidung des Herausforderers ausgesetzt. Wird also ein wehrloser Charakter niedergeschossen, sind Begriffe wie Duell, Herausforderung (im doppelten Sinn) oder gar Ehre fehl am Platz. Es handelt sich um einen Überfall – ein solcher hat mit Ehre oder Fairness nichts zu tun.

In den Statistiken eines Charakters sollten demnach folgende drei Werte einsehbar sein: Anzahl der Überfälle (auf Wehrlose), Anzahl der unfairen Duelle (auf schwächere Duellanten), Anzahl der fairen Duelle (auf ebenbürtige oder stärkere Duellanten).

Im Bestatter einer Stadt könnten entsprechende Zeilen angepasst werden, um gegebenenfalls bestehende und verfolgte gemeinsame Spielziele darzustellen. Die Stadtgründer und Stadträte von Städten, welche Fair Play in den Vordergrund stellen, würden sich vermutlich darüber freuen, könnten sie die Punkte einzelnen Spielern zuordnen. Eine Ergänzung der Duellberichte wäre wohl eine einfache und hinreichende Maßnahme. Auf diese Weise können sich auch Spieler selber verorten, wenn sie direkt sehen, welche Art Duell sie soeben unternommen haben.

Wer kann schon sagen was fair ist?

Fraglich mag sein, wie ein Duellant vorab die Duellstärke eines anderen Charakters erkennen kann. Im Allgemeinen lässt sich die Duellstärke eines Spielers mit ein wenig Übung anhand der Stufe, der Duellstufe und der Duellkleidung ableiten. Die Stufe gibt Aufschluss über die verfügbaren Attributs- und Fertigkeitspunkte und die Duellstufe sowie die Duellkleidung ermöglichen gute Prognosen zur Verteilung der Punkte bzw. zur Duellskillung. Der Blick auf die Statistiken eines Charakters ist etwas aufwändiger, jedoch meistens hilfreich. Das Profil und die im Profil dargestellten Erfolge sind mitunter eindeutige Hinweise nicht nur auf die Duellstärke, sondern auch auf das Duellverhalten. Profiltexte wie "Bitte keine Duelle." oder "Bitte keine Heulmails.", bedürfen, sofern sie im Einklang mit den Statistiken stehen, kaum einer Interpretation. In hohen Stufen lohnt sich zudem immer ein Blick auf die Top 10 der Fertigkeiten.

Duellehre - Fortsetzung

Diskussionswürdig mögen Duelle gegen schwächere Duellanten mit hoher Duellstufe sein. Ich behaupte, wer beispielsweise in Stufe 70 eine Duellstufe von 140 erreicht hat, kann dies nur über zwei Wege oder die Kombination beider erreichen: der unwahrscheinliche und seltene Weg liegt in vielen Siegen gegen stärkere Duellanten, was eine verblüffend gute, auf die Skillung der Gegner abgestimmte eigene Skillung (oder den Einsatz erheblicher Mengen von Nuggets) voraussetzt; der zweite und zumeist vorliegende Weg besteht in vielen Siegen gegen wehrlose Charaktere höherer Stufen, was sich in der Regel aus dem Verhältnis von Duellerfahrung und Anzahl der (gewonnenen) Duelle ablesen läßt.

Ist es unfair, einen solchen Charakter mit einem Vorsprung von 20, 30 oder 50 Stufen anzugreifen? Hat dieser Duellant nicht bewiesen, dass er es mit - gemessen an den Fertigkeitspunkten - stärkeren Duellanten aufnehmen kann oder sogar will, oder aber selber so wenig Wert auf die Duellfairness legt, dass er selber keinen Anspruch auf Fairness mehr zu stellen hat, womöglich gar nicht als ehrbarer Duellant anerkannt werden muss? Wäre ein solches Duell weder fair noch unfair, sofern die Duellstufe des schwächeren Duellanten der eigenen Duellstufe entspricht oder diese sogar übersteigt? Hat sich ein solcher Duellant nicht zwangsläufig selber für den erschwerten Wettbewerb entschieden?

Diversität der Spielziele

Das Duellverhalten, also die übliche Wahl der Duellgegner, könnte ohne Weiteres über die drei erwähnten Werte erkannt werden. Dies kann speziell für Kopfgeldjäger, deren Duelle derzeit per se als unehrenhaft gezählt werden, wichtig sein, denn Kopfgeldjäger sind nicht zwangsläufig habgierig oder unehrenhaft, sondern vertreten mitunter rechtschaffene Absichten. Wer gern Unholde jagen möchte, um die Schwachen zu rächen, konzentriert sich auf Duellanten, die relativ viele Überfälle betreiben. Wer Kopfgelder des Geldes wegen eintreibt, kann diesen Wert außer Acht lassen. Entsprechend sollten auch die Duelle gewertet werden. Sollte es mein Spielziel sein, einen ehrbaren Duellanten zu spielen, möchte ich überdies nicht, dass sich andere Duellanten über ein mitunter abgesprochenes Kopfgeld einem fairen Duell entziehen.

Im Übrigen wäre es mir eine persönliche Freude, könnte ich mir anhand dieser Werte diverse Erfolge verdienen. Ehrbare Duellanten, die Angriffe auf Schwächere verschmähen, verdienen ein schmuckes Erfolgsbildchen. Und wer vornehmlich Überfälle unternimmt, soll sich auch damit profilieren dürfen. Die Kopfgelderfolge bedürfen eine entsprechende Differenzierung oder Ergänzung.

Keineswegs jedoch sollte das Spiel durch eine Wertung des Duellverhaltens übermäßig moralisieren. Die vorgeschlagenen Statistiken mögen einem rollenspielerischen Interesse dienen, mehr aber auch nicht. Das Spielziel, 25.000 Überfälle zu initiieren, mag verachtend anmuten, ist aber durchaus herausfordernd. Dieses Ziel innerhalb von zwei Jahren zu erreichen, erscheint rekordverdächtig und dürfte den wenigsten Spielern gelingen. Unfaire Duelle durch das Spiel selbst als feige oder niederträchtig zu werten, betrachte ich als unangemessen. Es sind subjektive Ansichten, die Spieler nach Lust und Laune vertreten können. Es wäre im Gegenzug ebenso unangebracht, ein faires Duell als tapfere Leistung in der Statistik auszuweisen, obwohl aus einem Vergleich der Duellskillungen bereits vor Ablauf des Duells klar gewesen ist, wer gewinnen würde.

Vielleicht ergeben sich zukünftig Möglichkeiten, die Ehrhaftigkeit direkter in das Spiel zu bringen, indem per Knopfdruck der Fehdehandschuh geschwungen oder die Kompetenz eines Fortkampfgenerals diskreditert wird. Aber das ist ein anderes Thema.

Gordon Sinatra,
Hannahville

Duellehre - Fortsetzung

Nach dieser interessanten Mischung aus Philosophie, Film, Spiel und Vorschlägen würden wir gerne in den nächsten Ausgaben mehr Spielermeinungen zu diesem noch relativ neuen Spielinhalt veröffentlichen. Interessant wären besonders eure Antworten zu den folgenden Fragen:

- Was bedeutet euch die neu eingeführte Kategorie "Ehrenhafte Duelle/Unehrenhafte Duelle" im Bestatter?
- Habt ihr daraus ein persönliches Spielziel entwickelt?
- Falls ja: Wie sieht das aus? Zieht es euch zur "dunklen Seite" oder zur "hellen Seite" der Duelle?
- Wählt ihr eure Duellgegner entsprechend aus?
- Könnt ihr bei jedem Gegner vorab sicher einschätzen, in welche Kategorie er gehört?
- Frage an die Nicht- oder Wenig-Duellanten: Sind die "unfairen" Angriffe, etwa durch sogenannte "Null-Motivations-Duellanten", auf euch seit Einführung des Inhalts zurückgegangen?
- Habt ihr Vorschläge zur Weiterentwicklung des Inhaltes "Duellehre"?

Eure Beiträge zu einem, mehreren oder allen dieser Punkte sendet ihr bitte an die Redakteure per Telegramm im Spiel, per PN im offiziellen The West Forum oder per E-Mail an die bekannten Adressen. In diesem Sinne: Ehre, wem Ehre gebührt - und auch weiterhin viel Vergnügen beim Schießen und Schlagen in den Weiten des Wilden Westens!

(Tony Montana 1602)

Filmkritik

„The Missing“

Endlich mal wieder richtig harte Kerle und richtig böse Indianer. Eigentlich hat uns das ja seit John Wayne schon irgendwie gefehlt. Die Story ist denkbar einfach – aber sind das nicht sowieso die besten? Tommy Lee Jones als Raubein mit weichem Kern, der seine Familie verließ um als „Mann, der in der Scheiße steckt“ bei den Indianern zu leben und, um einen Klapperschlangenbiss zu heilen, zu seiner Familie zurückreist. Natürlich keinen Augenblick zu spät, da der Lebensgefährte seiner Tochter Cate Blanchett gerade getötet und deren Tochter entführt wurde – von einem bösen Indianer-Hexer, der sich auf allerhand schwarze Magie versteht. Ja, hier gleitet das ganze vom klassischen Western etwas in den Mystery-Bereich ab, aber das stört nicht wirklich. Die Stimmung ist kalt und grau, die beiden Hauptdarsteller wirken, als hätte man die Rollen für sie geschrieben, die Handlung hält einige Überraschungen parat und das Ende ist tragisch. Alles in allem ein sehenswerter Film.

(Kilroy)

Veredlungen - Maxter112

Edel - edler - am edelsten?

In Ausgabe 82 berichteten wir über das Spielziel von **Maxter112**, das Jahrmarktset bis zur maximal möglichen Stufe 5 zu veredeln. Wir riefen in der TWTimes dazu auf, ihn bei diesem Ziel kräftig zu unterstützen und nicht selbst benötigte Jahrmarktsachen an ihn zu verkaufen. Heute berichtet Maxter112 über den derzeitigen Stand seiner Veredelungen.

Hallo Welt 10,

hier ein kleiner Zwischenbericht zu meiner Veredelungsaktion von Jahrmarktsachen.

Als erstes ein herzliches Dankeschön an alle Spieler, die mir bis hier her geholfen haben. Ich bin meinem Ziel, Stufe 5 aller Jahrmarktsachen, erheblich nahe gekommen. Seit dem Aufruf in der TWTimes im Dezember, konnte ich alle Setteile auf Stufe 4 aufwerten.

Dazu ein paar Fakten:

Es haben mir sechsundzwanzig Spieler 511 Teile verkauft.
63 x Jahrmarktshut
82 x Jahrmarktshalstuch
40 x Jahrmarktsweste
59 x Jahrmarktsgürtel
76 x Jahrmarktsschuhe
43 x Jahrmarktshosen
91 x kandierter Apfel
57 x Zirkuspferd

Logan Fischer - Fortsetzung

Die Anzahl der Teile je Spieler variierte von einem Teil bis hin zu neunundneunzig Teilen. Nicht jeder wollte seine Sachen zum Verkaufspreis abgeben; auch hier variierte es von VK über VK + Marktgebühr, Preis in der Mitte von VK und EK, bis zu meinem selbstgesetzten Limit, dem Einkaufspreis. So haben mich die Sachen bisher 455745 $ gekostet. Die Veredelungen auf Stufe 4 schlugen mit 541720 $ zu Buche.

Momentan liegen in meinem Inventar:

26 Hüte, 2 Hüte Stufe 3, 1 Hut - Stufe 4
2 Äpfel, 2 Äpfel - Stufe 4
2 Halstücher Stufe 2, 2 Halstücher Stufe 3, 1 Halstuch - Stufe 4
10 Westen, 1 Weste - Stufe 4
1 Gürtel, 1 Gürtel Stufe3, 1 Gürtel - Stufe 4
1x Schuhe, 2x Schuhe Stufe1, 1x Schuhe Stufe2, 2x Schuhe Stufe3, 1x Schuhe - Stufe 4
4 Hosen, 1 Hose - Stufe 4
13 Pferde, 1 Pferd Stufe3, 1 Pferd - Stufe 4

Das heißt, dass ich bis zu meinem Ziel noch 82 Hüte, 79 Äpfel, 90 Fliegen, 152 Westen, 134 Gürtel, 90 Paar Schuhe, 158 Hosen und 122 Pferde brauche. Ich bin zuversichtlich, dass ich es mit der Unterstützung von Welt 10 schaffe.

Zum Abschluss zwei Worte an die TWTimes Redaktion. Herzlichen Dank! Für meine „sinnlose“ Aktion erhielt ich nämlich eine TWTimes-Schreibmaschine, die mein Sammlerherz höher schlagen lässt (Cymoril, das freudige Grinsen aus meinem Gesicht ist immer noch nicht weg.).

Maxter112

Auch heute möchten wir nochmals alle Spieler von Welt 10 um Unterstützung für Maxter112 bitten, damit er die schwierigste Stufe der Veredelung schafft. Schaut bitte nochmals in Euren Kleiderschränken nach, ob sich nicht doch noch in irgendeiner Ecke ein Jahrmarktsetteil versteckt hält. Schaut auch im Stall nach einem Pferdchen aus. Mobilisiert in den Stadt- und Verbandsforen Eure Einwohner und Bündnispartner.

Macht das Spielziel von Maxter112 zum Spielziel von Welt 10! Wer das jeweils letzte Teil des noch fehlenden Jahrmarktsets für das Erreichen der Stufe 5 liefert, erhält von der Redaktion ein Teil des TWTimes-Sets.

Auf geht‘s, Welt 10!

(Cymoril)

Historische Persönlichkeiten - Bericht Chamberlin

Allan Pinkerton

In userem Spiel gibt es immer wieder Bezüge und Verweise auf die tatsächliche Geschichte des Wilden Westens und der USA. Viele haben sich sicherlich schon gefragt woher einige Sets, Waffen oder auch Quests ihren Namen haben. Das gleiche gilt mit Sicherheit für den einen oder anderen Nickname eines Spielers. So tauchen hier viele historische Persönlichkeiten als Namensgeber auf und ich möchte versuchen, den einen oder anderen vorzustellen. Den Anfang soll heute Allan Pinkerton machen. Er taucht sowohl bei einer Arbeit auf, als auch als Quest und nicht zuletzt kann man ein Abzeichen bekommen.

Allan Pinkerton wurde als Sohn eines Polizisten am 25. August 1819 in Glasgow/Schottland geboren und sein späterer Beruf ihm sprichwörtlich in die Wiege gelegt. Als junger Mann machte er sich als sogenannter Chartist für soziale Reformen und die Rechte der Arbeiter in Schottland stark und stand im Jahre 1842 plötzlich an der Spitze eines Arbeiteraufstandes. Durch Freunde vor seiner bevorstehenden Verhaftung gewarnt, floh er mit seiner Frau in die USA, wo er zuerst als Büttner arbeitete. Auf der Suche nach geeignetem Holz für seine Fässer, wurde er durch Zufall auf den Unterschlupf einer Geldfälscherbande aufmerksam und half bei deren Überführung. Dieser Erfolg brachte ihm 1846 eine Stelle bei der Chicagoer Polizei ein, wo er bis zum Bezirkssheriff aufstieg. 1850 verließ er den Polizeidienst und gründete mit dem ehemaligen Staatsanwalt Edward Rucker die North-Western Police Agency, welche kurze Zeit später in Pinkerton Agency umbenannt wurde.

Die neugegründete Detektei widmete sich der Verfolgung von Post- und Eisenbahnüberfällen und deren Aufklärung trugen dazu bei, dass man sogar in Washingtoner Regierungs- und Militärkreisen auf Pinkerton aufmerksam wurde. Zu Beginn des amerikanischen Bürgerkrieges betraute General George McClellan, der Oberkommandierende der US-Armee und Freund Pinkertons, diesen mit der Auskundschaftung feindlicher Bewegungen. In dieser Zeit wurde Pinkerton auch mit der Bewachung des US-Präsidenten beauftragt.

Nach der Absetzung McClellans, durch Präsident Lincoln im Jahre 1862, weigerte sich Pinkerton, weiter für die Armee zu arbeiten und widmete sich dem Auf- und Ausbau seiner Detektei. Die Verfolgung von Straftaten wie Post- und Eisenbahnraub gehörten genauso zu den Aufgaben der Angestellten, wie die Bewachung von Banken, Postkutschen und Zügen.

Die wohl spektakulärsten Gegenspieler Pinkertons waren die Mitglieder der James-Younger Gang, unter der Führung von Jesse James in den 1870er Jahren. Bis heute ungeklärt ist allerdings die Verbindung der Detektei zu Bob und Charlie Ford, die am 3. April 1882 Jesse James in einen Hinterhalt lockten und erschossen. Es wird jedoch immer wieder behauptet, dass Pinkerton als Geldgeber und Informant an dieser Aktion beteiligt gewesen sein soll. In den späteren Jahren war einer der Schwerpunkte der Agency der Kampf gegen Gewerkschaften und Streikende. Die Pinkerton Agents unterwanderten Arbeiterproteste und unterstützten Streikbrecher im Auftrag von Firmen.

Allan Pinkerton verstarb am 1. Juli 1884 an einer Entzündung im Mundraum. Er war gestolpert und hatte sich beim Aufprall ein Stück der Zunge abgebissen.

Noch heute ziert ein offenes Auge und der Wahlspruch "We never sleep" das Logo der Firma. Seit 1999 gehört sie zum schwedischen Sicherheitskonzern securitas. Bis heute gilt Allan Pinkerton durch seine Arbeit als Vorvater der US-Geheimdienste, des FBI und des Secret Service.

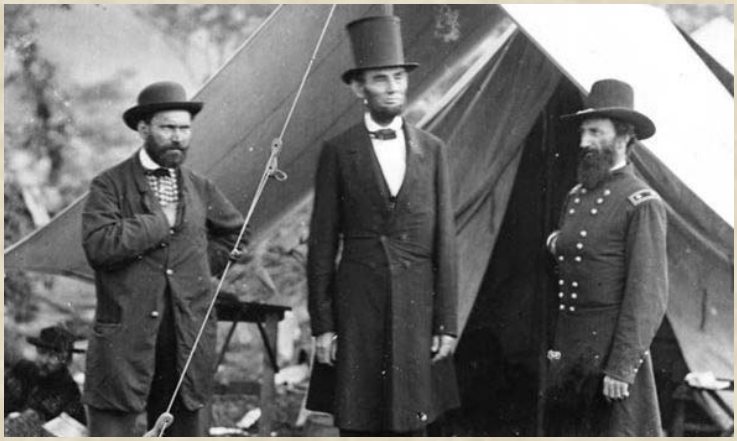
Ich hoffe, ich konnte Euch ein wenig "Wild West"-Geschichte näherbringen und Ihr hattet Spaß beim Lesen.

Bis zum nächsten Mal

(Chamberlin)

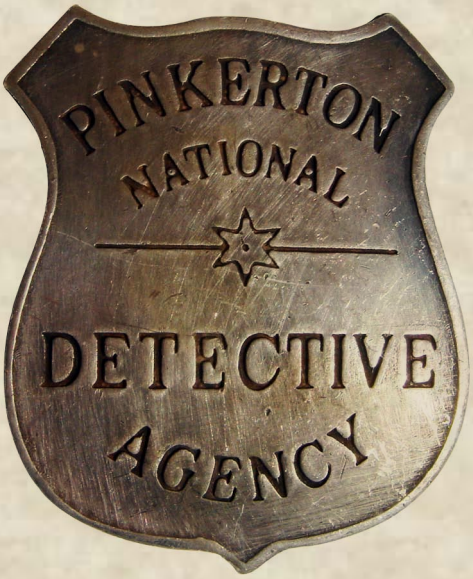
(Eine kleine Auswahl an Bildern findet Ihr auf der nächsten Seite)

Historische Persönlichkeiten - Fortsetzung



http://cdn.images.express.co.uk/img/dynamic/1/590x/PinkLincMcC_crop-492039.jpg
Im US Feldlager 1861
Von links nach rechts: Allan Pinkerton, Präsident Lincoln, General McClernand

http://3.bp.blogspot.com/-2tdkLm6NqTc/TeMBroVnyKI/AAAAAAAAANM/1e6k4kx86lg/s1600/pinkerton-s-national-detective-agency-we-never-sleep.jpg
Das Originallogo



http://static.comicvine.com/uploads/original/10/103617/3026740-bd-pinkerton.jpg
Pinkertonabzeichen

Der Chatspion

Spione unter uns

BBB: mein problem ist eigene leute zu duellieren und das ist das allerletzte
OOO: ja wenn SSS kein problem hat, und du auch nicht. dann trinkt ein bier/schnaps oder teilt euch ne nutte und dann is doch alles wieder tutti?! odeR?!
BBB: PUNKT ENDE AUS
HHH: endlich einer der mir Paroli bieten kann
OOO: ik or SSS?
HHH: du bess joot OOOO
OOO: bitte was? ik bin ja scho a sachse mit nem leichten luxenbourger touch im akzent aber.,.. das.. war.. niederländisch? da hörts auf. oder halt warte. hast du gesagt.. du bist gut OOO?
HHH: nope Kölsch
OOO: KÖLSCH?! du bist KÖLLNER?!
III: ne kölsche jung... OMG
OOOe: am arsch.
III: hahaha
OOO: die köllner sind weltweit die ersten die es geschafft haben wasser zu verdünnen. sie nennen es kölsch xD
KKK: hey nix gegen kölsche
HHH: nää bin in dem dreckskaff nur jrooß jewoode
OOO: ehy.. nur köllner hier or wat? man ik muss echt bisschen denken um dat zu verstehn wat du laberscht. da is a sachse jan scheiß gegn. das lustige war damals. ich als sachse in ner luxembourgischen fam, hab 5min gebraucht bis ich verstanden hab was die gesagt ham, aber wiedergeben in der „sprache“ konnt ich nix.
FFF: ihr verstoßt gegen die regeln, hier wird deutsch geredet

III: +++ Auf der Suche nach Adeligen Teilen - bevorzugt Hüte, Schuhe, Gürtel. +++ Geld und Items zum Tauschen (auch auf anderen Welten) sind vorhanden. Bitte alles anbieten
FFF: ich geb dir ne jacke und du mir ne hose?
III: ich kann dir meine jogginghose geben

KKK: ja, ist es mir, weihnachten das einzige fest im jahr
CCC: also ich könnt schwören das du auch schon einen inno brand auf dem popo hast so lang wie ich glaub das du spielst
KKK: naja, gerade mal 3 1/2 jahre
SSS: du küken
CCC: ok da hatten sie schon auf tatto umgestellt ,lach
KKK: ja, schon ein küken
KKK: aber ich hab mir von den alten zeiten erzählen lassen und ich hörs auch wirklich gerne
SSS: wenn ich so überlege, war nach unfall lange krank und hab aus langeweile nur mal „kurz“ reingeschaut
CCC: ich fand das anfangs sowas von lustig als die abenteuer neu waren und mir erfahrene spieler erklärt haben wo beim colt vorne war ,mit drei ,vier monaten spielzeit ist man ja schon ein alter hase oder ?
KKK: naja, nicht wirklich. so ähnlich wars bei mir auch
SSS: Abenteuer habe ich noch nicht gespielt, gibt es doch erst seit 2 Jahren
KKK: ein guter freund hat das hier gespielt und ich fands interessant, was er mir so gezeigt hat, ich wollte nur mal eben bis lvl 120 spielen
CCC: jo ich mach es nicht mehr ,was ich da in 60 kämpfen erlebt hab hat mich fast zum löschen des accs gebracht
KKK: doch, ich spiel gern die abenteure hier

SSS: taugen die Schuhe für Duelle?
CCC: nein, dafür braucht man pistole oder säbel
SSS: haha, kann man die nicht werfen ?
CCC: kann man, aber sie taugen nicht. das wolltest du doch wissen.

Der Chatspion - Fortsetzung

TTT: lol moin
MMM: moin
SSS: hihi Moin TTT
SSS: ond Prost Neujahr
TTT: jo frohes neues euch allen. meine nachbarn ham mich nciht mehr gern. anscheinend sind die polen böller zu heftig
SSS: jo, die gehen gut. aber woran erkennst du, dass deine Nacjbarn dich nicht mehr mögen?
TTT: oja, hab mich selbst erschrocken bei einem ding
SSS: Nackten Arsch aus dem Fenster gestreckt?
TTT: haha, nene so schlimm ises net
SSS: jut
TTT: aber die ham schon komisch geguckt als ich mitgemischt hab
SSS: hehe

TTT: nach dem frühstück muss ich noch abwaschen, das fett von der rente riecht trotz offenem fenster doch bissel
CCC: den geruch einer fetten rente würde ich gern auch bei geschlossenem fenster ertragen

KKK: der name der stadt ist so genial, SSS
SSS: welcher? wo ich grad zugegen bin?
KKK: zum feuchten höschen, ja
SSS: wusst mit meinem Vollerrichterskill nichts anzufangen, irgendwie sind mir die Städte ausgegangen. Will aber noch diese Jahr kopl. neuskillen
KKK: ach so, ja, weil die sind ja bekannt für ihre duelle
SSS: die feuchten Höschen?
KKK: ja, schon
SSS: aha, waren am anfang vor paar wochen 4 Leute nur, CCC kenn ich noch von w3, den guten TW zeiten her
KKK: oh ja, CCC ist mein engel
SSS: auch ein w3f, obwohl hat auch gelegentlich auf der anderen Seite FK gemacht
KKK: ja und supernett, der hat mir zu soviel verholfen
SSS: Papa JJJ ist ja auch wieder was aktiver geworden, vieeeel spass gehabt
KKK: oh ja, der sagt mir was, aber eher von der 1 her und der fk wm
SSS: ja, hat viele Städte auf w3 die befreundet waren damals zu diesem BND (nicht wie heute, gabs ja noch nicht) zusammengefasst
KKK: wieso, wie war das damals? ich spiel noch nicht so lange
SSS: kein chat, nur absprachen über Telegramme
KKK: ach ja, stimmt, hat mir schon mal jemand erzählt, das war noch was anderes. damals gabs auch noch nicht so viele sets
SSS: wir waren 5 städte als BND, und dann noch die vielen anderen. FK vorbereitung war aufwändig, aber interessant und hat richtig spass gemacht
KKK: das war bestimmt was ganz was anderes wie heute
SSS: 5 Smoky städte musst ich informieren, erklären usw. um mit den w3f zusammen FK zu machen. JJJ hat dann alle infos bekommen
SSS: war aufwändiger, aber schöner auf jedenfall. Mehr überlegen wie man taktiert. Haben dann aber auch mit ext. chats angefangen
CCC: KKK damals konntest auch ne stahli im fk gewinnen und brauchtest für jeden job den richtigen skill ,grins
SSS: bei den meisten FK`s konnten nicht annährend alle genommen werden
KKK: oh ja, stimmt....huhu CCC
SSS: ja, war aber schön die „alte“ zeit. jeder Fund wurde kundgetan
KKK: weihnachten ist für mich immer am wichtigsten
CCC: oh SSS was war das ne freude als du nach nur 10 std schon einen werkzeugkasten bekommen hast
KKK: unglaublich

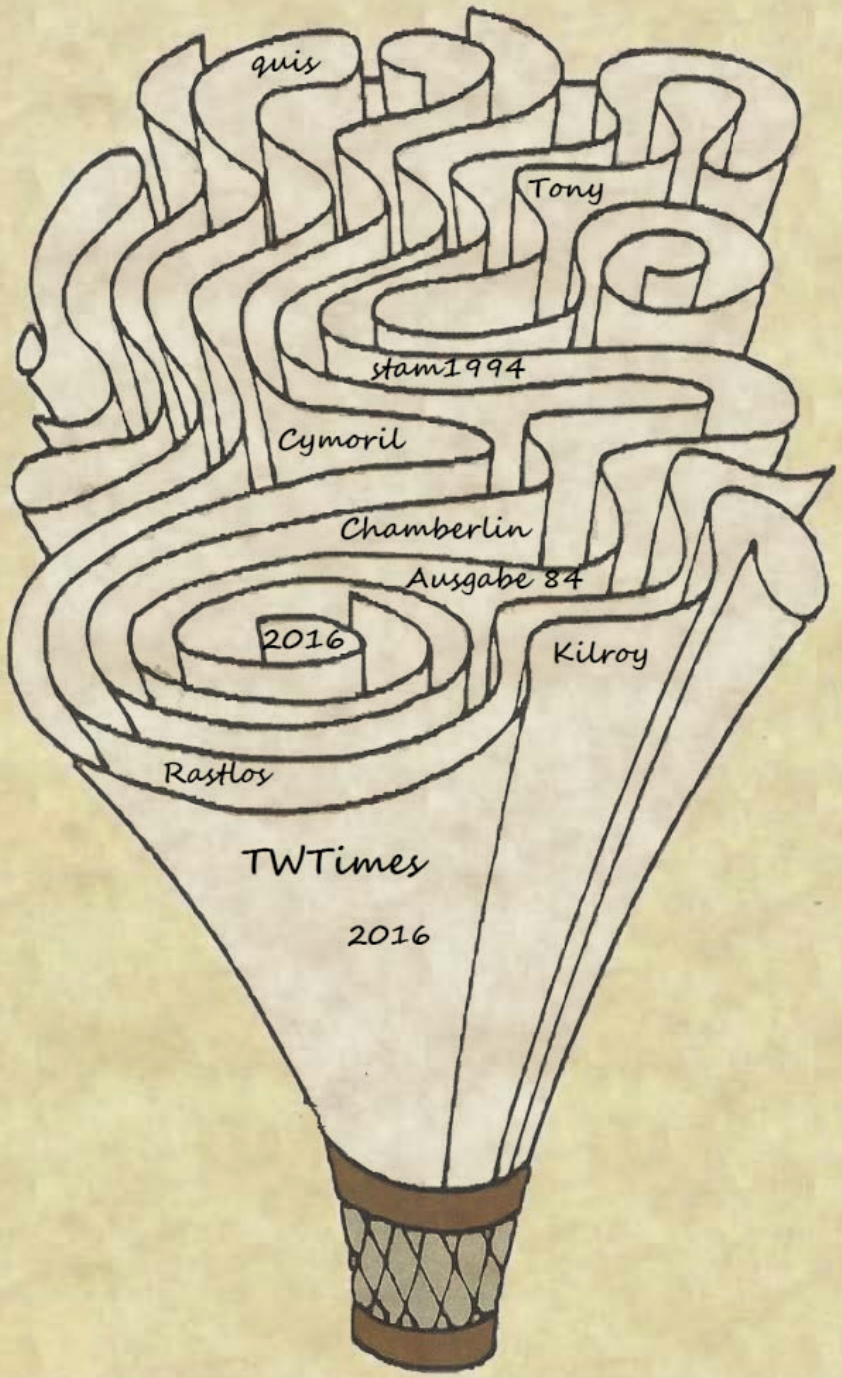
Rätselecke

Papierkorb

In der Redaktion geht es hoch her - die nächste Ausgabe ist wieder eine Jubiläumsausgabe. Sieben Jahre besteht dann unsere Zeitung schon. Monat für Monat stehn wir vor der Frage, was wir schreiben und worüber berichten könnten. Sechs Jahre und elf Monate lang fiel uns auch immer etwas ein. Aber für die Jubiläumsausgabe im nächsten Monat ist das nicht so einfach. Viele Ideen entstanden, vieles davon landete auch wieder im Papierkorb. Der ist bereits mit unzähligen Blättern vollgestopft und unsere Redaktionsputze muss mal wieder den Schredder bedienen.

Wie viele Blätter muss sie durch das Gerät laufen lassen, ehe der Papierkorb leer ist?

(Cymoril)



Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder eine sehr bekannte Figur aus Literatur oder Film. Dieses Mal haben wir leider gar keine biographischen Hinweise für euch. Wir haben auf dem Dachboden in einer verstaubten Kiste nur ein paar Schnipsel eines alten Fotos gefunden. Setzt sie wieder zusammen und sagt uns, wen ihr seht. Die Schnipsel findet ihr hier:

http://five.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4564837&k=88484736

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach den Namen der gesuchten Person per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. 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.

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 der letzten Ausgabe war der schwarze Trapper, Fellhändler und Entdecker **James Pierson Beckwourth**. Der Gewinner ist **eigerrun** aus Welt 2. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal siebzehn richtige Einsendungen. Leider konnten von diesen siebzehn Einsendern wieder zwei nicht an der Auslosung des Gewinnes teilnehmen, da sie nur eine E-Mail-Adresse angegeben haben und keinen Spielernamen. Zum wiederholten Mal weisen wir darauf hin, dass wir E-Mail-Adressen **nicht** einem Spieler zuordnen können. Wir benötigen einen Nickname und eine Spielwelt zur Identifizierung.

Rätselecke - Naschkatzen

1. Yes
2. Milky Way
3. Mars
4. Mozart Kugeln
5. After Eight
6. Bounty
7. Mon Cherie
8. Tic-Tac
9. Mikado
10. Gummibärchen
11. Halloren Kugeln
12. Merci
13. Nestle
14. Lion
15. Fisherman's Friend
16. Banjo

Der Gewinner ist: **djsinus** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch!

Es gab 10 richtige Einsendungen.

(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
Kilroy Kilroy@twtimes.de
quis quis@twtimes.de
TonyMontana1602 tonymontana1602@twtimes.de

Freie Redakteure
Chamberlin (Hauptwelten: 6, 10, Hannahville - Nebenwelten: alle anderen, außer 3 und 5)
Rastlos (Hauptwelt: 10 - Nebenwelten: 1, Fairbanks, Georgia und Hannahville)

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.