THE WEST TIMES

★ Ausgabe 85 ★ März 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Jubiläum der TWTimes

Die böse Sieben ...?

Und wieder einmal ist die Zahl sieben aktuelles Thema in der TWTimes. Mit dieser Ausgabe besteht die Zeitung inzwischen sieben Jahre. Einst hatten wir „sieben Zwerge“ als Redakteure und auch heute gibt es wieder sieben, teils freie Redakteure.

„Sieben Jahre Pech“, heißt ein Film, „Die sieben Zwerge hinter den sieben Bergen“ ein Märchen, „Über sieben Brücken musst du geh‘n“ ein Lied. Es gibt sieben Weltwunder (oder inzwischen auch schon mehr?), sieben Tage hat die Woche ... Die Mutter fragt den Sohn: „Hast du deine Siebensachen zusammen für die Schule?“ Der Sohn denkt sich: „Du hast wohl nicht mehr alle sieben Sinne zusammen, mich sowas im Beisein meiner Freundin zu fragen?“

Ist diese Zahl nun eine Glückszahl oder eine Unglückszahl? Sicher kann man das nicht so einfach trennen, denn das ist reine Ansichtssache jedes einzelnen Menschen, aber auch verschiedener Länder. Sehen wir zum Beispiel die Sieben als Glückszahl an, so wird sie doch in Japan und Thailand als Unglückszahl betrachtet.

Nach nunmehr sieben Jahren haltet Ihr die 85. Ausgabe der TWTimes in den Händen, bzw. könnt sie am Monitor lesen. Im Juni 2017 könnte die 100. Ausgabe gedruckt sein. Werden wir bis dahin durchhalten? Es sind noch fünfzehn Ausgaben bis dahin. Wir bedanken uns bei unseren Lesern für die Treue und die monatlichen Zuarbeiten, ebenso für die Beteiligung an den Rätseln. Mancher Leser sendet Monat für Monat seine Lösungen ein, schreibt auch mal ein paar Worte mehr, bedankt sich für die Arbeit und oft erreichen uns damit auch kleine Scherze, die uns schmunzeln lassen und freuen.

Zur Feier unseres siebten Geburtstages haben wir dieses Mal sieben Rätsel in der Zeitung, statt der üblichen zwei. Bedanken möchten wir uns bei InnoGames, die uns auch die Preise für die Gewinnspiele in dieser Ausgabe zur Verfügung stellen. Und diesmal sind es besonders viele! So können wir in jedem der sieben Rätsel **200 Nuggets** ausspielen.

77 Nuggets und ein Produkt (Munitionsgürtel, Gespenstische Musik, Laterne oder Rennkutsche) erhalten alle Spieler, die alle sieben Rätsel richtig gelöst haben. Des Weiteren wird ein Rätselfreund, wenn er alle sieben Rätsel richtig gelöst hat, **450 Nuggets plus ein besonderes Item**, das nicht zum TWTimes-Set gehört, erhalten. Wir wünschen allen Rätselfreunden gutes Gelingen!

(Cymoril)

Inhalt

Jubiläum der TWTimes	1
Vorwort	2
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1	3
Rätsel Nr. 1 - Wer bin ich?	6
Programmierung, Datenbanken und Questprobleme	7
Leserreaktion zu den Bären	10
Rätsel Nr. 2 - Was werde ich?	11
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2	12
Rätsel Nr. 3 - Kreuzworträtsel	16
Filmkritik „Vom Winde verweht“	17
Freunde und Events	18
Spitzfindigkeitspreis 2016	20
Rätsel Nr. 4 - Wie viele?	21
Rezept des Monats	22
Wann kam welches Set ins Spiel?	22
Rätsel Nr. 5 - Wer sind wir?	24
Kammerjäger	25
Rätsel Nr. 6 - Wer weiß Bescheid?	27
Erfahrungsberichte zum Duellupdate	28
Geburtstagskuchenrezept	32
Rätsel Nr. 7 - Sieben auf einen Streich	33
Winterschlussverkauf	34
Fortsetzungsroman crow60	35
Arbeitsbericht Revolverheld	38
Schofield auf Stufe 4	39
Reisebekanntschaften II	40
Der Chatspion	42
Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	44
Impressum	45

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

seit nunmehr sieben Jahren steht die TWTimes an jedem Monatsersten zum Download für alle Interessenten bereit. 85 Ausgaben, an denen zahlreiche Spieler mitgewirkt haben - das allein ist ein großes Dankeschön wert! Ich möchte mich an dieser Stelle bei allen Unterstützern und Mitwirkenden bedanken. Ein besonderer Dank gebührt jedoch den treuen Lesern, die gerade in den vergangenen Monaten einen enormen Beitrag für unsere Zeitung leisteten.

In dieser Jubiläumsausgabe findet ihr wieder zahlreiche Leserzuschriften, sieben Rätsel mit Gewinnchancen für euch sowie Gedanken zur Zahl „sieben“. Auf den nächsten Seiten folgen Beiträge zur Fortkampfweltmeisterschaft, Fortsetzungsgeschichten, ein Erfahrungsbericht zum Duellupdate sowie ein Bericht zum neu eingeführten „Spitzfindigkeitspreis“. Was genau sich dahinter verbirgt, findet ihr am besten selbst heraus.

Ich wünsche euch im Namen aller Redakteure auch diesmal wieder viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1

Augenzeugenbericht

Erinnert ihr euch noch an den letzten Bericht von der FK WM 2016? Wir haben die Verteidigung gegen Schweden gewonnen. Sieben Tage später überraschte uns unsere Fortkampfleitung mit einem Bild im Forum. Darauf war die Aufstellung zu sehen, die wir bei der Verteidigung unseres Forts gegen Slovakia einnehmen sollten. Begleitend zu dieser Aufstellung kam ein Gruppentelegramm, in dem die genaue Aufstellung und Taktik erklärt wurde.

Die dargestellte Taktik: Auf dem rechten und linken SW jeweils vier LP-Träger, Türme und restliche Wälle alle besetzt und wer darauf keinen Platz hatte bzw. zugewiesen bekommen hatte, durfte sich vor den NW stellen. Beim ersten Zug des Gegners sprangen wir alle ins Fort hinein, selbst die kompletten Turmbesatzungen. Allerdings nach Runde zwei zogen sofort unsere Abenteurer wieder auf die Südtürme, um diese zu blocken.

Unser Gegner, Slovakia, war bestimmt auf eine andere Taktik eingestellt, denn die Truppen zogen ganz zögerlich in den Süden, wo wir mittlerweile auch wieder Blocker auf dem SW hatten. So verschenkten sie durch die Aufstellung als liegendes L vor dem ET viele Runden lang wichtiges Schussfeld. In Runde sechs ging dann, durch widersprüchliche Ansagen, der DT verloren. Der weitere Verlauf des FK wurde dadurch aber nicht verändert, da der Gegner noch immer seine „ich weiss nicht so genau, wo ich hin möchte“ Position inne hatte. Da keine Verstärkung für Slovakia in den Osten kam, war der DT in Runde zehn wieder frei.

Als Runde sechzehn dann begann, waren fast alle Gegner im Süden. Wir dachten, der Run ins Fort kommt. Aber lediglich ein Abenteurer traute sich das Tor zu besetzen. Alle anderen Gegner waren noch davor und lauerten. Worauf? Vielleicht darauf, dass unsere Nord Flanke hinter dem AT heraustrat, und die Gegnerflanke am ST befeuerte. Endlich, Runde fünfundzwanzig und unser SW war vom Gegner eingenommen. Und kurz darauf ebenso der WW. Aber ST und ET waren die ganze Zeit in unserer Hand. Und da der Gegner niemals richtig gutes Schußfeld hatte, gelang es ihm nicht im und am Fort Fuß zu fassen. Nach vierundfünfzig Runden war der Kampf zu Ende, 81 Angreifer haben überlebt und 99 Verteidiger.

Und als Anmerkung am Rande: Nachdem unsere Abenteurer vorher immer nur „Rekrut“ gemustert wurden, damit sie als letztes die Möglichkeit hatten in ein Feld ziehen können, damit es ein Charakter mit Durchhaltevermögen besetzen kann, so bekamen sie, seit unserem ersten Angriff, den Rang eines Captains zugeteilt, damit sie wirklich dahin ziehen können, wo sie hin möchten und gebraucht werden.

Einen Tag später stellte sich dann im Forum heraus, dass die angewandte Taktik bei vielen Spielern nicht nur positiv aufgenommen wurde. Es gab Kritikpunkte an einigen Details und viele Diskussionen. Aber was das Wichtigste bei dieser Taktik in meinen Augen war: Es gab im Vorfeld Überlegungen, und es gab einen Plan der gut ausgeführt wurde. Und wir haben gewonnen.

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1 - Fortsetzung

Chatgeflüster am 02.02.16: „Leitungsbesprechung heute Abend, kommt Alle (Leiter)!“ Denn, unsere Verteidigung gegen Russland am 04.02. stand vor der Tür. Am nächsten Morgen war im Forum erneut eine Aufstellung zu finden. Sie war ähnlich, wie beim letzten FK, aber doch anders. Denn Berechnungen kamen zu folgendem Ergebnis: Flagge reicht nicht, Russland muss uns ausschießen. Darauf war die neue Taktik abgestimmt. Der gesamte Norden des Forts sollte nach Runde eins hinter das Fort springen und dort die ganze Zeit ohne SF auf den Gegner ausharren.

Dann war es soweit. Der FK begann und der Gegner konnte jeweils einen halben OW/WW sowie das Tor erobern. Die Russen nutzen die Chance und tröpfelten zu zweit durch das Tor in das Fort hinein. Sie sicherten sich das kleine Haus sowie mit der Zeit OW/ET und den unteren WW. Der Befehl für uns im Fort lautete: „Bleiben, bis zum bitteren Ende.“ und so konnten wir ein schnelles Vordringen des Gegners stoppen. Mit Beginn von Runde 28 zogen sich alle noch Überlebenden im Fort vor den NW zurück. Nur noch AT/NW und DT waren unser. In Runde 34 zogen dann die letzten Überlebenden aus dem Fort heraus und auf den NW. Die Nordtürme hielten dem Druck stand, und da Gegner außerdem im Norden kein gutes SF auf uns hatte, konnten wir den Gegner bis Runde 42 von der Eroberung der Nordtürme abhalten. Jetzt stand es 139 gegen 63! Konnten wir durchhalten? Da kam das Kommando: „Alle Abenteurer nach innen nehmen und beschützen!“ Das wurde gleich soweit als möglich umgesetzt.

Und „Jaaaaaaaa!“, wir haben es geschafft. Russland ging pünktlich zur Flagge, aber wir hatten Überlebende. 8 Spieler mit 18 K LP haben uns den Sieg und damit die Teilnahme in der nächsten Runde eingebracht.

Bei TW Stats kann man die FK verfolgen. Und das macht offensichtlich nicht nur unser Leitungsteam, sondern auch das polnische. Am 09.02. fand ein sehr interessanter FK statt. Polen 140 (1.590.863) gegen England 120 (1.476.585). England verteidigte sich, durch einen Sprung ins Fort hinein, mit der Innenverteidigung. Polen griff mit einem 3er Block an, Truppen im Osten (38) und Westen (33) welche sich im Norden trafen und einem Block im Südosten (69) vor dem Tor. Und da der Plan gut ausgearbeitet war und man in Polen offensichtlich unseren FK gesehen hatte, gingen die Duellanten in den Norden und wer kein Duellant war, trat vor den OW/WW. In Runde 7 war es soweit - dem rechten Norden gelang der Durchbruch in den mittleren Nordsektor. Gleichzeitig wurden die oberen Wallabschnitte im Osten und Westen eingenommen. Und der SW war gleich schon zu FK Beginn eingenommen worden. Am NW fand interessanterweise ein Duell zwischen Duellanten statt, vor dem NW und auf dem NW. Es kam wie es kommen musste, die Polen schossen den NW nieder und besetzten dann alle 4 Wälle. Die Türme waren nach wie vor in britischer Hand. Die Polen haben dann Haus um Haus im Fort besetzt sowie die Westtürme eingenommen. Und in Runde 39 war dieser Kampf mit einem Ausschießen des Forts beendet.

Da England und Polen jetzt Punktgleich diese Runde beendet haben, dürfen sie noch einmal gegeneinander antreten. Und zwar

EN vs PL - 16.02.2016
PL vs EN - 18.02.2016

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1 - Fortsetzung

„Wenn zwei Teams nach der Gruppenphase gleich viele Punkte haben, finden zwei Entscheidungskämpfe zwischen ihnen statt. Wenn es nach diesen zwei Kämpfen wieder einen Gleichstand gibt, dann geht der 1. Platz an das Team, das mehr Gegner gekillt hat und mehr Schaden gemacht hat (Zitat von Dorette).“ Durch diese Entschleunigung des Terminplanes wird für uns die Dauer der WM noch etwas länger sein, und bei solchen interessanten Gegnern sind auch weiterhin gute Kämpfe garantiert.

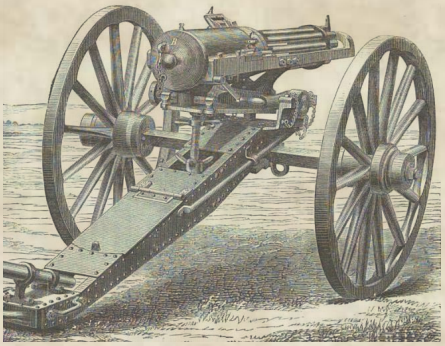
Am Dienstag, den 16.02. war es soweit: England 1,716 K gegen Polen 1,464 K. England mit Aufstellung im Osten und Westen, jeweils 60 Kämpfer. Und England zieht mit seinen Spielern gleich komplett vor das Tor. Polen igelt sich ein, und jeweils ein Abenteurer blockt die Südtürme. Da zuerst OW und WW frei waren, blieb eine kleine Truppe englischer Spieler jeweils dort stehen, um springbereit zu sein. Allerdings, als man hätte springen können, wurden OW/WW schnell wieder aus dem Fort heraus besetzt. Von Runde sechs bis acht wurde dann der SW von britischen Kriegern besetzt. Und anders als bei unseren Kämpfen - als der Durchschlupf im Tor benutzt wurde - wurde dieser hier nicht besetzt. Die Engländer hielten die Umklammerung auf SW und vor OW/WW, bis in Runde 16 der OW freigegeben und sogleich erklommen wurde. Frischer Wind kam in diesen Stellungskampf dann als die Engländer durchs Tor einzogen. In Runde 28 ging dann der WW verloren sowie in dessen Folge der ST. Die Polen konnten nicht mehr richtig dagegen halten und zogen sich dann ganz, ganz langsam in den Norden, hinter das Fort zurück. Und kurz darauf war, bis auf ET, das ganze Fort erobert. Und hinter dem Fort? In Runde 42 noch 75 polnische Spieler. Diese gingen erst in Deckung vor den WW, aber kamen gleich nach einer Runde wieder zurück, in das SF der britischen Nordflanke. Vielleicht war das ein taktischer Fehler, denn jetzt konnten die Engländer das SF voll ausnutzen. Das Gemetzel im Norden des Forts währte bis Runde 54 und ein polnischer Abenteurer überlebte. Somit bekam England nur 1 Punkt.

Und am Donnerstag, den 18.02. war dann gleich der polnische Gegenangriff. Polen mit 1.576 K gegen England mit 1,460 K. Polen hatte die gleiche Aufstellung gewählt wie im letzten Vorrundenangriff, jeweils gleich viele Kämpfer im Süden, Osten und Westen. Die Briten haben alle Positionen im Fort besetzt und innen vor dem Tor eine große Einheit Duellanten mit extrem niedrigen LP aufgebaut. Und England igelt sich nicht ein, England hält die Positionen! Da die Polen eine etwas andere Aufstellung nach Zug drei erwartet hatten, sind deren Duellanten alle im oberen Norden zu finden. In Runde 13 gelang den Duellanten im Osten der Durchbruch in die Nordmitte. SW/Tor waren noch uneinnehmbar geblockt. Der OW brach dann langsam ein, die Truppen im Süden gingen vor den ET, der OW wurde teilweise eingenommen, ebenso sprangen Offis auf den NW. In Runde 20 gelang es dann einem Offi, den ET einzunehmen. Dann fiel der WW und der Norden des Forts war auch frei. Die Engländer igelten sich von Runde 24 an ein. Nur noch die Westtürme standen. Dann fiel der ET, die Polen sprangen auf die guten Bonuspositionen. Und in Runde 40 war das Fort ausgeschossen.

Strategie und der Taktik beim Angriff waren auch hier sehr durchdacht und effizient. Und der nächste Gegner der Polen muss wissen, dass er hier gegen einen Meister dieses Faches antreten wird.

Und wie sieht es im Moment beim deutschenTeam aus? Da haben wir derzeit das Problem, dass Spieler verschwinden. Sei es spurlos, durch Auflösung des Accs oder durch Verlassen der Stadt, um Differenzen, die es mit der FK Leitung gab, auf diese Weise zu klären. Was uns aber nicht verlassen hat, ist der Teamgeist. Und es wäre wünschens- und erstrebenswert, dass uns dieser bis zur letzten Runde treu begleitet.

(Bärentatze vom Tal)



Rätsel Nr. 1 - Wer bin ich?

Rätselecke

Als Mats neulich den Inhalt des Papierkorbes in der Redaktion schredderte, beachtete er nicht, dass zwischen den fünf Blättern ein Foto steckte, welches da nicht sein sollte. Dieses Foto ist nun leider mit unter die Messer des Schredders geraten. Zum Glück sind noch alle Teile vorhanden, aber unser Gerät zerkleinert in wirklich sehr kleine Schnipsel. Setzt sie bitte wieder zusammen und findet heraus, um wen es sich auf dem Foto handelt. Die Schnipsel findet Ihr hier:

http://three.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4104135&k=3166505

Hinweise

Ich bin nicht weiblich, ich bin nicht männlich. Ich bin sächlich, hauptsächlich. Ich bin nicht groß, ich bin nicht klein. Als ich geboren wurde, war ich - wie alle Kinder - unerfahren, habe viel ausprobiert, bin manchmal hingefallen, aber immer wieder aufgestanden und habe dazu gelernt, was ich anfassen darf und wovon ich lieber die Finger lassen sollte, damit ich mich nicht verbrenne. Ich wurde größer, reifer und erfahrener. Inzwischen habe ich ein beachtliches Alter erreicht und hoffe, auch noch ein paar Jahre weiterleben zu können. Meine Angst vor Viren, die gerade in dieser Jahreszeit wieder ihr Unwesen treiben, ist groß.

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Cymoril)

Programmierung, Datenbanken und Questprobleme

Missstände bei der Programmierung von The West

Hallo,

wenn ich mich kurz vorstellen darf, ich bin der **ruheloser.** Mein gelernter Beruf ist Fachinformatiker / Anwendungsentwicklung. Zuletzt habe ich 2,5 Jahre als Spieleentwickler gearbeitet und habe an den Spielen Rage of Storms und Desert Operations mitgearbeitet. Meine Spezial-Bereiche sind: PHP, Javascript und eben SQL. Darüber hinaus besitze ich auch noch die Berechtigung zur Ausbildung.

Ich sehe bei The West aktuell weder Verbesserungen in Hinsicht auf echte Bugbehebung noch neue Features. Auch wird es wohl immer wieder neue Bugs bei den wiederholbaren Quests geben.

Kommen wir jetzt mal zum Questsystem, ich habe ja schon im offiziellen The West Forum angedeutet, dass das Datenbank-Design nicht in Ordnung ist. Der Grund hierfür liegt in der Nichteinhaltung der ersten drei Normalformen. Unter Normalformen versteht man in der Informatik Ordnungsprinzipien für Datenbanken. Verstöße dagegen führen in der Regel zu Störungen in den Abläufen.

Es gibt Merksätze zu den drei Normalformen, die ich kurz aufführen möchte:

1. alle (impliziert: atomaren) Werte beziehen sich auf den Schlüssel – 1. NF
2. bei zusammengesetzten Schlüsseln beziehen sie sich jeweils auf den gesamten Schlüssel – 2. NF
3. die Werte hängen nur vom Schlüssel ab, und nicht von Nichtschlüsselattributen – 3. NF

Die **1. Normalform** sagt aus, dass in jeder Spalte nur ein Wert stehen darf.

User	Items
ruheloser	Hose, Jacke, Schuhe

Diese Tabelle ist fehlerhaft.

Die Lösung für die 1. Normalform:

User	Item
ruheloser	Hose
ruheloser	Schuhe
ruheloser	Jacke

Die **2. Normalform** sagt aus, dass kein Wert doppelt in der Datenbank stehen darf.

Wie im oberen Beispiel zu sehen ist, können ja Username und/oder Item mehrmals auftauchen. Was ist wenn der User seinen Namen ändert? Oder eine Quest ihren Namen leicht ändert, weil sie plötzlich wiederholbar ist? Richtig, alle Einträge müssen geändert werden.

Die Lösung für die 2. Normalform:

Tabelle User		Tabelle Items	
UserID	Name	UserID	Item
1	ruheloser	1	Schuhe
2	sonstwer	2	Hose
		3	Jacke

Datenbanken und Questprobleme - Fortsetzung

Die **3. Normalform** sagt aus, dass die Relationen eindeutig sein müssen.

Was wäre, wenn ruheloser und sonstwer beide das gleiche Item besitzen würden?
In dem Falle müsste man, wenn man etwa Hose in Jacke ändert, alle Datensätze in denen Hose vorkommt, noch einmal überprüfen und gegebenenfalls ändern.

Die Lösung für die 3. Normalform: Eine Zwischentabelle:

Tabelle User

UserID	Name
1	ruheloser
2	sonstwer

Tabelle Items

ItemID	Name
1	Hose
2	Schuhe
3	Jacke

ZwischenTabelle User_Itmes

ID	UserID	ItemID
1	1	2
2	1	3
3	2	1
4	2	2
5	2	3

Damit wäre die dritte Normalform erreicht und die reicht aus, um 99 % aller Datenbanken korrekt darzustellen. Für komplexere Systeme gibt es noch weitere Normalformen, doch die sind eher in der Theorie als in der Praxis von Bedeutung.

Eine genauere Erklärung der Thematik würde hier den Rahmen sprengen. Wer sich noch etwas eingehender mit der Materie beschäftigen möchte, den verweise ich als erste Anlaufstelle auf diese Webseite: https://de.wikipedia.org/wiki/Normalisierung_(Datenbank)

Nun die Erklärung, warum ich behaupten kann, dass das Datenbank-Design nicht stimmt:

Es wurde schon von den Sheriffs im offiziellen The West Forum bestätigt, dass bei den wiederholbaren Quests jede Quest 2x in der Datenbank steht, mit unterschiedlichen ID, weil auch die Belohnungen anders sind.

Unterschiedliche ID für gleiche Quests sind aber ein Verstoß gegen die 2. Normalform.

Beispiel:
id: 2167 Ein Ehemann in Not 2

Für die Wiederholung:
id: 2405 Ein Ehemann in Not 2 (id habe ich jetzt erfunden) :)

Ob noch weitere Verstöße vorliegen, kann ich nicht sagen, da mir die tatsächlichen Tabellen nicht bekannt sind, ich vermute es aber.

Wenn ich es zu machen hätte, würde ich folgende Tabellen anlegen:

Tabelle **„Quest“** mit folgenden Spalten: ID, Name, Start, Laufzeit, Uhrzeit, Wiederholbar.

Die Spalten *Start* und *Laufzeit* wären nur für zeitabhängige Quests, die von einem Startdatum abhängig sind. Die Spalte *Wiederholbar* enthält nur den Wert ja oder nein.

Tabelle **„Questbelohnungen“** mit folgenden Spalten: ID, QuestID, GruppenID, BelohungID, Time

In der Spalte *Time* könnte man angeben, ob die Belohnung für das erste Mal oder bei einer Wiederholung vergeben werden soll. Man könnte auf diese Weise sogar leicht vorgeben, dass in jedem Jahr eine neue Belohnung ausgespielt wird.

Datenbanken und Questprobleme - Fortsetzung

Beispiel:

ID	QuestID	GruppenID	BelohnungID	Time
1	123	2	5	1
2	123	3	4	2
3	123	2	56	1

Tabelle **„Belohungsgruppe“** mit folgenden Spalten: ID, GruppenID, Name

Mit Belohnungsgruppe ist die Kategorie gemeint, zu der eine Belohnung gehört, also ob man zum Beispiel Skillpunkte, Ausrüstung, Bonds oder Buffs bekommt.

Beispiel:

ID	GruppenId	Name
1	1	Bekleidung
2	4	Attribute

Tabelle **„Questvoraussetzungen“** mit den Spalten: ID, QuestID, Userlevel, Time

Auch hier würde es die Spalte Time wieder ermöglichen, leicht verschiedene Voraussetzungen für verschiedene Jahre festzulegen. Im ersten Jahr benötigt man etwa Level 10, im zweiten Jahr dann Level 30 etc.

Tabelle **„Questort“** mit den Spalten: ID, QuestID, X-Koordinate, Y-Koordinate, Time

Mit der Spalte *Time* könnte der Questgeber nach Belieben jedes Jahr woanders erscheinen.

Tabelle **„Questbeziehung“** mit den Spalten: ID, ElternQuestID, KindQuestID, Weg

Hier wird aufgelistet, welche Quests aufeinander folgen. Mit der Spalte *Weg* kann man vorgeben, ob es zwei oder mehr Wege gibt. So werden Entscheidungsquests möglich sowie Veränderungen bei den wiederholbaren Quests.

Tabelle „User-Quest“ mit den Spalten: ID, UserID, QuestID, angenommen, beendet

Die Spalten angenommen und beendet enthalten jeweils einen Zeitstempel (Datum mit Uhrzeit).

Tabelle **„Quest-Aufgaben“** mit den Spalten: ID, QuestID, GruppenID, AufgabenId, Anzahl, Time

Die Spalte *Time* gibt an, ob die Quest zum ersten Mal gespielt wird oder ob sie bereits wiederholt wird.

Tabelle **„Aufgabengruppen“** mit den Spalten: ID, Name

Mit Aufgabengruppe ist die Kategorie gemeint, zu der die Aufgaben gehören, also ob man zum Beispiel arbeiten, Produkte sammeln, duellieren oder Fortkämpfe bestreiten muss.

Tabelle **„UserQuestAufgabenZähler“** mit den Spalten: ID, UserID, AufgabenID, Zähler

Da so jede Quest nur noch 1x in der Datenbank stände, wäre es ein Leichtes zu prüfen, wie oft der User schon die wiederholbare Quest macht und ob er abgeschlossen hat. Mit diesem Design der Tabellen wäre man zusätzlich auch viel flexibler.

Es kann natürlich sein, dass noch eine Tabelle oder in manchen Tabellen noch Spalten hinzugefügt werden müssen. Dazu müsste man jedoch die aktuell verwendeten Tabellen prüfen – zu denen ich natürlich keinen Zugang habe.

Datenbanken und Questprobleme - Fortsetzung

Als man die wiederholbaren Quests eingeführt hat, wurden diese einfach in die bestehende Datenbank eingetragen. Diese waren jedoch für die Verwaltung einmalig spielbarer Quests ausgelegt. Leider wurde nicht überprüft, ob die bestehenden Tabellen noch ausreichen oder ob durch die Erweiterung noch zusätzliche Spalten nötig sind.

Auch als später die Probleme auftauchten, wurde nicht nach der Datenbank geschaut, sondern einfach immer wieder nur der Source-Code geändert. Dabei ist die Datenbank das wichtigste überhaupt.

Um die Datenbank und die beiden Klassen (Controller und Model) zu ändern, rechne ich mit 2-3 Wochen. Das wäre weniger Aufwand, als immer wieder neu Quest für Quest per Hotfix zu flicken - und danach hätte man endgültig Ruhe.

Ein weiteres Beispiel wäre auch die Tabelle der Items. Laut Aussage eines Sheriffs werden diese ja nach ID sortiert. Eine ID ist aber nur für Datenbank-Internas, um den Datensatz eindeutig zu machen. Auch hier gäbe es also noch einiges zu verbessern – das würde jedoch hier zu weit führen und hat auch nicht direkt etwas mit dem drängendsten Problem des Spiels, den fehlerhaften Quests, zu tun.

Nichts ist wichtiger, als eine vernünftige und saubere Datenbank. Vorher fange ich nicht an, eine Zeile Source-Code zu schreiben.

Für weitere Fragen stehe ich interessierten Spielern und den Verantwortlichen von InnoGames gerne zur Verfügung.

(ruheloser)

Leserreaktion zu den Bären

Weltbärentag?

In der letzten Ausgabe der TWTimes berichteten wir über den Tagesbärenfang von mak77. Seine Reaktion auf unseren Bericht könnt Ihr nachstehend lesen.

(Cymoril)

Hi Cymoril,

mir wurde zugetragen, dass ich namentlich in der TWTimes erwähnt werde. ... dies ist nicht so gut und zwar aus folgenden Gründen:

- ich stehe/stand unter einem Zeugenschutzprogramm und
- nun stehe ich unter "Beschuss" von verschiedenen Tierschutzorganisationen, weil ich angeblich die Bärenpopulation auf dieser Welt beeinträchtige. Der Bär gehört nämlich zu den gefährdeten Tieren hier auf Welt 1.

Grüße an das TWTimes-Team

MfG
mak

Rätsel Nr. 2 - Was werde ich?

Was bringt Maggy mit?

Wie jedes Jahr wurde auch dieses Mal ein großes Picknick im Park gefeiert. Jede der Frauen brachten ihre besten Kuchen und Salate mit. Auch die rothaarige Maggy hatte wieder eine Schüssel mitgebracht, um die alle Herren sich scharten. Aber während alle anderen Damen ihre Rezepte eifrig austauschten, wollte Maggy nichts verraten. Jedoch hatte die Alte Sue ein kleines Lied belauscht, das Maggy leise vor sich hin sang:

Blatt um Blatt der weiße Kopf zerschnitten zu Schnee.
Ebenso des Häschens Frühstück, wartende im grünen Klee.

Hinzu ganz klein die weinende Prinzessin im siebenden Kleid.
Ein Löffelchen des Goldes, der fleißig gesucht wurd‘ weit und breit.

Nur ein wenig der des cremigen Häubchens auf dem Geschenk der Kuh.
Auch eine Tasse der dünnen Schwester der Butter noch dazu.

Zum Schluss von der rotbäckigen Jungfer, die wurde sauer.
Und etwas weißes Gold hinein, das wäre schlauer.

Gut verrührt
und kalt serviert.

Welche Zutaten verwendet Maggy und wie heißt das Gericht?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Kilroy)

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2

Augenzeugenbericht

Die Fortkampf-WM neigt sich dem Ende zu. Um es vorweg zu nehmen: Team Deutschland spielt um die Bronzemedaille. Aus der Traum vom Titel.

Im Halbfinale standen sich Deutschland und Ungarn gegenüber. Nach vielen Streitereien und Diskussionen im Vorfeld und in der Vorrunde über Taktiken und Leitungsteams, legten die Teamleader ein Leitungsteam für die finalen Kämpfe fest. Nicht einstimmig, aber doch in Mehrheit ernannt wurden **jkay**, **Wild Boo** und **Scytale** aus W 10, **Draaken** und **Gemini** aus Colorado, **shith is back** und **suchtee** aus Fairbanks. Die Vorrundenkämpfe wurden ausgewertet, die zwar alle gewonnen wurden, aber auch mit Fehlern bestückt waren und mit Glück portioniert. Leider zog sich das mit dem "Nichteinverstandensein" der gewählten Taktiken durch scheinbar nicht endende Diskussionen fort. "Der Stachel sitzt noch tief.", wurde im Forum treffend dazu gesagt. Kritisieren ist immer leicht, meckern noch leichter, Kritik hinnehmen ist schwer, sachlich bleiben fast das Höchste der Gefühle. Es kam, was kommen musste: Deutschland hat sich totdiskutiert.

Die Deff gegen Ungarn wurde verloren. In Runde 52 waren alle 120 Fortkämpfer weggeschossen. An sich kein Drama, verloren war hiermit noch lange nichts. Das hieß "lediglich", wir müssen die Ungarn bis Runde 51 abschießen oder noch schneller. In der Deff wurden Fehler gemacht, da braucht man nichts schönreden. Einerseits ging die FK-Leitung nicht treu ihrem Plan nach (Schussfeld entziehen), sondern ließ sich zu schnell verleiten, doch Schussfeld zu suchen. Warum? Wer weiß das im Nachhinein zu sagen? Gefordert wurde es zumindest in den Diskussionen, da "Igeltaktik" langweilig ist, kein Spaß da ist, Fische im Aquarium interessanter sind, die Konzentration nachlässt ... Der größte Fehler war jedoch wieder mal ein Blockfehler. Und das ist mehr als ärgerlich. Wir schafften es nicht, einfache Tauschs hinzubekommen, die doch so wichtig sind. Wenn dann im Nachhinein Bemerkungen fallen, es ist sowieso ein offenes Geheimnis, dass die Fortkämpfe bestreikt werden, dann fällt einem auch langsam nichts mehr ein. Der Angriff auf Ungarn musste also schnell ausgeschossen werden.

In einer wirklich tollen Teamarbeit kamen Spenden von mehreren Millionen Dollar zustande, um Fortkämpfer auf Leiten umzuskillen. 25 Leitenskiller sollten es richten, in Teamarbeit mit den anderen natürlich. Es reichte nicht. Zum Ende des FK passierte wieder ein großer Fehler, das Fort wurde diesmal nicht von außen ausreichend geblockt, so dass 3 Ghostis der Ungarn aus dem Fort die Flucht gelang, wo viel zu wenig Schussfeld war, um sie noch zeitig genug ins Jenseits zu befördern. Zudem kam dazu, dass zwei unseres Teams keine Voreinstellung drin hatten und zur Fahne liefen, um sie auch in Runde 52 zu erobern. Was ist da los? Zu doof dafür? Nein, waren erfahrene Fortkämpfer. Kein Tele gelesen? Möglich. Streik? Ich will es nicht hoffen. Aber genau das war wieder typisch für uns: Wir sind gut, aber nicht fehlerfrei. Wir zerreiben uns in den Diskussionen, statt uns gegenseitig zu motivieren.

Ein Russe schrieb mir 2 Telegramme: Im ersten wünschte er unserem Team viel Glück, er denkt, wir werden gewinnen. Im zweiten tröstete er uns, wir sollen nicht traurig sein, wir sind gut, schließlich haben wir Russland geschlagen. Ich persönlich, gebe ich gern zu, habe Ungarn völlig unterschätzt. Im Kampf hab ich aber selbstverständlich mein Bestes gegeben, wie die meisten von uns. Die Ungarn waren einfach Klasse, in dem Moment einfach besser, selbst fehlerfrei und eiskalt unsere Fehler sofort ausnutzend. Sie sind verdient im Finale.

Nun werden wir um die Bronzemedaille kämpfen. Hoffentlich noch in voller Anzahl. Im Angriff auf Ungarn gab es nur noch 141 Anmeldungen und 140 waren davon am Fort. Weniger sollten es eher nicht werden. Und da es nun um die Goldene Ananas geht, sollten wir es endlich mal schaffen, nett und freudvoll, motiviert und konzentriert an die Kämpfe heranzugehen.

(FantaSixty)

Fortkampfweltmeisterschaft - Fortsetzung

Hier noch eiin paar Meinungen unserer Fortkämpfer:

***Tito Ortiz**: So. Unabhängig davon wer mich bereits "ein wenig" kennt oder auch gar nicht. Danke Fanta, wegen Dir wie ich hörte, durfte ich bei der WM dabei sein, Das darf auch gerne jeder wissen. Jetzt hast Du den Salat > TitoOrtiz hat wieder den Drang etwas zu verlauten . Denkt bitte daran; ich bin ein kleiner Wurm, aber ich sage nie etwas grundlos, auch wenn ich grossen Ärger heraufbeschören kann. Sollte diesmal jedoch nicht der Fall sein.*

1. InnoGames und alle Verantwortlichen haben hier einen Event ins Leben gerufen, der sich wiederholen muss.
2. Diese Jungs und Mädels hatten dadurch auch mit Problemen zu kämpfen von denen Sie zuvor nicht wussten. Diese Probleme werden sie bei einer 2ten WM ausmerzen. Sowie auch wir und alle anderen Länder mit ihren individuellen Problemen.
3. Wir haben uns stattlich vertreten, und das werden wir auch im kleinen Finale und vor allem bei jeder zukünftigen Wiederholung einer WM.
4. Leitung ist Leitung: Großen Respekt darf ich Euch aussprechen. Ich habe auch Mängel beanzustanden, aber es überwiegt nunmal der Respekt vor Eurer Arbeit und dem Einsatz. DANKE

1. Kümmert Ihr Euch einfach darum, dass die WM nächstes Jahr wiederholt wird. Selbstverständlich, die zwei Gruppenersten müssen weiterkommen. Wenn nur eine Mannschaft zur Wahl steht ob deren Könnens, springen trotzdem 3 ab. Und dann spielt wieder nur RR gegen FK (oder ähnliches). Das darf nicht sein.

2. Dazu möchte ich eines sagen: Zum ersten mal eine WM zu bestreiten war für alle etwas neues. Seitens Inno, auch wie für jedes Team. Diese WM, und darum bitte ich Euch, seht es so an, "ALLE" wurden hier ins kalte Wasser geschmissen, ist doch klar das nicht alles so ist wie in der Bequemlichkeit Euerer Hauptwelten die schon lange existieren. Wer das erwartet hat, geniesst in meinen Augen weniger Wertschätzung denn ein Virus. Wer hier teilnahm, im Denken alles sei gut, der ist ein NARR.

3. Ich bin einer von 150 Vögeln, die einen gewissen Respekt genießen. Möglicherweise "WAR" ich nach dem Satz nun einer. Es gibt stets eine Dunkelziffer an Spielern, die eventuell keine guten Chancen bei einer erneuten WM genießen werden. Und das Wissen um gute Mitstreiter erübrigt sich letztendlich über Werte und Teamgeist.

4. Jedes leitende Personal ist vor Fehleinschätzungen nicht gefeit. Grundsätzlich. Das heisst allerdings nicht, das die Leitung schlecht ist weil sie einen Kampf verliert. Nicht einmal, und schon gar nicht bei einem Druckverhältnis welches eine WM (beim ersten Male) aufbaut. Ein "großer" Fortkampf. Das waren hier keine FK´s aus unseren Standardwelten.

Ein Fehler war, das wir bei der Russland-Def, den Norden nicht in den Osten verlagert haben, als die Russen an den SW gezogen sind. Am OW waren grob geschätzt maximal 20 Gegner. Wäre der Norden derzeit kompakt in einem Pulk in den Osten gewandert, um sich der russischen Splittergruppe zu entledigen, wäre möglicherweise auch eine Flanke am ET zweckmässig geworden. Das war selbstverständlich nicht die Not. Das Dumme war, dass die Ungarn daraus gelernt haben und unseren Norden Ihrerseits in die Mangel genommen haben. Wir haben dadurch im Norden zu viele unnötige Verluste bzw. erheblichen Schaden erlitten, bis wir uns ins Fort verdrückt haben. Ich selbst war am hadern ob ich außen bleibe oder selbst schnell ins Fort gehe, was ich dann getan habe. Das war kein Fehler und auch der Leitung ist in der Hinsicht kein Vorwurf zu machen. Die Ungarn wussten was sie machen. Wohl weil wir zweimal dieselbe Def versucht haben. Letztendlich spielt das zwar keine Rolle mehr. Eine Rolle spielen aber diese Wirklichkeiten. Wir haben noch 2 FK´s vor uns. Ich persönlich werde diese nicht als ein Looser bestreiten, nur weil ich nicht im Finale um Platz 1 stehe. Es geht weiter, so viel Stolz besitze ich auch nach einer Niederlage, welche mir nicht schmackhaft ist.

***ClaysontsBraut**: Hat bis jetzt Spaß gemacht. Was wir sicher alle gelernt haben: Nur weil man auf einer Seite kämpft ist man nicht automatisch das beste Team. Aber wir sind ein gutes Team! Grob geschnitzt und in Zukunft mit der Feile an der Feinarbeit. Beim nächsten mal nehmen wir einen Shamanen mit, der für die Dauer der WM den Teamgeist beschwört!!!*

Fortkampfweltmeisterschaft - Fortsetzung

***Simon1176**: Gerne wieder eine FK-WM, war super. Etwas strafferer Zeitplan wäre schön. Gerne alles andere ausschalten (Quests, Schamanen usw.). Einfach so wie man auf seiner Welt geskillt ist.*

***Neardark**: Ansonsten war´s die erste WM, gab ein paar Probleme, im Großen und Ganzen lief es aber gut, auch die technische Seite (Serverstabilität, Lags etc) war ok. War ja für alle das erste Mal. Strafferer Zeitplan das nächste Mal, evtl. ähnlich wie beim Fußball, Vorundenspiele in kurzen Intervallen, ab 1/4 Finale dann etwas langsamer. Und das Regelwerk sollte evtl. überdacht werden. Das z. B. nur der Gruppenerste weiterkommt hat die Engländer rausgekegelt, mein persönlicher Geheimfavorit.^^ War auf jeden Fall mal ein neuer "Thrill", hat Spaß gemacht. Mehr davon!*

***Scytale**: Die FK-WM hat sich zu lange hingezogen! Es wurde mit der Zeit immer zäher. Einige haben sich täglich nur mal kurz eingeloggt, wenn überhaupt. Damit kamen bestimmte Ansagen bei den Adressaten oft nicht, oder zu spät an. Dass wir gestern gerade mal so die 140 geschafft haben, unterstreicht dies (In diesem Zusammenhang vielen Dank an alle, die die fehlenden Spieler auf ihren jeweiligen Welten angeschrieben haben!)! Der Terminplan und vor allem die angekündigten Matchzeiten sollten auch eingehalten werden. Ich weiß, es ist schwer, aber persönliche Differenzen müssen bei so einem weltenübergreifenden Gruppenevent hinten angestellt werden. Das hat uns teilweise den nötigen Teamgeist gekostet. Wer seine persönlichen Animositäten nicht zurückhalten kann, der ist hier falsch! So etwas bringt unnötig Unruhe rein.*

Bei den Fortkämpfen haben wir durch Können überzeugt, aber auch durch mangelhaftes Tauschverhalten und wir hatten Glück, aber auch mächtig Pech. Wenn man sich bei einer FK-WM anmeldet, dann gehe zumindest ich davon aus, dass der/diejenige ein Grundverständnis bezüglich des Fortkampfes aufweist. Wie man sich zum FK anmelden kann und Flagge als Ziel setzt oder gar keins, bleibt mir ein Rätsel - dies nur als ein Beispiel. Natürlich werden die RMs nur von einem Teil der Mannschaft wirklich gelesen. Teilweise ist da eine regelrechte Aversion auszumachen! Unterm Strich hat das ganze Event, was ja noch nicht vorbei ist, mir großen Spaß gemacht! Einer Wiederholung, dann aber etwas straffer organisiert, wäre wünschenswert, das hängt ja auch vom Interesse INNOs ab und da bin ich mir nicht ganz so sicher.

Ich freue mich auf zwei schöne Spiele um Platz 3!
See you
Scy

PS: Hätten wir das Halbfinale auch verloren, wenn wir zuerst angegriffen hätten?
PPS: Ein Wechsel wird erst dann korrekt ausgeführt, wenn der Pfeil grün wird!

***anton66**: Die WM ist eine Super Ereignis. Der Zeitplan wird bestimmt das nächste Mal besser aussehen. Was man unbedingt einführen sollte, dass jedes Land ein Fort bekommt wo man Manöver abhalten kann um verschiedene Taktiken zu üben.*

***The Real Amazing**: Wenn wir mal ehrlich sind hatten wir es auch nicht verdient ins Finale einzuziehen, das erste Halbfinale war einfach grottenschlecht von uns, das hatte nix mit Pech zu tun und sollte man auch nicht schönreden ...*

***Gänsegeier**: meine Meinung ist gespalten*

a) hat das ganze viel zu lange gedauert mit knapp 4 Monaten am Ende (nichtmal die halbe zeit war angedacht)
b) hat sie wohl alle schwächen der fk-formel, sofern man diese so nennen kann gezeigt aber ich denke nicht das reagiert wird
c) ist schön und gut wenn alle möglichen leiten, aber dann sollte das auch besser getrennt werden, ich hatte das gefüh ne handvoll leute haben den rest mehr oder weniger dikatorisch unterdrückt und wir habens dann so gemacht

soviel zum eher negativen. gut fand ich das event an sich,aber es kam mMn 2 jahre zu spät, vll. auch 3. wir haben nichtmal mehr 8 nationen welche alleine kämpfen können über mehr als paar wenige wochen. sieht ma selbst bei uns 141 anmeldungen 2x im HF. vll. sollte man überlegen eine wm aus kombinierten fortgrößen zu

Fortkampfweltmeisterschaft - Fortsetzung

gestalten, so dass nationen wie türkei usw auch mal was machen können. naja im großen und ganzen wars ok, aber für den fall einer erholung bitte unbedingt alle saisonallen events deaktivieren auf dieser welt

***onkelhotte**: mei Fazit ist recht simpel: ich würde mit Euch allen jederzeit wieder in die "Schlacht" ziehen, auch mit den den wenigen "Stinkstiefeln, Dauer-Nörgelern und Ich-habs-ja-vorher gesagt Besserwissern", die man in solch einer großen Gruppe leider immer dabei hat. Mir hat es insgesamt Spass gemacht und ich wäre in 4 Jahren auf jeden Fall wieder dabei, getreu dem Motto: In Guten, wie in Schlechten Tagen...*

***Agrat**: Also im Großen und ganzen war ich zufrieden mit der WM.Das was mich auch genervt hat ist Spielern Hinterherrennen das sie sich anmelden hier. Wer sich bei son Event anmeldet sollte wissen wann der FK ist.*

***Jonia**: Dann will ich auch mal meine bescheidene Meinung zur FK-WM kundtun. Mir hat es eine Menge Spaß gemacht. Der Beginn (kurz vor Weihnachten) war etwas unglücklich gewählt und auch die Dauer könnte etwas straffer organisiert werden. Für mich persönlich war es interessant, unter mir "fremden" FK-Leitern zu dienen, aber wenn man regelmäßig Fortkämpfe macht, kennt man ja die gängigen Befehle und kann diese umsetzen. Enttäuschend war für mich, dass so viele bei Kämpfen gegen die Ungarn nicht online waren. Wir waren am Anfang 150 Leute, die das Glück hatten, zur Teilnahme auserwählt zu werden. Und deshalb ist es gegenüber dem Team und auch gegenüber jenen, die leider nicht dabei sein durften, unsere verdammte Pflicht hier unser Bestes zu geben. Wer dazu nicht bereit ist, sollte sich beim nächsten Mal gar nicht anmelden und den Platz lieber jenen überlassen, die wirklich mitmachen wollen. Und auch bestimmte FK-Grundkenntnisse wie Offlinerziel einstellen, Aufstellung beachten und vieles mehr sollte für FK-Profis eigentlich selbstverständlich sein. Jetzt aber Schluss mit dem Gemecker, mir hats gefallen, und ich würde gerne wieder mitmachen*

Rätsel Nr. 3 - Kreuzworträtsel

Querdenkerrätsel

Für unsere Geburtstagsausgabe der TWTimes schickte uns **StephenMcTurner** wieder ein Kreuzworträtsels, wofür wir uns herzlich bedanken. Sendet bitte das Lösungswort, wie unten angegeben, in der Redaktion ein.

Waagerecht: 1. Platz ohne Zeitung in London; 6. Deutscher Football-Patrick; 8. Taxus ohne Art; 10. Kfz-Kennz.f. Brilon; 11. West- und Ostende eines europ. Staates; 13. einfache Qualifikation; 15. ungehauchter Bootsbauer aus dem A.T.; 16. 9-25% ; 17. beliebtes Fundstück im Wilden Westen

Senkrecht: 1. glorreiche Zahl; 2. halbe Stadt an der Schwarzen Elster; 3. Angehöriger eines nord. Göttergeschlechts; 4. Ecke ohne Ecke 5. kleiner als die WM; 7. vor, hinter oder unter dem Huhn; 9. kleiner Daihatsu ohne Front; 12. verletzter Nebenfluß in den USA; 14. besser als schlecht;

Das Lösungswort ergibt sich aus den Buchstaben der 5 Zahlenfelder.

Rätsel Nr. 3 - Fortsetzung

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Cymoril)

Filmkritik „Vom Winde verweht“

„Aber nicht heute. Verschieben wir‘s auf morgen.“

(„After all, tomorrow is another day.") ist mein Lieblingzitat aus dem Film. Das American Film Institute (AFI) sieht es allerdings anders. Diese unabhängige und gemeinnützige US-amerikanische Organisation, mit Sitz in Los Angeles, welche 1965 vom National Endowment for the Arts ins Leben gerufen wurde, um *„die Fortentwicklung der filmischen Kunst einschließlich Fernsehen in den Vereinigten Staaten zu betreiben und zu fördern, ihren Gebrauch als Dokumentationsmedium der Alltagskultur und der Festtagssitten zu ermöglichen, die Kenntnisse und Fertigkeiten im Umgang mit Kino, Fernsehen und Videokameras zu unterstützen, die Medienwirkungen auf die Gesellschaft zu untersuchen, den Zugang zum größtmöglichen Umfang an Produktionen des amerikanischen und des weltweiten Filmschaffens zu ermöglichen und per Archivierung und Bearbeitung der Wertschätzung des Publikums zu dienen, sammelnd die gesamte Filmerzeugung des Landes als nationales amerikanisches Erbe zu erfassen und zu erhalten“*, wählte Clark Gable auf Platz 1 der 100 besten Filmzitate aller Zeiten mit „Frankly, my dear, I don't give a damn.“ („Offen gesagt, ist mir das gleichgültig.“); aber nur soviel am Rande.

"Vom Winde verweht" ist einer der Klassiker der Filmgeschichte. Gedreht 1939, ausgezeichnet mit 10 Oscars und bis heute unvergessen.

Die trotzige, verzogene Südstaatengöre Scarlett O’Hara (Vivien Leigh), die einen langen Weg vor sich hat, durch das brennende Atlanta, durch hunderte von Verletzten des Bürgerkrieges, durch eine Flucht an der Front vorbei, in ein zerstörtes Elternhaus. An allem wächst sie und kommt zu dem Schluss, dass von nun an alles anders werden muss. Und wenn es bisher ihre unerwiderte Liebe zu Ashley Wilkes war, die sie alles durchstehen ließ, so will sie nun vor allem ein besseres Leben. Heiratet – mal wieder – und langsam aber sicher steigt sie in den Holzhandel ein und hilft wieder aufzubauen, was der Krieg zerstört hat. Sie wird reich aber das bringt ihr noch weniger Sympathien ein. Der einzige – sehr attraktive – Rote Faden in der Geschichte bleibt Rhett Butler (Clark Gable), der sich bereits am Anfang der Geschichte in sie verliebt und nicht locker lässt, bis sie ihn dann doch heiratet. Eine unglückliche Ehe aus der sie am Ende einsam und verzweifelt zurückbleibt und beschließt, wieder dorthin zu gehen, wo alles begonnen hat …

Aber allen Frauen hier muss ich das ja nicht erzählen. Welche Dame ab einem bestimmten Alter saß nicht schon schmachtend vor dem Fernseher, wenn Rhett Butler seine Scarlett endlich küsst. Den Männern, die doch eher einen Bogen um den Film machen, kann ich nur raten, ihn mal mit der Freundin zusammen zu sehen!

(Kilroy)

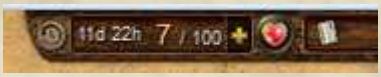
Freunde und Events

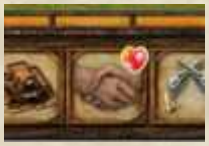
TW Friends 0.26 – Eventwährung mal ganz einfach

Das Valentinevent ist nun zwar schon fast vorbei, aber das nächste Event kommt mit Sicherheit schon bald. Jeder von uns kennt sie, die unsägliche Plackerei beim Sammeln bzw. Verschicken von den diversen Eventwährungen (Herzen, Eier, Raketen usw.). Wer bei diesen Events die meist sehr hoch angesetzten Endbelohnungen erreichen möchte, der muss schon sehr aktiv spielen und alle sich bietenden Möglichkeiten zum Erhalt der Eventwährungen nutzen. Um das Maximum herauszuholen, gilt es rechtzeitig entsprechende Beutel zu öffnen (alle 12h bzw. alle 24h) und von den Spielern aus seiner Freundesliste möglichst passend alle 24h Geschenke erhalten. Wenn man dann auch noch auf mehreren Welten gleichzeitig spielt, dann kann man hierbei aber schon mal schnell den Überblick verlieren.
Eine sehr große Hilfe hierbei bietet das Script TW Friends (V0.26), welches ich jedem Spieler nur dringend ans Herz legen kann. Zu finden ist dieses tolle Script unter https://greasyfork.org/de/scripts/2992-tw-friends

Was bietet dieses Script in seiner neuesten Version dem Spieler aber nun alles für Hilfestellungen? Zum einen ist es universell bei jedem Event einsetzbar und aktiviert sich, sofern es installiert ist, automatisch selber zum jeweiligen Event.
Sobald während des Events wieder die Zeit für irgendeine durchführbare Aktion erreicht ist, wird dies dem Spieler gut erkennbar durch optische Signale angezeigt. Durch einfache Klicks gelangt man als Spieler dann direkt zu den entsprechenden Möglichkeiten.

1. **Eventwährung an Freunde verschicken**
   Oben links in der Statusleiste wird durch das Script angezeigt, wieviele Freunde man in seiner Liste hat und wievielen davon man aktuell noch die entsprechende Eventwährung schicken kann. Auch die Restdauer des Events ist dort ersichtlich. Sobald man etwas an seine Freunde spenden kann, wird dies zusätzlich auch noch in der unteren Statusleiste angezeigt (je nach Event ändert sich das entsprechende Symbol).





   Um nun seinen Freunden schnellstmöglich die Geschenke zukommen zu lassen, klickt man auf das entsprechende Symbol in der unteren oder oberen Statusleiste, worauf sich ein Fenster zum einfachen Verschicken der Eventwährung öffnet. Man kann jetzt bei jedem Spieler durch einen einfachen Klick die entsprechende Versandaktion durchführen, sieht aber durch eine Zeitanzeige auch gleichzeitig noch, wann man bei den übrigen Freunden wieder etwas verschenken kann. Aber vorsicht, denn auch hier kann der berüchtigte Klickbot aktiviert werden, wodurch man dann ca. 10 Minuten für weitere Aktionen blockiert ist! Also nicht zu schnell klicken und nach ca. 8-10 Klicks eine kurze Pause machen.

Freunde und Events - Fortsetzung

Zusätzlich erhält man auch einen Überblick, wie aktiv die Spieler aus der Freundesliste selber die entsprechende Währung an einen selbst verschickt haben. Ein weiteres schönes Feature ist hierbei auch die Statistik, in welcher man genau sieht, wie man die bislang gesammelte Eventwährung erhalten hat und wieviel Eventwährung man noch in Form der diversen im Inventar befindlichen Pakete erhalten könnte.

Das war aber noch längst nicht alles. Eine volle Freundesliste (mit zuverlässigen Spendern) ist für diese Art der Events ein großer Vorteil, nicht genutzte Freundschaftseinladungen wären daher reine Verschwendung. Das Script TW Friends gibt auch hier wieder einen entsprechenden Hinweis, wenn man mit der Maus über das Freundschaftssymbol fährt.

Zusätzlich kann man die aktuelle Performance seiner Freunde auch noch exportieren (entsprechendes Symbol in gleichem Fenster), um sich auch noch nach den Events einen Überblick verschaffen zu können. Aber aufgepasst, sobald das Event vorbei ist, kann man das entsprechende Fenster nicht mehr öffnen und auch keinen Export mehr durchführen. Wer diese Daten also speichern möchte, der sollte dies spätestens wenige Minuten vor Ablauf des jeweiligen Events tun.

2. **Zeitlich gesteuerte Beutel öffnen**
   Die diversen Beutel können alle 12h bzw. 24h geöffnet werden. Sobald eine dieser Aktion möglich ist, wird dem Spieler dies durch ein entsprechendes Uhrensymbol in der unteren Statusleiste angezeigt. Ein lästiges Suchen oder Anpinnen der entsprechenden Beutel ist nun nicht mehr notwendig, denn ein Klick auf das Uhrensymbol öffnet das Inventar und zeigt in einer Übersicht direkt die entsprechenden Beutel an.

Freunde und Events - Fortsetzung

3. **Pakte mit Eventwährung öffnen**
   Bei den Events gibt es meist auch die Möglichkeit diverse Pakete zu erhalten, durch deren Öffnen man zusätzlich die entsprechende Eventwährung erhält. Sollte man ein solches Paket ungeöffnet im Inventar liegen haben, so wird dies dem Spieler mit dem Script in der unteren Statusleiste durch das jeweilige Währungssymbol angezeigt (in aktuellen Fall als Herz). Per Mouseover bekommt man zusätzlich die Information, wieviel Eventwährung noch ungenutzt zur Verfügung steht und per Klick auf das Symbol öffnet sich wieder direkt das Inventarfenster mit der Übersicht über die diversen Pakete. Ein lästiges Suchen oder Anpinnen entfällt also auch hier wieder.

Einfacher geht es wirklich kaum noch und wer dieses tolle Script nicht nutzt, ist selber Schuld.

(Rastlos)

Spitzfindigkeitspreis 2016

Nominierung

Der Begriff "Fehlerpatch" wird in der Regel falsch verstanden und führt oft zu Diskussionen.

Bei dem jetzigen Fehler handelt es sich nicht um fehlerhafte Voraussetzungen zum Abschließen der Quest, sondern um fehlerhafte Sichtbarkeitsbedingungen.

Beim Valentinsevent verwendeten auch die Männer Lippenstift vor dem Küssen.

Der Fehler wird jetzt repariert.

Es ist doch bekannt, dass das Balacing beschießen ist.

ich finde aber die abenteuer ganz brauchbar, die vielen fehler, teilweise oben angeführt müssen halt nur verbessert werden.

Angeregt durch einen Eintrag im Forum von The West, greifen wir diese Idee mal auf und führen sie das ganze Jahr über fort. Wenn Ihr eine Spitzfindigkeit entdeckt, lasst es uns bitte wissen, damit wir sie der Nominierung hinzufügen können.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 4 - Wie viele?

Verflixt und zugenagelt!

Mats ist wieder mal ein Missgeschick passiert. Wir wollten eine Aktion starten, bei der die Sattler uns helfen sollten, einheitliche Schuhe für die Redakteure anzufertigen. Während wir das Leder und verschiedene Werkzeuge vom Fahrzeug luden, krachte es plötzlich hinter uns! Mats hatte die Kiste mit den Nägeln im Treppenhaus fallen lassen. Könnt Ihr die Nägel aufsammeln und uns mitteilen, wie viele es sind? Die fehlenden Nägel werden wir dann nachkaufen müssen.

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Cymoril)

Rezept des Monats

Joes müde Bohnen

Man braucht (für einen einsamen Cowboy):

ein kleines Lagerfeuer (alternativ einen gewöhnlichen Herd)
ein Stück fetten geräucherten Speck von ca. 200 g
eine möglichst wenig zerbeulte Dose „baked Beans“
eine von Jacks Zwiebeln
ein Fläschchen Tabasco
Gewürze, die man gerade dabei hat, z. B. Salz, Pfeffer, scharfen Paprika, echtes Kakaopulver

Zubereitung:

Den fetten Speck in dünnen Scheibchen oder kleinen Stückchen in die heiße Pfanne geben und anbraten, bis sich das Fett auslöst und der Speck anfängt, knusprig zu werden. Die Zwiebeln mit dem Bowiesmesser klein hacken und zum Speck geben. Während diese braun werden, die Dose Bohnen öffnen und in die Pfanne schütten. Die Bohnen dann langsam umrühren und mit Salz, Pfeffer und jeder Menge Tabasco abschmecken!

Wenn Ihr bei Gelegenheit bei einem Mexikaner etwas Kakaopulver eintauschen konntet, auch davon eine Priese mit hinein. Alles weiter gut umrühren. Auf der Glut oder niedriger Flamme weiter schmoren lassen – ungefähr so lange wie es braucht, um die Banditen zu verhauen, die die Bohnen klauen wollen. Dann bequem machen und die Bohnen direkt aus der Pfanne löffeln und genießen. Aber gebt besser dem Pferd nichts davon.

Guten Appetit!

(Kilroy)

Wann kam welches Set ins Spiel?

Kleidung, Waffen, Tiere - Die Sets im Spiel The West

Zum Start unseres Spiels The West im Jahr 2008 gab es noch nicht von Anfang an Duelle, aber zumindest Kleidung zur Verstärkung der Fertigkeiten und Attribute. Das Spiel wurde preisgekrönt weiterentwickelt und die Anzahl der verfügbaren Gegenstände erhöhte sich mit der zunehmenden Komplexität immer weiter. Das zugrunde liegende Schema war zunächst stets das selbe bei jedem neuen Gegenstand: Jeder Gegenstand hat seine festen Boni und ist unabhängig von jedem anderen Item. Bis zum Jahr 2009 änderte sich daran nichts.

Am 5. Mai 2009 führte InnoGames erstmals Sets ins Spiel ein. Unter einem Set versteht man eine feste, zusammengehörende Kombination von mindestens zwei Gegenständen, die, zusätzlich zu den Boni der einzelnen Gegenstände, auch noch über einen zusätzlichen **Set-Bonus** verfügen, der erst wirksam wird, sobald man mindestens zwei Teile eines Sets trägt. Die meisten Sets bestehen heute aus sechs Gegenständen und decken damit alle Slots für Kleidung ab. Waffen-Sets bestehen jeweils aus Duellwaffe und Gewehr, Tier-Sets jeweils aus einem Reittier und einem Produkt, in den meisten Fällen ein Sattel.

Die allerersten acht Sets vom Mai 2009 bestanden noch weitgehend aus Gegenständen, die bereits vorher im Spiel vorhanden waren, nur um einige wenige neue Items ergänzt. Von diesem Zeitpunkt an konnten die Spieler auch außerhalb der Karnevalszeit als **Indianer**, **Mexikaner**, **Quacksalber**, **Gentleman**, **Tänzerin**, **Farmer**, **Pilger** oder **Pilgerin** durch die Prärie reiten.

Im Dezember 2012 gab es den nächsten Quantensprung bei der Einführung von Sets in unser Spiel - die Zeit der regelmäßigen Events und damit der regelmäßigen Einführung neuer Sets begann. Seit dem Weihnachtsevent 2012 ist die Anzahl der Sets im Spiel stark angestiegen und aktuell gibt es laut tw-db.info 140 verschiedene Sets. Wer sie sich alle einmal selbst ansehen möchte, findet sie unter dieser Adresse:

http://tw-db.info/?strana=supravy&lang=de

Sets - Fortsetzung

Den nächsten qualitativen Sprung in der Entwicklung der Sets gab es Ostern 2014. Waren alle Sets bis zu diesem Zeitpunkt noch mit festen Boni ausgestattet, gibt es seit diesem Zeitpunkt nur noch Sets, deren Boni variabel sind. Diese hängen nun vom Level des Spielers ab, der das Set trägt. Je höher das Level, desto höher die Boni. Die ersten Sets der neuen Art waren **Cullen Baker**, **Bass Reeves** und **Pat Desmond**.

Zunächst waren die Sets ausschließlich während der Events erhältlich, bei denen sie auch ins Spiel eingeführt wurden. Die änderte sich 2014 und wurde 2015 fortgeführt, als nämlich während des Weihnachtsevents noch einmal Sets vorangegangener Events verfügbar waren. Diese wurden unter anderem blind in Beuteln verkauft. Um hier die richtigen Beutel zu erwischen, war es notwendig zu wissen, wann welches Set eingeführt wurde. Die folgende Liste sortiert die wichtigsten Sets des Spiels. Unberücksichtigt bleiben hier die Sets, die direkt mit dem jeweiligen Event verknüpft sind, wie etwa das St. Patricks Set oder Thomas Jeffersons Unabhängigkeitsset. Sie sind nicht auktionierbar und damit auch nicht veredelbar. Da sie auch nicht erneut ausgespielt werden, können sie hier vernachlässigt werden.

Weihnachten 2012

Chingachgook
Natty Bumppo
Allan Quatermain
Winter

Ostern 2013	Unabhängigkeitstag 2013	Oktoberfest 2013	Weihnachten 2013
Freeman	Will Munny	Frank Eaton	Winter
Doc	Jeremiah Johnson	George McJunkin	
Cartwright	Elfego Baca	King Fisher	

Ostern 2014	Unabhängigkeitstag 2014	Oktoberfest 2014	Tag der Toten 2014	Weihnachten 2014
Cullen Baker	Black Bart	Bill Doolin	Adeligen	Geister der Weihnacht
Bass Reeves	Bob Dalton	Deadwood Dick	Azteken	
Pat Desmond	Jesse Chisholm	Frank James		

Ostern 2015	Unabhängigkeitstag 2015	Oktoberfest 2015	Tag der Toten 2015	Weihnachten 2015
Wyatt Earp	Goldgräber	Aird	Gordon	Nicolas
Flint Eastwood	Späher	Collins	Skarunyate	
Eric Pinter	Baumeister	Corey		

Mit dieser Liste habt ihr einen schönen Überblick und könnt eure Einkäufe beim nächsten Weihnachtsbeutelwinterwahnsinn noch besser planen und zielgerichtet diejenigen Beutel kaufen, in denen die Sets enthalten sind, die ihr vervollständigen oder veredeln möchtet.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 5 - Wer sind wir?

Es war einmal

Vor langer, langer Zeit, genau gesagt vor sieben Jahren, gründete ein Spieler namens ..... eine Onlinespielerzeitung, die TWTimes. Er richtete ein Forum als Redaktion ein und ernannte ..... als Chefredakteur. Im gleichen Jahr meldeten sich weitere vierzehn Spieler zur Mitarbeit in der Redaktion an, unter anderen ....., ..., ... deren Namen sicher noch vielen von Euch bekannt sind. Von den 2009 angemeldeten Redakteuren sind nur noch ..... und ..... aktiv. 2010 kamen ..... und ..... hinzu, die ebenfalls noch für die Zeitung arbeiten. Einer von ihnen, nämlich ....., ist der Layouter. Der heutige Chefredakteur heißt ..... Im Jahr 2015 konnten wir wieder drei neue Spieler für unsere Arbeit begeistern. Es handelt sich um ....., ..., ...

Wer kann die vierzehn Namen im obigen Text ergänzen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Cymoril)

The New-York Times.

NEW-YORK, WEDNESDAY, MAY 27, 1868.

Kammerjäger

Hol doch endlich mal Einer den Kammerjäger!

Das letzte Jahr dürfte noch so ziemlich allen Spielern als das Jahr in Erinnerung bleiben, in welchem es rekordverdächtig viele Bugs (Fehler) bei The West gab. Vor allem bei den wiederholbaren Questreihen schlichen sich jedesmal wieder Fehler ein, welche den Spielfluss hemmten und den Spielspass drosselten. Nach mehr als 12 Monaten sah nun scheinbar auch InnoGames endlich Handlungsbedarf und so durften wir im offiziellen The West Forum Mitte Januar in Beiträgen unseres Haupt-CMs KnockKnockJoke auch eines der ausgewiesenen Hauptziele der InnoGames-Entwickler für 2016 entnehmen:

> „[…] *Insbesondere da der Fokus momentan auf der Fehlerbeseitigung liegt und je nachdem wie lange die Fehlerbehebungen dauern (oder ob neue dazu kommen) verschieben sich andere Dinge nach hinten.*“ (KKJ, 17.01.2016)
> „*Wie der ein oder andere gemerkt hat hatten wir in der jüngsten Vergangenheit massive Probleme mit den wiederholbaren Quests. Das hat es nötig gemacht, dass wir uns die ganze Questlogik noch einmal ansehen mussten. Und in dem Zug auch jede einzelne wiederholbare Quest durchgehen müssen.*“ (KKJ, 18.01.2016)

Grundsätzlich eine erfreuliche Nachricht, die Anlass zur Hoffnung gab, denn letztendlich möchte doch jeder Spieler ein bugfreies Spiel genießen. Und so ließ InnoGames dann in den offiziellen Ankündigungen für Update 2.34, welches am 09.02.2016 eingespielt wurde, den Erfolg der Bemühungen verlauten:

> „***Korrekturen bei mehreren wiederholbaren Questreihen***
> *Aufgrund der jüngsten Probleme mit wiederholbaren Questreihen haben wir heraus gefunden, dass einige Probleme damit zusammen hängen, wie das Questsystem arbeitet und die einzelnen Aufgaben konfiguriert waren.*
> *Diese Bedingungen machten es unmöglich Quests abzuschließen oder hätten in der Zukunft Probleme verursacht.*“

Yeah! Endlich keine Probleme mehr bei den wiederholbaren Questreihen!! InnoGames, der Dank der Spieler wird Euch gewiss sein.
Doch halt. Was war das? Da hatten sich doch trotz intensiver Testversprechungen irgendwie doch wieder ein paar Bugs zu Valentin eingeschlichen und das auch noch bei den doch jetzt angeblich fehlerfreien wiederholbaren Questreihen. Irgendwie sind die lästigen Viecher aber auch überall. Aber InnoGames reagierte diesmal sehr schnell und spielte bereits am 11.02.2016 einen entsprechenden Fehlerpatch (2.34.1) auf:

> „*- Der Questgeber für "Herr des Liedes" der Quest "Ein törichter Romeo" wurde nicht angezeigt. Nun wird "Chatan" wieder angezeigt.*
> *- Der Questteil "Flucht nach Hause" der Questreihe "Vom Valentinstag verweht" konnte nicht abgeschlossen werden. Die Voraussetzungen zum Abschließen der wiederholbaren Quest waren falsch und wurden korrigiert.*“

Puuhhh, nochmal Glück gehabt, hat man ja zum Glück schnell gemerkt und behoben.
Doch halt! Was musste man am 12.02.2016 dann letztendlich von unserem CM Dorette Lisette lesen?

> „*Leider hat sich Chatan etwas verlaufen, kein Wunder, nachdem ihn Amors Pfeil getroffen hat. Er hat Rauchzeichen gegeben, dass er erst am Sonntag zur Verfügung steht. Er bittet höflich um Entschuldigung. Ab Sonntag begleitet er euch durch die Quest.*“

Kammerjäger - Fortsetzung

Die Questreihe mit Chatan ist immer noch verbuggt? Aber das war doch genau der Questteil, der extra mit dem einen Tag vorher aufgespielten Fehlerpatch behoben werden sollte. Und als wäre das nicht schon genug, gab es obendrein schon wieder Probleme beim Questgeber der Teilquest „Flucht nach Hause“ von der Questreihe „Vom Valentinstag verweht“. Und wie sollte es auch anders sein, es war genau der Questgeber, welcher doch angeblich ebenfalls mit dem Fehlerpatch 2.34.1 kontrolliert worden war.
Die Ausrede, es handel sich dabei ja nicht um den gleichen Fehler, zeugte leider ebenfalls nicht gerade von der notwendigen Professionalität. Aber was soll's, man war ein solches Questchaos ja schon aus 2015 gewohnt und am Nachmittag des 18.02.2016 kam dann schließlich per Hotfix der Fehlerpatch (zum Fehlerpatch zum Fehlerpatch), welcher nun alles zum Guten wenden sollte.

> „***Fehler in der Quest "Flucht nach Hause" beseitigt***
> *Aufgrund einer falschen Bedingung konnten Spieler die wiederholbare Valentinsquestreihe nicht fortsetzen. Dies ist nun möglich.*“

Also nix wie hin zu den Questgebern, um endlich diese unsägliche Quest zu Ende zu bringen. Aber was war das? Schon wieder ein Bug?? Das kann doch wohl nicht wahr sein! So langsam fehlten einem wirklich die Worte, als man am 19.02.2016 eine entsprechende Mitteilung im offiziellen The West Forum lesen musste.

> „*Leider sind die Sichtbarkeitsbedingungen bei der Quest "Das verbrannte Zuhause" (ID: 2409) fehlerhaft, sodass diese nicht wie erwartet bei dem Questgeber "Scarletts Haus" auftaucht. Davon betroffen sind die Spieler mit der Charakterklasse Soldat oder Duellant.*“

Der unerträgliche Bugwahnsinn hat damit definitiv einen neuen Höhepunkt erreicht und steht im totalen Gegensatz zu den offiziellen Äußerungen am Anfang dieses Berichts (s.o.)! Wie kann es sein, dass mehrere Patches zur Behebung von Fehlern wieder nur weitere Fehler unbeachtet lassen? Schämen sich die zuständigen Mitarbeiter wenigstens für die Qualität der abgelieferten Arbeit? InnoGames, wird bei Euch eigentlich noch irgendwas vorher getestet? Na ja, die Fragen beantwortet sich ja eigentlich selber.
Und so muss sich ein großer Teil der Spieler also auch weiterhin gedulden, um diese Quest endlich abschließen zu können.

Mag man wirklich noch daran glauben, dass es in Zukunft anders als bisher laufen wird und man fehlerfreie Questreihen geboten bekommt? Wird die ich weiss nicht wievielte Überarbeitung des Questsystems irgendwann doch mal zum Erfolg führen?
Ich persönlich glaube da nicht mehr dran, sondern sehe im Westen nichts Neues und von daher bleibt mir als Abschluss nur noch eines zu sagen: „**Hol doch endlich mal Einer den Kammerjäger!**“

(Rastlos)

Rätsel Nr. 6 - Wer weiß Bescheid?

Rund um die Redaktion

1. Wann wurde das Redaktionsforum eröffnet?

14.05.2009, 21.00 Uhr
25.06.2009, 8.47 Uhr
30.06.2009, 9.45 Uhr
02.07.2009, 14.13 Uhr
09.09.2009, 9.09 Uhr

2. Wie viel Ausgaben der TWTimes entstanden seit 2009?

83
84
85
86
87

3. Wie viel Seiten haben alle Ausgaben zusammen bisher?

1946
2046
2146
2245
2346

4. Wie viel Sonderausgaben wurden gedruckt?

1
2
3
4
5

5. Wer gestaltete die Ausgabenseite für die TWTimes?

quis
InnoGames
dermorpheus
ruheloser
Gandfhut

6. Wie sind die Redakteure am besten erreichbar?

Private E-Mail
Alle auf allen Welten
Alle im Forum von The West
In einem eigenen eingerichteten Chat
Über eine PN im Redaktionsforum

7. Welche Rubriken gab es bisher noch nicht in der TWTimes?

Börsennachrichten
Avatar des Monats
Stilblüten
Monatshoroskop
Schicksale bei The West

8. In welcher Ausgabe findet man die Anleitung für Scripte?

Ausgabe 32 und Ausgabe 48
Ausgabe 48 und Ausgabe 59
Ausgabe 44 und Ausgabe 45
Ausgabe 58 und Ausgabe 59
Ausgabe 62 und Ausgabe 78

9. Auf wie viel deutschen Welten kann man mindestens einen Redakteur erreichen?

5
10
11
18
19

10. Wie nannten und nennen sich die Redakteure oft selbst?

Die sieben Geißlein
Die sieben Raben
Die sieben Zwerge
Die sieben Heinzelmännchen
Die sieben Schreiberlinge

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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.

(Cymoril)

Erfahrungsberichte zum Duellupdate

Erfahrungsberichte zum neuen Duellsystem

In der Februar-Ausgabe der TWTimes hatte ich um Eure ganz persönlichen Erfahrungen mit den Veränderungen beim Duellsystem durch das Update 2.28 gebeten und habe dazu erfreulicherweise auch schon einige Rückmeldungen erhalten. Vielen Dank für Euer bisheriges Feedback!

„Ich finde das Update hatte deutlich mehr negative Auswirkungen auf die Duelle als positive. Man kann zwar nicht mehr für 0 XP duellieren aber die Duellstufe kann auch so lange niedrig gehalten werden und auf Wunsch kann sie auch schnell wieder von 200 auf 160 oder so gesenkt werden. Schwieriger ist es eher für die Leute wo vor dem Update eine Duellstufe um 400 gehabt haben, allerdings von da an keine Duelle mehr gemacht haben da ihnen einfach das Geld fehlt um da weiter zu kommen. Ich habe nun das Problem das ich von den Top Duellanten angegriffen werde und die natürlich innerhalb weniger Duelle mich KO hauen. Die Duellanten unter mir greifen mich aber selten an und wenn verlieren sie meistens. Heisst also das ich eig. ständig KO bin da ich schlichtwegs keine Chance gegen die Top Duellanten habe. Meine Duellstufe sinkt aber nur langsam da ich halt mit wenigen Duellen bereits KO bin.
Und einen Top Duellanten kann man sowieso nur noch mit dem Einsatz von viel Nuggets oder massiven Geldreserven schlagen (Wegen den gepimpten Sets). Hat man eher weniger Geld zur Verfügung steht man nur blöd da.
Deswegen fällt meine Meinung zu dem Update klar negativ aus. Mittlerweile bin ich hier sogar nur noch 1x am Tag am Arbeiten einstellen da ich mit dem Dauer KO halt nicht so viel machen kann.“ **(.Bergbauer)**

„Ich spiele "The West" auf zwei Welten und habe völlig unterschiedliche Erfahrungen gesammelt.
Fairbanks:
Da ich hier so gut wie gar keine Duelle mache und daher meine Duellstufe nur um 50 Stufen höher ist, als meine Charakterstufe, hat sich für mich überhaupt nichts geändert. Ich werde gelegentlich angegriffen, gewinne die Duelle aber durch Doolins Set in der Regel.
Colorado:
Auf meiner Hauptwelt habe ich u.a. als Spielziel möglichst alle Erfolge zu bekommen. Daher habe ich u.a. durch die Duellerfolge eine deutlich höhere Duellstufe (450). Die Änderung hat bewirkt, dass ich täglich von Ranglisten-Duellanten "gefarmt" werde. Durch die Absenkung der Duellstufe bin ich überhaupt erst wieder in ihre "Reichweite" gelangt. Doolins Set hilft hier nicht. Die einzige Abhilfe wäre ein komplettes Umskillen auf Duellant. Da mir noch der Erfolg "Baugott" fehlt, bräuchte ich eigentlich erst wieder einen Errichterskill. Da ich dann aber alle drei Tage einen KO erleben dürfte, mache ich es nicht und fühle mich durch die Änderung in meinem Spiel deutlich eingeschränkt.“ **(Connor McLeod)**

Erfahrungsberichte zum Duellupdate - Fortsetzung

„Grundsätzlich finde ich die Idee gut, dass der Duelllevel sinken kann, wenn man häufig verliert oder nicht mehr so oft duelliert. Die Null-Motivationsduellanten sind mir auch gründlich auf die Nerven gegangen, daher finde ich es sehr positiv, dass das unterbunden wurde!
Dass man sich nicht mehr durch Job-KO vor Duellen schützen kann, gefällt mir aber gar nicht! Ich habe auf mehreren englischen Welten gespielt unter dem Spielernamen Purple Moon. Ich bin dort immer Abenteurer, und auf Arizona, El Dorado und Fairbanks auf Handel geskillt, also ein ideales Opfer für Duellanten. Auf Briscoe bin ich auf blau, auf Dakota war ich auf grün geskillt, kann/konnte also besser duellieren. Meine Charaktere auf El Dorado und Fairbanks habe ich stadtlos werden lassen, nachdem der Schutz vor Duellen durch Job-Knockout abgeschafft wurde. Daher habe ich weniger Kontakte zu anderen Spielern gehabt, weniger an Fortkämpfen teilgenommen, kriegte weniger Vorprodukte fürs Handwerk und hatte keine Veranlassung, regelmäßig nach meinen Charakteren zu sehen. Schließlich habe ich beide gelöscht. Mein Charakter auf Arizona befindet sich im Dauer-Tiefschlaf.“

Nachfrage Rastlos: „Wie war Deine Erfahrung mit den 0-Motis nach den Duellupdates? Hast Du das Gefühl, dass es wirklich weniger geworden sind oder sich die Situation verändert hat?“

„Meine Erfahrung mit den 0-Motivations-Duellanten ist die, dass sie statt NPC-Duelle zu machen, lieber kleine Duell-Levels angreifen, also sowas wie meine auf Handel geskillten Abenteurer in den englischen Welten. Mit einem von den Angreifern hatte ich mal einen Briefwechsel. Er schrieb, dass er mich angegriffen hatte, um seine Duellmotivation runter zu bringen. Trotzdem finde ich die neue Regelung besser, denn immerhin muss der Angreifer 12 Energiepunkte verbraten und nicht nur 5, um ein Duell zur Motivationssenkung zu machen. Das Ärgerliche an diesen 0-Motivations-Duellanten war ja, dass ihr Duelllevel total niedrig war, obwohl sie schon 1000 Duelle gewonnen und eine spitzenmäßige Ausrüstung hatten. Und dass man keinerlei Chance hatte, zurückzuschlagen oder einen tüchtigen Duellanten darum zu bitten. Das scheint etwas besser geworden zu sein.
Sehr viel mehr kann ich dazu leider nicht sagen, ich habe zur Zeit nur zwei Charaktere, die duellieren können, aber selten angegriffen werden. Ich duelliere nur, wenn ich mich rächen will und eine Chance dafür sehe.“ (**Ms Piggie Guinea**)

„Zur Deckelung der Duellstufe auf 450 kann ich leider nichts sagen, weil ich nie so viel duelliert habe, um diese überhaupt zu erreichen.
Die Abschaffung des Arbeits-KO dagegen empfinde ich als Katastrophe. Sie hat dazu geführt, dass ich auf meinen Nicht-Duellwelten überwiegend stadtlos wurde - was so langweilig ist, dass ich mich auf diesen Welten kaum noch aufhalte, sondern nur Arbeiten einstelle und dann wieder verschwinde. Hätte ich nur solche Welten, wäre TW für mich wohl längst Geschichte. Dass der Duellschutz von 48 auf 72 Std. angehoben wurde ist da nur ein schwacher Trost, weil man nur in den seltensten Fällen sofort k.o. geschossen wird.
Mir wie vor den Zeiten des Arbeits-KO's selbst Duellschutz zu verschaffen ist nicht zuletzt wegen des Spielerschwunds zu energie- und zeitaufwändig geworden: Ich müsste zuerst meine LP mit NPC's reduzieren, was aber bereits mit Stress verbunden ist, da ich ja nicht frühzeitig den Löffel abgeben will. Nicht zu vergessen die Energie, die schon dabei draufgeht. Falls ich das Glück habe, dies zu überleben muss ich mich

Erfahrungsberichte zum Duellupdate - Fortsetzung

anschließend mit weiteren 12 Energiepünktchen auf die Suche nach einem ortsnahen Duellanten machen, der einen KO voraussichtlich auch hinbekommt. Bis ich bei ihm bin, vergeht weitere Zeit, von den 10 Min. Duelldauer ganz abgesehen. Sollte die Prozedur dann erfolgreich sein, ist alles gut und man hat für 72 Std. Ruhe. Aber wenn nicht, ist der Frust echt riesengroß! Dies alles steht in keinem Verhältnis zu den 3 Energiepünktchen und max. 45 Sek., die man fürs Bande zerschlagen benötigt hat.
Dass die Duellmotivationsuntergrenze auf 10% angehoben wurde, ist meiner Meinung nach ein Anfang, reicht aber noch nicht. Im Laufe der Jahre habe ich sehr viele kleine Spieler wieder aufhören sehen, weil sie zu massiv von dieser - zu allem Überfluss auch noch hyperaktiven - Duellantengruppe angegriffen wurden. Eine "deutliche" Erschwerung dieser Spielweise kann ich nicht erkennen, dazu können wohl nur die ehemaligen 0-Motis etwas sagen.“ (***Nelly***)

„Du hast nach spiel Erfahrungen in Bezug auf den Duellbereich angefragt und diese wirst du nun von mir bekommen, ich spiele The West mit Leidenschaft seit dem 27.9.2008 und wage zu behaupten das Spiel verstanden zu haben. Ich war auf jeder Welt vertreten, habe jeden Charakter gespielt und alle Skillungs Möglichkeiten für Duelle ausgetestet und das mehrfach. Momentan ist meine Hauptwelt Fairbanks und dort bin ich in unserem Bund für den Duellbereich zuständig, ständig höre ich fragen: welches Set lohnt sich? welche skillung lohnt sich? Soll ich umskilln ich verliere ständig hin und her und hin und her. Meine Antwort an spiel Anfänger ist seit dem neuen Duellsystem immer die gleiche haltet euch raus dieser Sparte von Duellen wird man nur Depressiv. Duelle waren für mich das schönste in The West, immer. Aber Innogames saugt die Duellanten aus. Jeder Duellant der oben mit mischen will. Ich spreche jetzt nicht von denen die in der Woche 2 oder 3 Duelle machen und mit einem Set vom Vorjahr rumlaufen, das sind Gelegenheit Duellanten. Ich meine diese Duellanten die sich vor dem neuen System Rang und Namen erarbeitet haben. Diese müssen sich jetzt das Duell Set vom Valentinsevent kaufen und auf Stufe 4 veredeln um dort zu bleiben wo sie jetzt sind. Die Leute die die Serverbesten Duellanten sein wollen werden von Innos Marketing, Wirtschaft Experten ausgezerrt als wären sie Kühe die man Melkt. Die Deckelung von 450 ist der größte Müll den ich jemals gesehen habe! Wie verarscht kommen sich Duellanten auf Welt 1 vor die Duellstufe 700 waren und deren Jahrelange Arbeit jetzt zur Sau gemacht wurde. Duellstufen für die sie Nuggets ausgegeben haben um sich Motivation und Erholung Buffs zu kaufen! INNO ES IST BESSER IHR FASST DEN DUELLBEREICH NICHT MEHR AN! Die Motivation kann nicht unter 10% fallen? WARUM? (musste hier übrigens Pause machen und eine Stunde später weiter schreiben weil mich das Thema einfach nur abartig aufregt) Wo waren wir ach ja die Duellmotivation. Also warum kann sie nicht unter 10% fallen bei dem neuen System glaub ich kaum dass es ein Duellant über 0% Motivation duelliert weil es einfach so naja milde ausgedrückt käse ist. Auch ich hatte auf einem Server einen 0moti Duellanten am Laufen und sehe keinen Grund das ab zu schaffen. Der bringt nur positives mit sich nämlich das Leute die inaktiv und stadtunwürdig spielen sich aus den Städten entfernen weil sie dort sowieso nichts verloren haben. Quester, Sammler und Produktsucher bringen der Stadt so viele minus Duellpunkte ein und die Stadt hat Ranglistentechnisch einfach nichts von ihnen. Beispiel gerade haben wir 37k Duellpunkte in der Stadt und 50% von uns haben positive Duellstats und Duellieren täglich als wir aber einen Duellanten der ersten 10 Duellranglisten Plätze bei uns hatten waren wir 55k. Inno warum? Der nächste Punkt der mir unverständlich erscheint ist die abschaffung des Arbeits KOs. Wenn ihr schon den Spielern die für die Duellpunkte der Stadt nichts beitragen wie schon oben erwähnt helfen wollt in dem ihr die 10% grenze einführt warum zwingt ihr sie dann sich trotzdem bei Duellen ko schießen zu lassen? Was ist das den für ein Plan? Was ist denn das für eine Logik? Nichts kann man mehr ordentlich spielen! Egal was man machen will am klügsten ist es einfach keiner Stadt an zu gehören zumindest scheint es so. In meinen Augen will Innogames Leute zwingen sich für stinkende Nuggets Sets zu kaufen die jedes Quartal entwertet werden. Inno ihr habt einfach keinen Plan mehr wie man ein gutes Spiel macht. The West war das beste Browsergame aber weiter empfählen würde ich es seit update 2.0 niemanden mehr. Und mit dem Pay to Win finanziert ihr euch zwar aber ihr zieht so viele Eintagsfliegen Spieler an das diese es euren wirklichen Spielern verderben. Wenn

Erfahrungsberichte zum Duellupdate - Fortsetzung

ihr euch schon durch Events finanziert dann ist es halt so aber bringt das Duellsystem wieder in Ordnung so wie es jetzt läuft kann es nicht weiter gehen. Ich bitte euch bringt das wieder so hin wie es war. Es macht einfach keinen Spaß mehr zu Duellieren. Ich habe genug Erfahrung im Duellbereich um zu wissen wie man Duelle gewinnt und ich wage zu behaupten verstanden zu haben wie das Duellsystem läuft trotzdem frage ich mich ist das eigentlich noch Spaß sich jetzt auf die Gegner einzustellen, früher war es so aber jetzt ist es einfach nur mehr ein großer Fehler sich überhaupt Gedanken über Duelle zu machen. Den so viele Umfragen wie Inno schon zu The West gemacht hat, wir alle wissen das Spiel wird immer schlechter obwohl unsere Meinung sie angeblich interessiert.

Ob meine Einstellungen zum Zielen und ausweichen gut sind, darüber mag jetzt einer schlecht denken… soll mir recht sein. Um das geht es jetzt gar nicht sondern darum warum ich trotz Einstellung aus zu weichen jede oder fast jede runde getroffen werde?
Ich bin 60 duellstufen über dem Herren der mich angegriffen hat sollte meine Duellerfahrung nicht die prozentuale Chance zu treffen oder aus zu weichen erhöhen? Oder ist das Duellsystem wirklich nur darauf aufgebaut auf Ausweichen und Zielen zu skillen und der dessen Waffe mehr schaden macht und vor allem der der mehr Fertigkeitspunkte gekauft hat gewinnt dann? Inno ist es wirklich schon so durchsichtig? Eine hohe Duellstufe nutzt nichts mehr als die Beschränkung der Gegner? Ist das ein Schertz? Zeit für euch das ganze Skill, Set und Duellstufen System nochmal zu überdenken…“ (**InFectiX**)

Erfahrungsberichte zum Duellupdate - Fortsetzung

Fazit: Für InnoGames mögen diese wenigen Erfahrungsberichte natürlich keine Aussagekraft haben, wer sich jedoch in den Chats und Foren umhört, dem werden die größtenteils ähnlichen Meinungen der Spielercommunity nicht entgangen sein. Vor allem die Abschaffung des Arbeits-KO‘s hat die Spielweise sehr vieler Spieler negativ beeinflusst und genau zu dem geführt, wovor erfahrene Spieler InnoGames bereits seit Einführung auf der Beta gewarnt hatten – zu deutlich mehr Stadtlosigkeit und zu Inaktivität/Spielerrückgang. Beides ist mit Blick auf die ständig weiter sinkende Spielerschaft schädlich für The West und kann eigentlich auch den Verantwortlichen bei InnoGames nicht verborgen geblieben sein.
Es bleibt letztendlich nur die vage Hoffnung, dass die ständige Einforderung von Spielerfeedback für InnoGames nicht länger nur Lippenbekenntnisse bleiben und man sich ernsthaft mit der Möglichkeit beschäftigt, zumindest die Abschaffung des Arbeits-KO’s neu zu überdenken und hier zum Wohle des Spiels zur alten Lösung zurückkehrt. Oder um es mit den Worten von Konrad Adenauer zu sagen: „Auch ein Schritt zurück ist oft ein Schritt zum Ziel.“

P.S: Ich würde mich freuen, wenn mir noch mehr Leute Ihre persönlichen Erfahrungen mit den Duellupdates zukommen lassen würden, diese werden dann wieder in einer der nächsten TWTimes-Ausgabe veröffentlicht. Je mehr echtes Spielerfeedback wir InnoGames präsentieren können, desto höher ist die Chance, dass dieses auch ernst genommen wird.

(Rastlos)

Geburtstagskuchenrezept

Granny Smith’s Birthday Pie

Die alte Granny Smith brauchte für ihre drei Enkel:

1 dreiviertel Tasse Butter (ca. 150 g)
4 säuerliche Äpfel
1 Tasse Rohrzucker (ca. 200 g)
2 Spritzer Sahne
1 halbe Tasse gehackte Erdnüsse (ca. 100 g)
1,5 Tassen Maismehl (ca 200 g)
1,5 Löffel Natron
1 Priese Salz
1 Tasse heißes Wasser (ca. 240 ml)
2 Eier

Wenn die alte Granny Smith Geburtstag hatte und ihre Enkel erwartete, ….

… holte sie sich die vier schönsten sauren Äpfel aus ihrem Garten, schälte sie und entfernte das Kerngehäuse. Dann schnitt sie die Äpfel in Scheiben und holte ihre gusseiserne Pfanne hervor (ofenfest) und ließ darin 2 El Butter schmelzen. Dann gab sie die Apfelscheibchen in die Pfanne und ließ sie weich werden, während der 5 Minuten, die sie brauchte um die Erdnüsse klein zu hacken. Wenn sie damit fertig war, nahm sie die Äpfel aus der Pfanne und gab 4 weitere Esslöffel Butter in die Pfanne. Und bis auf zwei Esslöffel, die sie für später übrig ließ, den Zucker. Diesen ließ sie erst schmelzen und dann aufkochen. Schnell nahm sie die Pfanne vom Herd und rührte ein wenig Milch ein. Jetzt streute sie die Erdnüsse in das Karamell und verteilte die Apfelscheiben darauf.

Danach nahm sie zwei ihrer Schüsseln. In die eine kam die Hälfte des Maismehls, der übrige Zucker und das Natron, was sie gut miteinander verrührte. In die andere Schüssel gab sie die andere Hälfte des Mehls, das heiße Wasser und den Rest der weichen Butter. Nach dem Verrühren gab sie noch die beiden Eier dazu und rührte weiter. Behutsam goss sie den einen Teig zu dem anderen und passte auf, dass sie die beiden Teigsorten zwar vermengte, aber nicht zu sehr vermischte. Diesen Teig goss sie über die Apfelscheiben in der Pfanne und stelle sie für eine halbe Stunde in den heißen Ofen (ca 175 °C).

Sie hatte noch genügend Zeit, um den Tisch zu decken, Kaffee zu kochen und ihre Enkel zu begrüßen, die nach und nach eintrafen, um ihr zu gratulieren und natürlich den leckeren Geburtstagskuchen mit ihr zu vertilgen. Ungeduldig standen sie daneben, wenn Granny Smith den Kuchen herausholte und darauf bestand, ihn noch eine Viertelstunde stehen zu lassen, bis er abgekühlt und auch ihr letzter Enkel eingetroffen war. Erst dann nahm sie eine große Platte aus dem Schrank und stürzte den Kuchen aus der Pfanne darauf, damit die Apfelkaramellschicht jetzt oben war. Sie konnte sich gar nicht satt sehn, wie alle gespannt am Tisch saßen, als sie den Kuchen auf den Tisch stellte, denn Apfelkuchen schmeckt warm immer am besten!

(Kilroy)

Rätsel Nr. 7 - Sieben auf einen Streich

7 Fragen zum 7. Geburtstag

1. Die TWTimes ist 2016 bereits 7 Jahre als unabhängige Zeitung aktiv. Wann feierten die USA den 7. Tag ihrer Unabhängigkeit?

a) 1794
b) 1783
c) 1789

2. Welcher der „Glorreichen Sieben“ stieß als letztes zu der Gruppe der Revolverhelden im gleichnamigen Film?

a) Calvera
b) Vin
c) Chico

3. Welcher Bundesstaat trat als 7. den USA bei?

a) Maryland
b) South Carolina
c) New Hampshire

4. Was garantiert der 7. Zusatz zur US-Verfassung?

a) Recht auf freie Meinungsäußerung
b) Recht auf einen Geschworenenprozess
c) Recht auf Waffenbesitz

5. Die TWTimes trägt zur Bildung der Spieler bei. Das amerikanische Bildungsministerium tut dies gerüchteweise seit seiner Gründung 1980 auch. Wie hieß der 7. Bildungsminister der USA?

a) Richard Wilson Riley
b) Margeret Spellings
c) Roderick Rainor Paige

6. Welcher General kämpfte im Siebenjährigen Krieg, der auf dem amerikanischen Schauplatz Franzosen- und Indianerkrieg hieß?

a) General Motors
b) General Wolfe
c) General Custer

7. Was geschah am 7. März 1876?

a) Alexander Graham Bell erhielt ein Patent für sein Telefon
b) Wyatt Earp beginnt seinen Dienst als Gesetzeshüter in Dodge City, Kansas
c) Der erste Zug der transkontinentalen Eisenbahn erreicht San Francisco – 83 Stunden und 39 Minuten nach seiner Abfahrt in New York

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung 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)

Winterschlussverkauf

WSV bei The West?

Zur Zeit sieht man überall Rabattschilder in den Schaufenstern, der übliche Rummel um den Winterschlussverkauf (WSV) hat schon längst begonnen und die Geschäfte versuchen die Kunden mit immer höheren Rabatten in die Läden zu locken. 30 %, 50 %, 70 % - wer will denn da schon widerstehen?
Hat InnoGames diese Tradition nun auch bei The West in erhöhtem Maße eingeführt? So manche Spieler, welche scheinbar per Zufallsprinzip ausgesucht wurden, staunten nämlich nicht schlecht, als bei ihnen Mitte Februar auf einmal eine Aktion mit rekordverdächtigen 150 % Extra-Nuggets zum Nugget-Kauf animieren sollte.

Im realen Leben sind die WSV-Schnäppchen ja manchmal gar keine und man muss da schon genau hinschauen. Muss man auch bei InnoGames aufpassen bzw. auf das Kleingedruckte achten oder kann man sich hier eines echten Schnäppchens gewiss sein? Diese Frage habe ich mir gestellt, als ich den doch sehr verwirrend klingenden Hinweistext gelesen habe:

> *„Kaufe **jetzt** und erhalte 150% extra Gold-Nuggets auf Deinen **nächsten** erfolgreich abgeschlossenen Kauf!"*

Na wann bekommt man den Extrabonus denn nun? Wenn man jetzt während der Bonusaktion Nuggets kauft oder erst wenn man später nochmal Nuggets erwirbt (was dann also nicht wirklich den versprochenen 150 % Bonus entsprochen hätte)? Ich selber bin kein Nuggetkäufer und war auch nicht bereit dies selber auszuprobieren, wirklich Klarheit brachte da also erst die Nachfrage bei einem InnoGames-Offiziellen.
Demnach bekommt man die Bonusnuggets direkt beim Kauf während der Bonusaktion und hat damit wirklich die versprochenen und lukrativen 150 % Bonus, die Formulierung ist also einfach ein wenig unglücklich gewählt.

(Rastlos)

Fortsetzungsroman crow60

Romanfortsetzung Teil 9

Nachdem Luca die Säcke verstaut hat, macht er sich auf den Heimweg. In der Nähe der Stelle, wo er auf dem Hinweg Mangas und seine Krieger getroffen hatte, schlägt sein Camp auf und legt eine Feuerstelle an, die er diesmal aber größer ausfallen lässt. Und wirklich, als er am Morgen aufwacht, hockten wie geplant zwei Krieger in sichtbarer Nähe seines Camps auf den Fersen und mustern ihn etwas belustigt. Luca reckt sich erstmal ausgiebig und winkt dann die Krieger zum gemeinsamen Frühstück heran. Diese lassen sich natürlich nicht lange bitten und greifen herzhaft zu. Nach dem ausgiebigen Frühstück sagt einer der Krieger auf Apatchi, das Luca leidlich spricht, er möge ihm folgen. So reiten sie zusammen los, nachdem sie das Lager wieder abgeschlagen und aus Gewohnheit die Spuren des Feuers verborgen hatten. Luca folgt den Männern den ganzen Tag, mehrere Male müssen sie anhalten, um die Tiere zu tränken und als sie eine längere Pause zur Erholung einlegen, schauen die beiden Indianerkrieger erwartungsvoll auf seine Vorräte, sagen aber kein Wort. Luca weiß natürlich auch ohne Worte, was sie wollen und schnell bereitet er reichlich Bohnen mit Speck in der Pfanne, dazu reicht er ihnen Fladenbrote. Die jungen Männer zögern nicht und greifen herzhaft zu, als auch die letzte Bohne ihren Bestimmungsort gefunden hat, legen sie sich rülpsend nieder und schlafen seelenruhig ein. Luca tut es ihnen nach und so schlafen sie eine knappe Stunde lang und machen sich wieder erholt auf den Weg.

Nach weiteren Stunden reiten sie endlich in das Lager der Apachen ein. Es gibt ein großes Tamtam wegen Lucas Besuch, denn Weiße sind selten in den Lagern der Apachen. Luca wird von einigen Kindern, Frauen und jungen Kriegern mit Geschrei, herausfordernden Gesten und sogar einigen Steinwürfen begrüßt, doch ein einziger Befehl Colorado Mangas vertreibt die Meute blitzartig.Luca begrüßt den Häuptling, wie es sich gebührt, bindet dann seine Packen ab, legt eine Decke aus und präsentiert darauf die mitgebrachten Geschenke. Nachdem er endlich alles ausgepackt hat, setzt sich auf den Rand der Decke und wartet. Nach kurzem Zögern treten schon bald die ersten mutigen Frauen näher. Sie sehen ihn fragend an, da bedeutet ihnen Luca mit einer weit ausholende Geste, dass sie sich bedienen könnten. Schnell bildet sich eine große Schar, die sich neugierig um ihn versammelt, doch es bricht kein Chaos oder wildes Gerangel aus, sondern jeder wartet diszipliniert und selbstverständlich darauf, dass er an die Reihe kommt. Als in kurzer Zeit fast alle Geschenke verteilt sind und niemand mehr wartet, packt Luca die Reste zusammen und rollt seine Decke ein. Einige Krieger und Frauen kommen erneut zu ihm und halten ihm wortlos ihre Gegengeschenke hin. Luca weiß genau, dass er diese nicht ablehnen darf, in den Augen der Apachen stellt dies nämlich einen großen Ehrbruch dar und hätte zu großen Problemen geführt. Also bedankt sich Luca überschwänglich bei jedem, der ihm auch etwas schenkt, sei es auch noch so eine Kleinigkeit. Als dann irgendwann alle Geschenke und Dankesreden ausgetauscht sind, lädt Mangas Luca in sein Wigwam ein. Luca ist schon aufgefallen, dass es ausnahmslos nur Wigwams in diesem Lager gibt, keine Lehmbauten oder Pueblos. Auch sind verhältnismäßig wenige Frauen und gar keine Kleinkinder zu sehen, was darauf hindeutet, das es sich um ein Kriegslager handelt.

Roman - Fortsetzung

Luca folgt dem Häuptling in dessen Unterkunft, dort überreicht er ihm die Whiskeyflaschen. Zwei davon steckt dieser gleich weg, nachdem noch einige hohe Krieger sich einfinden, wird die dritte Flasche herumgereicht. Auch hier spürt Luca die Disziplin dieser Indianer, denn jeder nimmt immer nur einen kleinen Schluck. Schon bald wird palavert, über alte Zeiten geredet, wahre und unwahre Geschichten ausgetauscht und gelacht. Spät in der Nacht wird Luca ein Wigwam zugewiesen, wo er sich schlafen legt. Während der Gespräche hat er einiges in Erfahrung bringen können, was die Herden betrifft, aber nie offene Fragen an die Indianer gestellt. Die Informationen aus Amarillo sind jedenfalls bestätigt und ergänzt worden, langsam rundet sich das Bild zu einem Ganzen. Als er morgens aufwacht und sich zur Abreise fertigmacht, streift sein Blick zufällig ein Fell, das auf dem Boden liegt. Irritiert schaut er noch einmal genau hin. Tatsächlich ist es war eine Kuhhaut und man sein Blick bleibt an dem lange vertrauten Brandzeichen hängen, ein klar und deutlich erkennbarer Bridle K Brand.

Luca tritt vor den Wigwam, wo schon Colorado Mangas auf ihn wartet. „Mangas, mein alter Freund, es war schön, dass wir noch mal in den alten Zeiten schwelgen konnten! Ich werde dich und deine Leute gerne bei nächster Gelegenheit erneut besuchen, sobald ich die Zeit finde.“ „Mein lieber Freund Luca, auch mir hat dein Besuch große Freude bereitet, die Zeiten glücklicher Tage sind selten geworden.“ Luca legt dem Häuptling der Apachen seine Hand auf die Schulter und der Indianer erwidert die Freundschaftsgeste. „Häuptling, ich habe in meinem Wigwam eine Kuhhaut liegen gesehen, wäre es vermessen, sie als Geschenk zu erbitten?“ Der Krieger sieht ihn etwas erstaunt an. „Nein, Freund Luca, du kannst diese haut gerne mitnehmen, wenn dir soviel daran liegt, dass du mich extra darum bittest. Dann wünsche ich dir nun eine gute Heimreise.“ Luca fackelt nicht lange, rollt die Haut zusammen und steckt sie in sein Bündel. Dann packt er seine Sachen aufs Pferd, macht es reisefertig und verabschiedet sich von den Indianern. In Begleitung zweier Krieger, die ihn bis zum Abend eskortieren, verlässt er die Apachen. Erst als er sein Nachtlager aufschlägt, verabschieden sie sich mit zum Gruß erhobener Hand und reiten auf ihren Ponys zurück zu ihrem Stamm.

Luca schläft unruhig, am nächsten Morgen treibt es ihn schon früh wieder auf, nach einem hastigen Frühstück reitet er weiter, doch je näher er seiner Heimat Dawson kommt, um so nervöser und unruhiger wird er. Sein Instinkt läst ihn vorsichtig werden, immer wieder ändert er seine Richtung, reitet auf seiner eigenen Spur zurück und packt alle Tricks aus, um mögliche Verfolger abzuschütteln. Seine Unruhe überträgt sich bereits auf sein Pferd, das nervös reagiert, unruhig tippelt, den Kopf immer wieder hochreißt und schnaubt. Irgendetwas stimmt ganz und gar nicht, da ist sich Luca mittlerweile völlig sicher, als sein Pferd wieder unruhig tänzelt, scheut und plötzlich der Kopf des Tieres zerplatzt. Während er haltlos stürzt, wird er von Blut und Gewebe über und über besudelt. Ein schwerer Donner ist das Letzte, was er hört, ehe die Welt sich wild drehend verschwindet und alles um ihn herum schwarz wird.

Es ist schon später Nachmittag, als Luca stöhnend erwacht. Was ist passiert? Seinem Gefühl nach ist musste eine Stampede über ihn gerast sein. Alles schmerzt, sogar das Atmen tut weh. Nur sehr langsam kehrt er in die Welt zurück und die Erinnerung kommt wieder. Langsam tritt die Kugel, die sicher ihm gegolten hat, in sein Bewusstsein, als er merkt, dass er unter seinem toten Pferd liegt. Ungläubig starrt er auf den zerschmetterten Kopf seines treuen Begleiters, die Trauer übermannt ihn für einen Moment und einige Tränen rinnen ihm über die Wangen. „Mein Guter, mein Bester, wer hat dir das angetan?“ Mühsam versucht er sich zu bewegen, sich unter dem Pferd hervor zu kämpfen, doch schon nach wenigen Minuten ist er völlig am Ende. Die Schmerzen besonders in seinem Bein sind schlimm und ihm ist klar, dass er, falls er es alleine schaffen sollte, sich unter

Roman - Fortsetzung

dem Pferd herauszuziehen, noch einen weiten und in seinem Zustand unvorstellbaren Weg vor sich hat. Sein Pferd ist auf die linke Seite gefallen und sein Gewehr steckt zum Glück auf der rechten Seite im Scabbard. Luca stemmt sich mit aller Kraft auf, greift nach dem Gewehr und benutzt es als Hebel, um damit sein Bein frei zu bekommen. Nach einer ihm endlos erscheinenden Zeit schafft er es und kann endlich sein Bein unter dem Pferd hervorziehen. In Wirklichkeit ist nur knapp eine Stunde vergangen, erschöpft sinkt er in sich zusammen und erholt sich erst einmal etwas nach dieser Strapaze. Als er das Getrappel eines Pferdes hört, greift er das Gewehr und kriecht hinter seinem toten Tier in Deckung. Nach einiger Zeit sieht er den Reiter hinter dem schütteren Dickicht näherkommen und legt auf den Mann an. Bald aber schnauft er erleichtert auf, hebt seine Waffe hoch, um gesehen zu werden und krächzt heiser: „John! John! Hier, hierher!“ Der Reiter ist tatsächlich John Bridle, schnell springt er vom Pferd, nimmt seine Wasserflasche und lässt den erschöpften und durstigen Luca ausgiebig trinken. „Mein Gott! Luca Bernie, was ist passiert? Du siehst schlimm aus, alter Junge! Wo hat es dich erwischt? Bleib ganz ruhig liegen, ich schaue es mir mal an.“ Beinahe liebevoll dreht er den Alten vorsichtig auf den Rücken, tastet ihn von oben bis unten ab, öffnet Jacke und Hemd, doch er kann keinen Einschuss entdecken. Bei genauerer Untersuchung findet er in Lucas Jacke einen völlig eingedrückten silbernen Flachmann und hält ihn Luca vor die Nase. „Mann, was hast du für ein unverschämtes Glück gehabt, Luca! Der Kopf deines Pferdes und diese silberne Flasche hier haben dir das Leben gerettet. Das ganze Blut muss von deinem Tier stammen. Ich habe schon befürchtet, dich hier begraben zu müssen. Vor Freude zieht er den alten Freund an seine Brust und drückt ihn vor lauter Erleichterung herzlich an sich, bis Luca laut aufstöhnt: „Au! John, jetzt ist ja gut, meine armen Rippen! Hör endlich auf mit deinem Geschmuse, ich heirate dich nicht!“ Erleichtert brechen beide in schallendes Gelächter aus. Als sie sich langsam wieder beruhigen, wischt sich Luca die Lachtränen aus dem Gesicht und fragt: „Sag mal, John, wie kommt es, dass du mich überhaupt gefunden hast. Was treibst du hier? Du konntest doch gar nicht wissen, dass ich hier bin?“ „Nachdem du dich auf den Weg gemacht hattest, bekam ich netten Besuch von Coltraine und seinem Gesindel und hielt es danach erst mal für besser, mich in ein sicheres Versteck zu begeben, die Umgebung auszukundschaften und auf deine Rückkehr zu warten. Kannst Du dich noch an unsere alte Jagdhütte erinnern? Die steht tatsächlich noch, dort habe ich mich eingerichtet, reite gelegentlich durchs Land und höre mich um, was ich in Erfahrung bringen kann. Ich war zufällig gerade hier in der Nähe unterwegs und hörte einen Schuss. Als ich dann noch in der Ferne einen Reiter im wilden Galopp weg reiten sah, schien mir das verdächtig und ich wurde neugierig. Deshalb bin ich hier her geritten, um zu sehen, was es damit auf sich hat, da fand ich dich.“ „Was für ein Glück für mich, John! Sieht aus, als hätte ich mir das Bein über verstaucht. Es wäre eine Qual geworden, zu Fuß nach Dawson zu gehen. Ich bin verdammt froh, dass du gekommen bist, mein Junge!“

Während Luca noch vor sich hin brabbelt und seinem Glück und dem Schock über das Geschehene Luft macht, untersucht John das tote Tier. Solch eine schwere Verletzung hat er schon einmal gesehen. Es gibt nicht viele Waffen, die so schwere Wunden reißen, da fällt ihm nur eine Büffelsharps ein. Siedend heiß erinnert er sich daran, dass sowohl sein Vater als auch der alte Sheriff von einer solchen Waffe erschossen wurden. Nun ist er sich fast sicher zu wissen, wer der Schütze ist, der unbedingt verhindern will, dass einige Wahrheiten ans Licht kommen. Tief in Gedanken versunken steht er neben dem Tierkadaver, als Luca ihn anstößt: „Was ist, John? Wollen wir hier etwa Wurzeln schlagen?“ John zuckt aus dem Grübeln gerissen zusammen: „Nein, Luca, machen wir, dass wir hier weg kommen! Aber wir sollten das Tier verschwinden lassen.“ So satteln sie das Pferd ab und nehmen die Ausrüstung an sich, dann bindet John ein Lasso um die Vorderhufe, mit dem sie den Kadaver in eine Senke ziehen, wo John Steine und Geröll über ihm aufschichtet, bis das tote Tier nach einer guten Stunde harter Arbeit nicht mehr zu sehen ist. John hilft Luca in den Sattel, befestigt alle Ausrüstung an seinem Tier und läuft mit den Zügeln in der Hand voraus. Tief in der Nacht erreichen sie endlich die Jagdhütte, wo John Luca auf die Pritsche hilft, worauf dieser nur noch erleichtert aufseufzt und sofort erschöpft einschläft. John kümmert sich noch um sein Pferd, bringt alle Sachen ins Haus und legt sich selbst ebenfalls völlig erschöpft aufs Ohr.

(crow60)

Arbeitsbericht Revolverheld

Aller Anfang ist schwer

Pete Wilkins ritt seit Tagen in den Sonnenuntergang. Nun zumindest dann, wenn sie gerade unterging. Wie jetzt, wo ihn die Sonne wieder unglaublich blendete. Er hatte sich Kit Carsons Karohemd übergezogen und beschlossen, der berühmteste Revolverheld des Westens zu werden, welchem er gerade entgegenritt.

Und nun endlich hatte er ihn gefunden, den bisher berühmtesten Revolverhelden der Gegend. Er saß im Staub und aß Bohnen. Pete stieg ab und schritt entschlossen auf den essenden Mann zu. „Du oder ich! Zieh Deinen Colt.“ Er wirbelte herum, zog seinen Revolver und … die Sonne blendete ihn so sehr, dass er nichts mehr sah und über seine eigenen Füße stolperte. Irritiert drückte er ab – einmal, zweimal dreimal - und fühlte im nächsten Augenblick einen schrecklichen Schmerz in seinem rechten Knie, der ihn zusammenbrechen ließ.

Der Revolvermann packte seine leere Pfanne wieder ein, warf Sand auf das Feuer, hob die drei Patronenhülsen auf und stieg grinsend auf sein Pferd.

(Kilroy)

Schofield auf Stufe 4

Jesse James Schofield – ein Veredelungsprojekt

In den letzten Ausgaben haben wir bereits mehrfach von persönlichen Spielzielen aus dem Bereich Veredelungen berichtet. Mal ging es um Waffen, mal um das ganze Zirkusset, aber immer ging es um Spieler, die Zeit, Geld und Energie in ihre Liebhaberei investiert haben – und so ist es auch diesmal wieder.

Admiral Aero aus Welt 1 erzählte uns von seinem Projekt zur Veredelung des **Jesse James Schofield**. Ja, es ist aktuell noch ein Projekt, denn es ist noch nicht abgeschlossen – Admiral Aero ist bei Stufe 4 angekommen und arbeitet an Stufe 5, der maximalen Stufe der Veredelung. Wir führten daher mit ihm das folgende Interview:

***TWTimes**: Wie lief die Beschaffung der Waffen?*

***Admiral Aero**: Die Beschaffung der insgesamt 81 Jesse James Schofield lief über den Weltmarkt ab, selbst gefunden habe ich leider keine. Es kostete mich sehr viel Zeit, habe sehr viele Leute angeschrieben und gefragt.*

***TWTimes**: Was hat das ganze gekostet?*

***Admiral Aero**: Also ich habe pro Jesse James Schofield ca. 500.000 $ gezahlt, das ergibt stolze 40.500.000 $. Was man sich damit alles hätte kaufen können …*

***TWTimes**: Wieso ausgerechnet diese Waffe?*

***Admiral Aero**: Die Waffe wollte ich damals schon haben, bei den Fortkämpfen, wo man noch gehofft hatte, eine Wyatt Earps Buntline oder Jesse James Schofield zu bekommen. Das einfache, klare Aussehen gefällt mir einfach. Es musste diese Waffe sein!*

***TWTimes**: Planst du auf Stufe 5?*

***Admiral Aero**: Planen? Ja! Aber das Ausführen ist das andere. Klar möchte ich die Waffe auf Stufe 5 veredeln, aber das wird noch ein bisschen Zeit und ein paar Dollar kosten.*

***TWTimes**: Wie sind deine bisherigen Erfahrungen in der praktischen Nutzung?*

***Admiral Aero**: Mit dem Waffenschaden von 134-207 ist man eigentlich schon gut dabei, aber es kommt immer noch auf den Skill an. Der Präzise Dragoner Revolver wird zurzeit ja auch häufiger veredelt und der Vergleich der zwei Waffen ist auch interessant:*

113-240 Präziser Dragoner Revolver Stufe 5
144-222 Jesse James Schofield Stufe 5

Wenn man sich mal überlegt, wie viel Zeit und Geld es kostet, edle Waffen wie Wyatt Earps Buntline oder eben meinen Schofield zu veredeln, dann sollte der Waffenschaden schon ein bisschen höher sein. Denn es ist doch mehr Aufwand dabei, schließlich kann man den Präzisen Dragoner Revolver in unbegrenzter Anzahl einfach im Laden kaufen und muss ihn nicht erst langwierig suchen und teuer erhandeln. Da könnte InnoGames sich gerne noch ein bisschen was einfallen lassen, aber ansonsten bin ich mit meiner Waffe sehr zufrieden. Als Ballermann gut brauchbar und optisch einfach der Hammer!

Wer Admiral Aero bei seinem Projekt unterstützen möchte, kann dies gerne tun und sich in Welt 1 bei ihm per Telegramm oder Flüstern melden. Er zahlt faire Preise und ist für jede Unterstützung dankbar.

(Tony Montana 1602)

Reisebekanntschaften II

Die dritte Kiste - Reisebekanntschaften Teil 2

Noch lange saßen sie da und redeten. Aber es war ein langer Tag gewesen und Lucie spürte die Müdigkeit, die kam und sie umgarnte. „Es ist Zeit für mich, ins Hotel zu gehen.“, beendete sie ihre lebhaften Gespräche der letzten Stunden. „Ich werde Dich begleiten.“ Als sie aufstehen und sich umblicken, merken sie, wie leer der Raum inzwischen geworden ist. Der Wirt putzt bereits den Tresen. Ja es ist Zeit, diesen Ort zu verlassen. Langsam gehen sie zum Hotel hinüber. Es ist schon dunkel drinnen und eine Frau im Nachthemd kommt mit einer Kerze angewankt, um ihnen die Schlüssel zu geben und die Zimmer zu zeigen. Lucie ging in den ihr geöffneten Raum, entzündete die Öllampe und machte sich bereit, schlafen zu gehen. Es war ein gemütliches kleines Zimmer. Ein Bett, ein Stuhl, ein Tisch, eine Lampe, ihre Kiste. Letztere öffnete sie und suchte sich alles heraus, was sie brauchte und schloss sie wieder sorgsam zu. Dann begab sie sich ins Bett und löschte das Licht wieder.

Auch Danteslav ging in sein Zimmer. Es ähnelte dem Lucies. Und auch der Vampir ging zu seiner Kiste, holte einige Bücher daraus hervor und befreite sie von dem Schmutzt, der an ihnen klebte. In der Kiste mochte es Erde aus seiner Heimat sein. Aber wenn es an seinen Büchern klebte, war es Schmutz. Die gesäuberten Bücher legte er auf den Tisch und setzte sich auf den Stuhl. Jedes dieser Bücher war ihm heilig. Sie enthielten Wissen und Magie … und Macht. Vielleicht einen Schlüssel dazu, wieder ein Mensch zu sein oder eine Formel um unsterblich zu sein und trotzdem in der Sonnen wandeln zu können. Er hatte die Bücher aus dem Schloss mitgenommen. Seinem Bruder hatten sie nichts bedeutet und trotzdem hatte er es ihm immer wieder untersagt, sie zu lesen. Aber nun hatte er die Bücher und sein Bruder war weit fort. Es war an der Zeit hinter die Geheimnisse der Welt zu kommen. Er verschlang förmlich jede Seite und sein Hunger darauf war größer als der nach Blut. Ein Geheimnis hatte er den Büchern jedoch schon in der alten Heimat entlockt. Er ging noch einmal zu seiner Kiste und wühlte in der weichen Erde bis er zwei bleiche Knochen daraus hervor holte. Diese legte er zu seinen Büchern auf den Tisch, zündete eine Kerze an und murmelte etwas darüber. Kurz darauf erschienen zwei Gestalten in einer Ecke des Raumes. Eine bleiche Frau in einem weißen Schleier und ein ebenso fahler Mann mit einem Turban. Die beiden Knochen waren ein Geschenk des Grafen Dracula an seinen Bruder gewesen. Er selbst hatte die beiden Osmanen dereinst bei der Verteidigung seiner Ländereien getötet. Wie wollte Danteslav gar nicht wissen. Aber nun gehörten die dienstbaren Geister Fatimas und Achmets ihm. Fatima begann damit seine Kleidung in Ordnung zu bringen und das Bett so aussehen zu lassen, als hätte jemand darin geschlafen. Achmet reichte seinem Herren die Bücher, kümmerte sich um das Licht und wartete auf weitere Befehle. Sie waren die perfekten Diener, da sie nicht bezahlt werden mussten, nichts aßen, er sie jeder Zeit verschwinden lassen konnte und sie niemandem seine Geheimnisse verraten konnten.

Danteslav achtete gar nicht auf die beiden. Für ihn gehörten sie seit vielen Jahren gewissermaßen zum Inventar. Hin und wieder murmelte er etwas vor sich hin, während er weiterlas. Nur manchmal unterbrach er einen Augenblick, um aus dem Fenster zu sehen ob die Nacht sich dem Ende zuneigte. In einem Buch aus dem Jüdischen hatte er etwas über die Erschaffung eines Golems gelesen, dass ihn gerade faszinierte. Und dann sah Danteslav das erste bleierne Grau am östlichen Horizont. Zu spät. Er stecke die Bücher wieder vorsichtig in die Kiste zurück, ebenso die beiden Knochen, löschte die Kerze und ließ die beiden Geister wieder einschlafen. Er war so müde. Noch einen Tag in der Kutsche würde er nicht durchstehen. Schnell griff er zu Papier und Feder und begann eine Nachricht zu schreiben. Mit dieser beeilte er sich, zum Kutscher zu kommen. Jener hatte noch geschlafen, als Orlok an seine Tür hämmerte. „Hier haben Sie noch ein Goldstück. Sorgen Sie dafür, dass die Kiste wieder auf der Kutsche landet. Ich muss noch etwas erledigen und stoße später wieder zu ihnen. Hüten Sie die Kiste wie ihren Augapfel! Und geben Sie dieses Schreiben Mrs. Carpek.“, fügte er hinzu und überreichte dem verschlafenen Kutscher sowohl das gefaltete und gesiegelte Stück Papier, als auch eine weitere Goldmünze. Der Kutscher lächelte, versprach alles zufriedenstellend zu erledigen und schloss wieder die Tür. „Seltsame Europäer“, murmelte er, als die Tür geschlossen war. Aber er hatte schon schlimmere Fahrgäste gehabt. Ganz zu schweigen von den Banditen, die immer wieder die Kutsche überfielen. Dann lieber ein paar exzentrische Europäer. Und von dem Gold konnte er sich bald zur Ruhe setzen. Orlok beeilte sich, zurück in sein Zimmer zu kommen. Er öffnete die Kiste, seufzte tief und stieg hinein. Er legte sich hin, zusammengekauert wie ein kleines Nagetier und verschloss von innen die Kiste.

Kurze Zeit später erwachte Lucie und blickte sich um, bis sie zuordnen konnte, wo sie am letzten Abend eingeschlafen war. Ja, es war ein Hotelzimmer in einem kleinen Ort namens Beavertown irgendwo auf der Postkutschenrute Richtung Westküste. Achja und nebenan schlief der charmanteste Mann, dem sie seit vielen Jahren begegnet war. Lucie lächelte und begann den neuen Tag und mit ihm das neue Jahr. Und wie jeden Tag in

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

den letzten fünfzig Jahren, begann sie ihren Tag am liebsten mit einem Frühstück. Also kleidete sie sich an und ging nach unten. Die immer noch sehr unausgeschlafene Besitzerin des Hotels entschuldigte sich und bat sie, drüben im Saloon zu essen, da es hier nur die Schlafmöglichkeiten gäbe. Aber von solchen Kleinigkeiten ließ sich Frau Carpek nicht den Morgen verderben. Gut gelaunt ging sie hinüber zum Saloon, wo der Wirt bereits dabei war auszufegen. Auch ihm sah man die letzte Nacht an. Interessanter Weise saßen an einem der Tische immer noch drei Kartenspieler. Sie mussten die Nacht durchgemacht haben. „Nimm noch einen Schluck!“, lallte der Alte dem tätowierten Mann neben ihm zu. Lucie beobachtete die Szene einen Augenblick und wendete sich dann doch dem Wirt bezüglich des Frühstücks zu. Der nickte nur und wies auf einen der bereits abgewischten Tische. Die Dame setzte sich und schaute wieder interessiert den Pokerspielern zu. Alle hatten wieder Karten, es wurde gesetzt und das tätowierte Halbblut hatte anscheinend kein Geld mehr. Es wurde lauter an dem Tisch und Lucie konnte es kaum verhindern, das Gespräch mit anzuhören. „Gebt mir doch die drei Dollar.“ Bat er die beiden anderen Spieler. Aber die schüttelten den Kopf. „Wenn Du kein Geld mehr hast, bist du draußen.“, sagte der eine Mann. Dann fragte der Indianer den Wirt nach einem Darlehen. Ich zahle es Dir sofort wieder zurück. Ich kann gar nicht verlieren.“ Aber auch der Wirt wies ihn ab. Dann sagte der Alte mit zahnlosem Grinsen: „Dann setzt doch deine alte Kiste.“ und kicherte. Aber der geldlose Spieler schüttelte den Kopf, als wären alle Geister der Hölle hinter ihm her. Einen solchen Gesichtsausdruck hatte Lucie schon lange nicht mehr gesehen. „Mister!“ mischte Lucie sich in das Gespräch ein und ging zu ihm hinüber. Über seine Schulter warf sie einen Blick auf seine Karten. Ja, das Blatt sah in der Tat gut aus, soweit sie das beurteilen konnte. „Und sie sind sich sicher, dass Sie gewinnen werden?“. flüsterte die Dame ihm zu. „Ja, unbedingt.“, lallte er und sie roch den Whisky der letzten Stunden. „Dann leihe ich es ihnen und sie geben mir ihre Kiste nur als Pfand. Sobald sie gewonnen haben und sie mir das Geld zurück geben, gehört sie wieder ganz ihnen.“, schlug sie ihm vor. Seine Augen hatten wieder den Glanz des Entsetzens. Aber der Whisky in ihm zeigte seine Wirkung und nach weiteren Argumenten von Frau Carpek, ließ er sich darauf ein. Lucie legte das nötige Geld auf den Tisch, dass er dabei bleiben und spielen konnte.

Der Mann ihm gegenüber grinste und legte seine Karten auf den Tisch. Und sein Blatt war besser. Der Halbindianer wurde blass und seine Hand krallte sich um den Griff der Truhe neben sich. Der Gewinner nahm das Geld und die beiden anderen Spieler verabschieden sich. Es war schon morgens und beide gingen heimwärts. Der Indianer saß immer noch am Tisch, den Kopf auf die Tischplatte gelegt. „Nun, sie können die Kiste jederzeit auslösen, wenn Sie das Geld haben. Die nächsten Wochen werden Sie mich allerdings in San Franzisco finden.“ Lucie lächelte und speiste weiter. „Nein Madam, sie verstehen nicht. Diese Kiste ist von meinem Stamm. Mein Vater gab sie mir zur Verwahrung, als wir von unserem Land vertrieben wurden. Mein Vater hat den Schatz darin gehütet und vor ihm sein Vater und davor sein Vater. Er ist von den Geistern unserer Ahnen. Bitte, sie müssen ihn mir wiedergeben, Wenn ich das Geld habe, gebe ich es ihnen, aber die Kiste muss bei mir bleiben. Ich habe geschworen, sie zu hüten.“ „Nun mein junger Freund, sie können das Geld auch bei mir abarbeiten. Kommen sie doch einfach mit, dann können sie mich und die Kiste beschützen.“, lächelt Lucie. „Die Kutsche fährt in einer Stunde. Sie können ja in der Kutsche nüchtern werden.“ Just in diesem Augenblick erscheint der Kutscher und überreicht Lucie das Schreiben des Grafen Orlok. Aufmerksam liest sie die liebevoll formulierten Zeilen, mit der Erklärung seines plötzlichen Verschwindens, der Bitte, sich um seine Kiste zu kümmern und dem Versprechen, bald wieder zu ihr zu stoßen. Sie seufzte leise. Noch eine Kiste! Dann sieht sie wieder hoch zum Kutscher, der immer noch neben ihr steht. „Nun, dann bringen sie meine Kiste und die des Grafen auf die Kutsche. Seinen sie mit beiden vorsichtig und ebenso verfahren sie mit der Kiste dieses Herren. Achja, und setzen Sie ihn in die Kutsche, ich brauche Gesellschaft während der Fahrt. Ich zahle seine Karte.“ Der Kutscher nickte und wendete sich eher unwillig dem inzwischen bewusstlosen Indianer zu. Ja, die Europäer sind schon arg seltsam. Indianer fährt er nur ungern. Aber er weiß, dass die Dame gut zahlt, also ist ihr Wille wohl Befehl. Er holt noch die Burschen, die alle drei Kisten auf die Kutsche bringen und festmachen.

Kurz darauf steht Lucie Carpek auf der staubigen Straße und steigt in die Kutsche, in ihrer Hand noch den Brief des Grafen und ihr gegenüber der schlafende Indianer. Nun, manchmal kommen Dinge ganz anders als man es vermuten könnte, denkt sie so bei sich und nimmt in der Kutsche Platz. Der Kutscher knallt mit der Peitsche und sie fährt dem neuen Tag entgegen.

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

LLL: zieh Hausschuhe an die mit dem Mop. dann machst alles blank und beiom nächsten FK fallen alle auf die Nase die uns was böses wollen
CCC: da stand er ....mein härtester duellgegner ,sein brutales aussehen wurde nur durch seinen schweren colt unterbrochen .....und seinen wollpantoffels mit den puschelohren

TTTT: ach, weißte ... ich hab das spiel soweit technisch durchschaut, wie ich es brauche ... ich sage immer: „ich verbringe meine freizeit mit einem grafisch anspruchsvollen, liebevoll gepflegten BUG“

MMM: oh manno wie schlecht bin ich denn... für ne quest soll ich 10 h gleise verlegen und ich hab jetzt 8 h bahnhof gebaut
CCC: naja so hast wenigstens ein paar tickets falls die eisenbahn mal gebaut wird ... übrigends gleise verlegen ist die arbeit auf der LINKEN seite ,grins
MMM: ja das hab ich jetzt auch gemerkt
CCC: na dann auf ans werk ,nach dem ganzen bahnhofgebaue hast doch bestimmt durst ,ich werf mich gleich weg
MMM: ja dann kann ich meine gläser wasser gleich selbst verarbeiten...
TTT: MMM soll ich dir was verraten ?
CCC: hi TTT,kannst ruhig eulen rufen ,da kommen keine ätsch (schnell umguck)
TTT: Ein Bahnhof für die Stadt (Der Eroberun... - Bahnhof bauen (10 Stunden) kommt nach dem Gleise verlegen xD
CCC: na dann weis er zumindest wie es geht TTT übung hat er ja nun
MMM: jetzt hab ich kb mehr ich geh alligatoren vermöbeln
CCC: aber das ich das noch auf meine alten tage erleben darf das MMM questet is schon sehenswert
TTT: ..und ich Bahnhof bauen
MMM: das wars mit der questerei die krokodile dürfen jetzt sterben
CCC: ja pass auf das sind besondere viecher ,die beissen nicht sondern schlagen mit ihren schwänzen nach dir

BBB: HHH ist held von 20145
OOO: dsa jahr 20.145 is aber noch lang hin du
BBB: das packt der. der ist blond
HHH: jop mein ich auch OOO
OOO: ach ihr habt doch alle was falsches gekifft. man man man.
BBB: wie nennt in DDD Göckchen
OOO: ist mir jez alles schnitzel. und bratwurst und hackfleisch un harakiri und tschüss. oder GLÖCKEN. son kindergarten.. zum MONTAG MORGEN HALB 1!!!!!!!!

CCC: hi, geh zum markt [Jahrmarktshut] [Jahrmarktsschuhe]
MMM: unterwegs, und meins, danke
CCC: hab noch ein pferd, aber hab es nicht mehr geschafft, kam eben am arbeitsplatz an, machen wir später mal
MMM: läuft ja nicht weg
CCC: nein, ist angebunden

Der Chatspion - Fortsetzung

EEE: MMM: Wer will bitte melden mache euch fertig. =) --> soll ik mich ausziehn
MMM: Greif mich an weil bei mir steht lvl zu hoch
EEE: und umgedreht
MMM: Bei dir steht es net
EEE: biste anjestellt bei INNO? oder warum weeste alles besser
MMM: Ach haste Angst gegen mich zu verlieren. Oder :-
EEE: ja
MMM: Haha Also will niemand mich duellieren :-@
CCC: interessante gesprächsrunde
EEE: du beantwortest meine FRAGE nicht ----> [17:07] EEE: wer bist du denn
TTT: MMM du hast ja abenteuer sachen an
MMM: CCC Greiff dich grad an ^
CCC: fair
MMM: Wer GW. CCC oder ich
CCC: dafür bekommste einen eintrag in der zeitung
MMM: OK gern ;-/ Ich GW sicher
CCC: bezweifel ich. ach ja, bring gleich büffelfelle mit
MMM: Echt. Welche vwaffe haste den?
CCC: na setz deine brille auf und schau nach
EEE: wenn *BLINDSCHLEICHEN* sich duellieren
MMM: Hast verdient zu verlieren

BBB: Hätte noch freie plätze in der Freundesliste
DDD: Kann mirjemand sGEN WO ICH DENbARNUM bROW FINDEß
MMM: ???
DDD: bROMN FINDE; DEN paLÖNTOLGE FINDE
MMM: Red Deutsch!! Ich weiß nicht was du willst!!
DDD: sCHEIS TASTATUR. ICH DEN BARNUM BROW SUCHE ICH

OOO: [Blumenstrauß] [Blumenstrauß] [Blumenstrauß] für jeden ein paar Blumen, happy valentine. sind schon 3 jahre alt und immer noch frisch
RRR: danke ich hab noch keine
WWW: super, OOO. gute pflege!
RRR: halt Plastik
OOO: grüner Daumen
WWW: gibt es nur drei oder täglich drei?
RRR: nur 3
OOO: es gibt nur 3 pro eventjahr. auf buffalo habe ich noch 6
RRR: da melde ich mich nachher OOO
OOO: gerne
CCC: hier geht es um blumensträuße, nicht um 6
OOO: mit Brot fängt man Enten
TTT: 3 euro ins phrasenschwein! TTT is das phrasenschwein und nimmt auch dollar

YYY: Suche/Biete für aktive Anmeldungen auf Dakota über meinen Referenzlink ... Gegenleistungen auf den euch wichtigen Welten. Egal ob $$$, Produktsuchen, oder was euch so einfällt - ich bin für jeden Vorschlag zu haben solange ich auf Dakota als Gegenleistung Freundschaftspunkte erhalte. Sonst schreib mich einfach an wenn du Interresse hast

Rätselauflösung der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war **Reuben J. "Rooster" Cogburn**. Der Gewinner ist **John S. Chisholm** aus Welt Fairbanks. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal neun richtige Einsendungen. Eine davon war lustig: *"Die Frage für das Fotopuzzle lautet, kennt ihr meinen Namen. Die Antwort ist "Ja"."* Aber der gesuchte Name stand dann noch in der Einsendung. Viele Rätselfreunde hatten die Aufgabe wohl nicht ganz richtig verstanden und glaubten, dass es sich um den Schauspieler John Wayne handelt.

Rätselecke - Papierkorb

Die Redaktionsputze musste **fünf Blätter** schreddern.

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

Es gab sieben richtige Einsendungen. Auch hier erhielten wir einen lustigen Hinweis: *"[Kauft euch mal einen größeren Papierkorb :-P]"*

(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.