THE WEST TIMES

★ Ausgabe 88 ★ Juni 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

32 Abenteuererfolge

32 ... oder einer weniger?

Diese Frage stellte sich der Spieler **westernblumi** hinsichtlich der Anzahl der Erfolge, die man bei den Abenteuern erspielen kann. Seine Übersicht zeigte ihm an, dass es 32 Erfolge gibt. Nachdem er 31 davon erspielt hatte, zeigte ihm die Detailansicht der Erfolge jedoch keinen weiteren, an dem er noch arbeiten kann. Bug oder versteckter Erfolg mit geheimen Voraussetzungen? Mit dieser Frage wandte sich westernblumi an die TWTimes, mit der Bitte um Klärung beim Community Management.

Dort verwies man uns und westernblumi an den Support, der die Sache dann auch aufklärte. Der Spieler hat korrekt 31 Erfolge erspielt, es gibt insgesamt 32 und dass ihm kein weiterer angezeigt wird, ist ebenfalls korrekt, obwohl es keinen Erfolg mit geheimen Voraussetzungen gibt. Wie geht das zusammen?

Laut Auskunft des Supports ist der 32. Erfolg für den Bereich Abenteuer aktuell nicht auf den Spielwelten zu erreichen. Da besteht für uns Spieler also die Hoffnung, dass mit einem zukünftigen Update ein weiterer Erfolg und damit ein weiteres Spielziel eingeführt wird.

Der Spieler westernblumi hat seine ganz eigene Vermutung dazu, warum der Erfolg zur Zeit nicht verfügbar ist. Er hat in den Grafiken des Spiels eine Liste mit Fertigkeiten für die Abenteuer gefunden, in der drei Stück enthalten sind, die man aktuell gar nicht auswählen kann. Es ist daher nicht allzu abwegig zu vermuten, dass der letzte Erfolg in Zusammenhang mit dem Einsatz einer dieser nicht wählbaren Fertigkeiten steht.

Liste der Abenteuerfertigkeiten (inaktive rot markiert)

Die TWTimes wünscht allen begeisterten Abenteurern diesen 32. Erfolg - bedeutet es doch vermutlich, dass damit auch eine Erweiterung der Abenteuer einhergeht.

(Tony Montana 1602)

Inhalt

32 Abenteuererfolge	1
Vorwort	2
Wiederholbare Questreihen	2
Arbeitsberichte	3
Kein Glück	4
Erinnerungen an Welt 2	5
Der letzte Modeschrei bei The West	8
Duell-KO	9
Update 2.35.4	12
Verbotene Skripte	14
Der neue LCM	15
Interview mit der neuen Community Managerin	16
Filmkritik Doc West	18
Rezept des Monats	19
Arbeitsberichte	20
Update 2.35.5	21
Reisbekanntschaften V	22
Old McDonald	24
Der Chatspion	25
Rätselecke I	27
Rätselecke II	29
Gewinnspiel Personenrätsel	31
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	32
Lustiges aus dem Forum von The West	32
Impressum	33

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

die nächste Schnapszahl ist ein weiterer erreichter Meilenstein - und Ausgabe 88 der TWTimes bietet keinen Schnaps, aber wieder einige Seiten an Lesestoff. Entdeckt, was unsere neue Community Managerin in ihrem Antrittsinterview berichtet und wie die neuesten Updates das Spiel beeinflussen. Außerdem haben wir wieder zahlreiche Lesereinsendungen für euch aufbereitet. Auch die Fortsetzungsgeschichte von Kilroy wartet auf ihre Leser. Zudem werfen wir einen Blick auf einige lustige Geschehnisse aus den einzelnen Spielwelten und schauen vor allem auf ein interessantes Event aus Welt 2 zurück. Für die Rätselfreunde unter euch gibt es selbstverständlich auch wieder etwas zu gewinnen.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lesen der neuen TWTimes und hoffe, dass wir schon bald gemeinsam die nächste Marke von 90 Ausgaben knacken können!

Viele Grüße im Namen des Teams

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Wiederholbare Questreihen

Wiederholbare Questreihen im Juni

Im Juni gibt es bei den wiederholbaren Quests nicht viel falsch zu machen - es gibt nämlich nur eine zu spielen.

Bei der Questreihe **Christophers Parade** laufen vom 22.06.2016 um 10:00 Uhr bis zum 28.06.2016 um 23:59 Uhr lustig gekleidete, "fröhliche" Menschen umher. Viel Spaß beim Feiern und Questen!

(Tony Montana 1602)

Arbeitsberichte

Schwarzes Gold

Texas 1901. Josè murmelt diverse spanische Flüche vor sich hin, während er mit langen Schritten auf das Lager zuläuft. „Mr Lucas! Mr. Lucas. Der Bohrer ist schon wieder abgebrochen.“, stammelt er, während er seine Mütze zwischen seinen Händen knüllt. „Das kann doch nicht wahr sein! Das ist schon der Dritte.“ Tony Lucas schlägt mit der Faust auf den klapprigen Tisch. Alles war so gut gelaufen. Aber diese Bohrung entwickelte sich zu einem einzigen Desaster. Ein alter Indianer hatte ihm die Stelle verraten, wo er die „schwarze Medizin“ herbekam, die er gegen die Moskitos verwendete. Ein verfluchter Ort wäre es, hatte der Indianer ihn gewarnt. Alles Aberglaube! – hatte Mr. Lucas das abgetan und sich die Rechte für eine Bohrung beschafft. Und nun ging seit Monaten alles schief, was schief gehen konnte.

Und nun stand der vor dem Loch mit dem abgebrochen Bohrer. „Ein neuer Bohrer ist frühestens in einem Monat hier.“ José, sein Vorarbeiter, blickte ebenfalls in das Loch. „Mr. Lucas, wie bekommen wir den Bohrer heraus?“ Erst jetzt fiel Tony Lucas auf, das er jedes Mal, wenn der Bohrer brach, an einer komplett neunen Stelle zu bohren begonnen hatte. Nun, er hatte keine Ahnung, wie er den Bohrer da rausbekommen sollte.
„Wir könnten Säure nehme und das Metall auflösen.“, schlug Josè vor. „In der Stadt verkaufen sie welche. Soll gut sein.“ Mr. Lucas grübelte. „Dann hole uns doch ein paar Liter!“n beschloss er schließlich und sein Vorarbeiter machte sich auf den Weg.

Nach mehreren Stunden kam der Wagen mit den Glasflaschen angerollt. Und einige der Arbeiter begannen langsam die Säure in das Loch zu gießen. Es zischte, blubberte und stank so sehr, dass Mr. Lucas, Josè und die anderen zurück ins Lager gingen und die Zeltplanen von innen abzudichten versuchten. Sie hatten bereits Vorkehrungen getroffen, das Lager komplett abzubauen und die Bohrung an dieser Stelle aufzugeben, als Josè mit einem Tuch vor dem Mund das Zelt verließ und zur Bohrung hinübersah. Just in diesem Augenblick schoss eine schwarze Fontäne aus der Erde. „Mr. Lucas! Öl!“, rief er begeistert. Sein Arbeitgeber trat zu ihm nach draußen. „Die Säure hat wohl nicht nur das Metall gelöst, sondern auch das Gestein darunter. Interessant!“

(Kilroy)

Kein Glück

Kein Glück vergönnt

Im Mai war es soweit, The West feierte seinen 8. Geburtstag. An dieser Stelle nochmal nachträglich alles Gute!
Für die Spieler gab es im Zuge der Geburtstagsfeierlichkeiten auch wieder einmal eine neue Quest, welche mehrere Spielinhalte vorstellte, welche im Laufe der Jahre Einzug in das Spiel gefunden hatten. Eine wirklich nette Idee.

Betaspieler freuten sich schon etwas früher als die anderen Welten vor allem über die Belohnung der ersten Teilquest, ein Item, welches beim Tragen einen Bonus von 100% auf Glücksfunde versprach. InnoGames, das war wirklich eine positive Idee, denn endlich versprach vor allem die teilweise frustrierende Suche nach den neuen hohen Rezepten etwas mehr Erfolg als bisher.

Die Verwunderung war jedoch groß, als bei Freigabe der neuen Questreihe auf den normalen Welten, genau dieses Item auf einmal gar keinen Glücksbonus mehr hatte. War hier schon die nächste Enttäuschung in einer Reihe von vielen in letzter Zeit vorprogrammiert? Nein, denn eine Nachfrage im offiziellen The West Forum ergab erstmal Entwarnung, denn laut unserer Community Managerin Dorette Lisette würde der Glücksbonus in Kürze wieder aufgespielt werden, es habe lediglich einen Problem mit der „Rundung“ gegeben (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74231).
Ein Rundungsproblem bei einem einzelnen Item? Was soll denn das bitte sein? Die Antwort auf eine entsprechende Nachfrage wurde seitens InnoGames leider nie erteilt.

Wie dem auch sei, Mitte Mai wurde dann zumindest ein Update eingespielt, welches Henrys Pokerspiel wieder mit einem Glücksbonus versah.
Von dem vormals auf der Beta gezeigten 100% Bonus jedoch keine Spur, denn InnoGames hielt es leider für passender, das Sonderitem auf einen Glücksbonus von gerade einmal 8% zu kürzen. Es ist schade es extra zu sagen, aber dadurch ist dieses Item – wie auch die anderen Items aus der Geburtstagsquestreihe – leider vollkommen nutzlos geworden.

Weiss der zuständige Gamedesigner eigentlich, wie wenig sich diese 8% tatsächlich auf einen möglichen Glücksfund auswirken? InnoGames, ich kann durchaus verstehen, dass die ursprünglich angesetzten 100% Glücksbonus etwas zu hoch gegriffen waren, aber musste die Kürzung wirklich so drastisch ausfallen?
Hier bestand die wunderbare Gelegenheit, um vor allem jüngeren Spielern ein Item in die Hand zu geben, welches in die Nähe des alten Cartwright-Pferdesets hätte kommen können. Das Cartwright-Set war eines der ersten Event-Sets überhaupt im Spiel und in Sachen Glücksbonus (+50%) aktuell immer noch das Beste was es für den Produktslot gibt. Neuere Spieler haben im Grunde genommen keinerlei Möglichkeit, dieses Set zu erlangen (Nein, der Kauf von irgendwelchen Weihnachtsbeuteln zu horrenden Preisen mit ungewissem Inhalt sind KEINE Möglichkeit). Henrys Pokerspiel mit einem adäquaten Glücksbonus (z.B. 30-40%) wäre daher eine tolle Geste seitens InnoGames an die Spieler gewesen, letztendlich sollte sich InnoGames am Geburtstag nicht selber belohnen/beschenken, sondern lieber die Spieler, welche trotz der immensen Spielprobleme und Bugs in den letzten Monaten/Jahren dennoch treu zum Spiel standen.

Wie es scheint, möchte man den Spielern aber leider das Glück nicht gönnen.

(Rastlos)

Erinnerungen an Welt 2

Eventstadt Cougar - aus der Sicht von General Jim Cougar

Im Gespräch mit **WildBillMichel** auf Welt 1, erinnerten wir uns an das Event im Jahr 2010 auf Welt 2. Damals waren 450 Spieler beim Event dabei. Vielleicht ist es ja möglich, nach nunmehr sechs Jahren, wieder einmal so ein Event zu starten. Wir möchten hier nochmals die damals dabei gewesenen Spieler an das Event erinnern sowie neu hinzugekommenen Spielern einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten bei The West geben. Danke WildBillMichel, die Erinnerung stirbt zuletzt, auch bei The West. Wie war das damals?

Am 11.08.2010 startete ein Event, welches das Interesse vieler Spieler weckte. In Ausgabe Nr. 19 der TWTimes berichtete damals General Jim Cougar (**Tony Montana 1602**) über die Ereignisse aus seiner Sicht.

"Drei Städte sollten in einen Wettstreit miteinander treten und durch die Erfüllung verschiedener Aufgaben, bei denen [...] "auch Fortkämpfe und Duelle eine Rolle spielen" [...], einen Sieger ermitteln. [...] Die drei Städte sollten eine deutlich erweiterte Einwohner-Begrenzung erhalten, nämlich 150. Um die normalen Städte nicht einem dauerhaften, schweren Nachteil auszusetzen und um den Event-Charakter des Wettstreits deutlich zu machen, wurde bereits in der Planungsphase eine zeitliche Begrenzung für die Dauer des Ganzen festgelegt. Zwei bis drei Wochen sollte der Kampf dauern. Meine Aufgabe sollte darin bestehen, eine der Eventstädte als General zu leiten und so die Verbindung zwischen den Teilnehmern und InnoGames sicherzustellen. Der General sollte einen besonderen "Hero-Charakter" bekommen, der über außergewöhnliche Fähigkeiten in Form von deutlich mehr Attribut- und Fertigkeitspunkten verfügen und ebenfalls eine Rolle bei den Aufgaben spielen sollte. Nach dem Event sollten sowohl die Eventstädte als auch der Hero-Charakter wieder gelöscht werden, um das normale Gefüge der Welt wieder herzustellen. Mein Hero-Charakter erhielt den Namen "General Jim Cougar" und meine Stadt den Namen "Eventstadt - Cougar".

Die nächsten paar Tage vergingen mit der Suche nach den beiden anderen Generälen. Als diese gefunden waren, begann die erste Phase des Events: die Rekrutierung von 150 Einwohnern für die frisch gegründeten Eventstädte. Ich entschloss mich, zuerst einen kleinen Kern von mir bekannten und befreundeten Spielern anzuschreiben und einzuladen. Unter den allerersten, die zusagten und kamen, waren denn auch die Stadträte meiner Stadt, [...] Cymoril, die bei der Einrichtung eines IRC-Channels sowie bei Verwaltungsaufgaben aller Art sehr hilfreich war, Voorhees1980, auf dessen große Erfahrung in Sachen Planung und Durchführung von Fortkämpfen ich nicht verzichten wollte [...] sowie Wikinger, dessen Erfahrungen und Erkenntnisse in Fragen der Skillung einfach unschlagbar sind.

Erinnerungen an Welt 2 - Fortsetzung

Um diesen Kern herum sollte dann die Stadt entstehen. Er bestand aus Spielern aus den Verbänden -EH-, CC, Lonesome und TR und des Sonora-Verbandes [...]. Ich lud ein, wen ich für geeignet hielt und so kamen Spieler aus allen möglichen Städten und Ecken der Welt zum gemeinsamen Spiel zusammen, die sich in dieser Zusammensetzung im normalen Spielverlauf wohl nie zusammengefunden hätten. [...]. Vom ersten Tag an stellten alte Rivalitäten kein Problem dar, das Klima in der Stadt war vom ersten Tag an freudig-erregt; alle waren voller Neugier auf die Dinge, die da kommen sollten. Einige Einwohner unterstützten mich bei der Musterung, indem sie mir [...] weitere geeignete Mitspieler nannten. [...]

So verging die erste Woche des Events mit teilweise sehr hektischem und stressigem Schreiben, Erklären, Einladen, Ausladen, Entlassen und Neubesetzen für die Stadtführung sowie Warten für uns alle. Wirklich alle waren gespannt, denn keiner, nicht einmal ich als General, kannte die Aufgaben vorher. Nichts war durchgesickert. Doch irgendwann war der Stichtag der ersten Phase da und die Stadt war vollbesetzt. [...] Weitere Aufnahmen in die Stadt durften gemäß den Regeln des Events nun nicht mehr erfolgen und die zweite Phase des Events begann: Die Aufgaben wurden bekanntgegeben und abgearbeitet. Zu erledigen waren die folgenden fünf Aufgaben:

Erstens mussten am Ende des Events 800.000 Dollar in der Stadtkasse vorhanden sein. Zweitens mussten sich 100 Einwohner der Stadt zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort versammeln.
Drittens mussten 50 Ringe gesammelt werden, in das Rohstofflager eines Forts eingelagert und dort 72 Stunden bewacht werden.
Viertens mussten 5 Fortkämpfe gewonnen werden, je zwei in Angriff und Verteidigung und der fünfte war freigestellt.
Als fünfte und letzte Aufgabe mussten die beiden gegnerischen Generäle KO duelliert werden.

Fast unmittelbar nach Bekanntgabe der Aufgaben folgte auf die Vorfreude ein gewisses Maß an Ernüchterung, für die es mehrere Gründe gab. Zum einen war ein Teil der Aufgaben zu leicht gestellt und damit für die Stadt insgesamt sehr leicht und sehr schnell zu erfüllen. In diese Kategorie fallen die Stadtkassen-, die Versammlungs- und die Ringaufgabe. Die Stadtkasse war am ersten Abend bereits mehr als ausreichend gefüllt. Die beiden anderen Generäle schafften diese Aufgabe auch bereits nach wenigen Stunden, so dass man davon ausgehen kann, dass sie für alle beteiligten Parteien zu leicht gewesen ist. Die Versammlungsaufgabe wurde gleich am Mittag des zweiten Tages ohne allzu großen organisatorischen Aufwand erledigt. Eine erste Zählung der Ringe ergab am frühen Abend des ersten Tages bereits einen Vorrat von 64 Ringen, was zum Erfüllen der Aufgabe schon ausreichend gewesen wäre. Nur um im Falle des Verlusts des Ring-Forts noch eine Reserve für einen zweiten Versuch zu haben, schickte Stadtrat Voorhees1980 die Einwohner solange weiter auf die Suche nach Ringen, bis wir über 100 Ringe in unserem Besitz hatten. Später sollte sich herausstellen, dass diese Reserve gar nicht nötig war.

Zum anderen gab es Spieler, die aufgrund ihres Levels und/oder ihrer Skillung bestimmte Aufgaben gar nicht unterstützen konnten. Dies galt besonders für die Ring-, die Duell- und die Fortkampf-Aufgaben. Da die leichteren Aufgaben aber bereits am zweiten Tag erledigt waren, konnten manche Spieler daher kaum etwas zum Erfolg beitragen. Dies führte in den Reihen der Stadt wiederholt zum Vorwurf der Inaktivität gegenüber manchen Spielern. Mit ein paar erklärenden und beruhigenden Worten waren aber auch diese Probleme schnell wieder ausgeräumt. Für zukünftige Events ist es dennoch wünschenswert, dass vorher von InnoGames präziser angegeben wird, welche Level und Skillungen sinnvollerweise etwas zum Event beitragen können, damit man bereits bei der Bewerbung und Aufnahme eine sinnvolle Vorauswahl treffen kann. Eine zweite - und sehr viel

Erinnerungen an Welt 2 - Fortsetzung

wünschenswertere - Möglichkeit wäre es allerdings, die Aufgaben so auszuweiten, dass wirklich alle Level und Skillungen etwas beitragen können. So muss niemand ausgeschlossen werden, niemand muss sich den Vorwurf der Inaktivität gefallen lassen und keiner braucht ein schlechtes Gewissen zu haben, weil er weniger beiträgt, als andere.

Ein weiterer Punkt, der zu Unsicherheit und im weiteren Verlauf sogar zu Vorwürfen von "falschem Spiel" bei den Spielern führte, war die teilweise nicht ganz präzise Formulierung der Aufgaben. Besonders die Ring-Aufgabe war in dieser Hinsicht unglücklich formuliert, da die Ringe in ein "eigenes" Fort eingelagert werden sollten. Aber was ist ein "eigenes" Fort? Ist es ein Fort, in dem man Besitzer ist? Oder ist ein "eigenes" Fort bereits eines, in dem man nur Mitglied ist? Diese Frage beantworten unterschiedliche Spieler mit unterschiedlichen Sichtweisen auf unterschiedliche Weise. Der Westen ist nun einmal vielfältig. Bei einem Wettkampf sollten Aufgaben und Regeln jedoch eindeutig und für alle gleich sein, dies sollte bei den hoffentlich folgenden Fortsetzungen verbessert werden.

Ein letzter Kritikpunkt sind die Fortkampf- und die Generals-KO-Aufgabe. Diese beiden Aufgaben waren leider insofern unglücklich gestellt, als dass sie von den Eventstädten nicht aus eigener Kraft und eigenem, guten Teamplay heraus erfüllt werden konnten. Bei den Fortkämpfen war man darauf angewiesen, dass man selbst angegriffen wird. Der Angriff auf eine Eventstadt mit 150 aktiven Einwohnern ist jedoch für eine normale Stadt praktisch von vornherein zum Scheitern verurteilt und die anderen Eventstädte haben überhaupt keinen Anreiz einen Wettbewerber anzugreifen, da man so der Konkurrenz ja überhaupt erst eine Möglichkeit gibt, die Aufgabe zu erfüllen. So kam es denn auch bei allen Eventstädten zu Angriffen auf die eigenen Forts, die von normalen Städten ohne allzu große Ernsthaftigkeit und in einigen Fällen sogar fast ohne Angreifer ausgeführt wurden. Den angreifenden Städten ist ausdrücklich kein Vorwurf zu machen, sondern Dank auszusprechen. Ohne ihre Angriffe wäre auch diese Aufgabe unerfüllbar gewesen. Ihre Angriffe zählten allesamt im Sinne der Event-Aufgabe als Sieg in der Verteidigung, so dass auch diese Aufgabe am 26.08. vollständig erfüllt wurde. Da diese Siege extrem leicht errungen waren, wurde von Seiten der anderen Event-Städte mehrfach lauthals der Vorwurf des Betrugs erhoben. Ohne jeden Beweis wurde behauptet, die Angriffe seien "bestellt" und "vorher abgesprochen". Diese vollkommen haltlosen Anschuldigungen führten dann auch zu einigen Verstimmungen und hitzigen Diskussionen im TW-Forum, aus denen sich die Generäle weitgehend heraus hielten.

Nach den Fortkämpfen versuchten sich die Eventstädte alle daran, die gegnerischen Generäle KO zu schießen. Diese Aufgabe stellte sich im weiteren Verlauf des Events als unmöglich heraus. Die wirklich starken Duellanten konnten sie nicht angreifen, da die Generäle eine zu niedrige Duellstufe hatten. Diejenigen Duellanten, die sie angreifen konnten, richteten bei weitem keinen ausreichenden Schaden an und weil alle Generäle aktiv und wachsam waren, ließen sie sich auch nicht von einer größeren Gruppe gemeinsam duellieren. Der zahlenmäßig größte Angriff auf mich beispielsweise, waren dann auch 12 erfolgreich abgeschlossene Duelle in 5 Minuten. Davon gewann ich 10 und war bei weitem nicht KO. Mehrfach haben alle Event-Städte versucht den gegnerischen Generälen gemeinsam aufzulauern - bei uns waren es bei einem Versuch sogar zwischen 40 und 50 Spieler - doch kein General ließ sich erwischen, alle überstanden das Event denn auch ohne KO.

Erinnerungen an Welt 2 - Fortsetzung

Von all diesen Schwierigkeiten ließen wir in Eventstadt - Cougar uns jedoch nicht abschrecken oder gar den Spaß verderben. Die Vorfreude der Teilnehmer war so groß, dass ich den Schwung nur ein bisschen in die richtigen Bahnen lenken musste, ein wirkliches Antreiben war zu keinem Zeitpunkt notwendig. Für das tolle Teamplay möchte euer General allen Cougars an dieser Stelle herzlich danken! [...] Gemeinsam haben wir die Aufgaben gemeistert und als Team gut zusammen gearbeitet. [...] Nachdem ich am Anfang etwas skeptisch bezüglich des Spaßes für den General selbst war, kann ich am Ende doch sagen, dass er doch alles in allem recht ordentlich mitspielen konnte und sich nicht allzu sehr verstecken musste, was einige Mitspieler von ihm immer wieder verlangt hatten. General Jim Cougar ist im Zeitraum vom 11.08. bis zum 30.08. durch Arbeiten und Duelle von Level 80 auf Level 93 aufgestiegen und hat dabei 12 Abzeichen errungen. Er kämpfte in diesen 19 Tagen in 207 Duellen und gewann davon 185. Zusätzlich zu diesen Taten auf dem Feld der Ehre führte er in seiner Schreibstube noch einen ganz ordentlichen Papierkrieg gegen einen vielköpfigen Gegner und schrieb, bearbeitete und verschickte dabei 1809 Telegramme.

Mit einem letzten Salut meldet sich nun ab, euer General Jim Cougar"

Wer den gesamten Bericht mit den Vor- und Nachteilen des Events nachlesen möchte, findet ihn, wie bereits oben genannt, in Ausgabe Nr. 19 der TWTimes. Der zum Event gehörende Feedbackthread im Forum von The West hat die Adresse: https://forum.the-west.de/showthread.php?t=36944.

(Cymoril)

Der letzte Modeschrei bei The West

Ein Blick hinter die Kulissen der Modemacher

Den jedenfalls wollten wir Euch mittels eines Interviews, mit einem der Designer von InnoGames, ermöglichen. Was wir wissen wollten?

- *Lange Zeit gab es einen Trend in der Mode von The West Kleidung. Nun scheint die Zeit gekommen zu sein, die für den Wilden Westen typischen Artikel etwas zu modernisieren. Nicken Deine Chefs alles ab, was Du Dir so ausdenkst? Wie groß sind deine Entscheidungsspielräume bei der Gestaltung?*
- *Woher nimmst Du Deine Ideen, wer oder was inspiriert Dich?*
- *Mode ist heute vor allem ein Geschäft. Die Sammelleidenschaft vieler Spieler lässt diese wieder tief in die Taschen greifen. So freuen sich die Sammler über neue Artikel, während andere Spieler stöhnen, weil ihre Kleidung nicht mehr den bisherigen Anforderungen zum Duellieren oder für Fortkämpfe entspricht. Wie reagierst Du, wenn die Modekritiker sich im Forum von The West negativ über Deine Kollektionen äußern? Beeinflusst die Meinung der Spieler das Design Deiner nächsten Kleidungskonzeption?*
- *Sind Dir "Stammkunden" bekannt, die im Laufe der Jahre wirklich alle Kleidungsstücke in ihren Inventarschränken aufzubewahren versuchen?*
- *Wo wird zukünftig der Schwerpunkt Deiner Kollektionen liegen?*
- *Wird es künftig auch noch mehr Kleidungsstücke für die Damenwelt geben?*
- *Was hältst Du von einer Umfrage für Vorschläge zur Erstellung neuer Kleidungsstücke durch die Community, also Marktforschung?*
- *Hast Du schon Pläne für die nächsten Events? Was steht auf Deiner To-Do-Liste?*

Fragen über Fragen, aber keine Antworten ... Leider wurde das Interview aus uns unbekannten Gründen abgelehnt. Dabei wären die Antworten sicher interessant gewesen. Also lassen wir uns weiterhin einfach überraschen, was die Zukunft, bzw. InnoGames, für uns noch so bereit hält.

(Cymoril)

Duell-KO

Duell-KO ist strafbar!

Wer das offizielle The West Forum liest, der hat sicherlich schon mitbekommen, dass es bzgl. Duell-KOs in scheinbar mehreren Fällen zu nicht nachvollziehbaren Strafen gekommen ist. Zum Schutz der Spieler ist es daher wichtig, der Sache einmal auf den Grund zu gehen. Schauen wir uns dazu doch einmal die Fakten an.

Fakt 1: Die Regeln
Für The West gibt es (eigentlich) eindeutige Regeln, welcher jeder Spieler sich bei Spielanmeldung verpflichtet hat einzuhalten. Bzgl. der Duelle lauten diese Regeln wie folgt:

> **§ 3 Pushing über Duelle, Markt und Überweisungen**
>
> Es ist verboten, Duelle zum Zweck des gegenseitigen bzw. einseitigen Pushens durchzuführen, um sich einen Vorteil mit den zu erhaltenden Erfahrungspunkten oder Geldbeträgen zu sichern. Die Preise für Gegenstände, die über den Markt verkauft werden, unterliegen keinen Beschränkungen. Gleiches gilt auch für überwiesenes Spielgeld.
> **Beispiele:**
>
> - Es nicht erlaubt sich für Duelle - mit dem Ziel den Gegner mit Erfahrungspunkten zu pushen, seiner Kleidung und Waffe zu entledigen.
> - Es ist nicht erlaubt Duelle durch Absprachen so zu manipulieren, dass der Gegner durch die abgesprochene Auswahl der Taktiken einen möglichst geringen Schaden bekommt, mit dem Ziel einer Ohnmacht zu entgehen, damit solche Duelle möglichst oft wiederholt werden können.
> - Es ist erlaubt, Geld an Spieler, die die selbe Internetverbindung nutzen, zu übertragen.
> - Beachte: Es ist verboten, mit mehreren Accounts auf einer Welt zu spielen!
>
> Quelle: https://wiki.the-west.de/wiki/Regeln

Dort steht nichts davon, dass man sich nicht selber an einem Gegner KO legen darf, um die nächsten 3 Tage ungestört arbeiten zu können!
Dort steht nichts davon, dass man sich nicht nackt in die Gegend stellen darf, um sich von irgendeinem beliebigen Spieler KO hauen zu lassen!
Dort steht nichts davon, dass man nicht absichtlich Duelle verlieren darf, um seine eigene Duellstufe möglichst schnell zu senken!

Fakt 2: Die absichtlich eingeführte Spielmechanik von InnoGames
InnoGames hat im Zuge der Begrenzung der Duellstufe auf 450 für die Spieler gleichzeitig die Möglichkeit der Duellstufensenkung eingeführt. Dies kann sowohl passiv (durch Duell-Inaktivität) als auch aktiv (durch verlorene Duelle) geschehen. Diese Möglichkeiten zur Duellstufensenkung wurden von InnoGames ganz gezielt und bewusst eingeführt, damit sich Spieler, welche an Duellen wenig Interesse haben, aus dem Duellbereich von aktiven Duellanten entfernen können.
Um es noch einmal zu betonen: InnoGames hat ganz bewusst die Möglichkeit der Duellstufensenkung durch absichtlich verlorene Duelle eingeführt! Die aktive und passive Senkung der DS ist ausdrücklich von InnoGames gewollt!

Mit Blick auf diese 2 Fakten kann man sich nun berechtigterweise die Frage stellen, wieso es scheinbar Supporter gibt, welche trotz klarer Regeln und Absichten des Spielbetreibers, genau diese anders auslegen und Spieler bestrafen/sperren, welche die von InnoGames extra geschaffenen und gewollten Spielmechaniken nutzen! Allein die Tatsache, dass es Supporter gibt, welche dieses Spielverhalten nicht bestrafen, andere hingegen doch, zeigt einmal mehr auf, welcher Willkür wir Spieler hier unterworfen sind. **Willkür hat in einem solchen Spiel aber nichts zu suchen!**

Duell-KO - Fortsetzung

Nach der Abschaffung des Arbeits-Kos wurden Tausende von Spielern gezwungen alle paar Tage aktiv oder passiv Duelle durchzuführen, nur um dann wieder 3 Tage Ruhe vor Duellanten zu haben. Solche Duelle – sowohl geplant als auch ungeplant – wurden seit Sommer 2015 zu Zehntausenden durchgeführt! Und nun werden auf einmal Spieler für genau dieses Duellverhalten bestraft, weil der Gegner angeblich gepusht wird? InnoGames, da läuft aber etwas gewaltig schief!!

Im offiziellen The West Forum wurde den zuständigen Community Managern, welche alleinig für die nationalen Spielregeln und deren Auslegung verantwortlich sind, die Möglichkeit geboten, die Unsicherheit der Spieler aus der Welt zu schaffen und in diesem Punkt Klarheit für Spieler und auch Supporter zu schaffen (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74221). Es wurden „Konferenzen“ zu diesem Thema versprochen, dabei rumgekommen ist aber nach mehr als einem Monat noch überhaupt nichts. Ganz im Gegenteil, denn anstatt sich tatsächlich mal ernsthaft mit der Thematik auseinanderzusetzen und die Spieler vor der aktuellen bestehenden Willkür zu schützen, haben die Community Manger nichts besseres zu tun, als das Thema im offiziellen The West Forum zu schließen und damit jede weitere Diskussion totalitär zu unterbinden (https://forum.the-west.de/showpost.php?p=813959&postcount=31):

> *„Bezüglich der hier aufgeführten Regeln, sollte klar sein, dass innerhalb des Paragraphen nur allgemeinen abgedeckt werden kann, was in Duellen nicht erlaubt ist. Dazu gibt es dann noch ein paar **Beispiele**, diese bedeuten aber keinesfalls, dass nur genau diese Fälle gegen §3 verstoßen. Unter gewissen Umständen kann es sich auch um andere Sachverhalte handeln, deren Beschreibung den Rahmen des Regeltexts sicherlich sprengen würden.*
> *Wir bemühen uns Regelverstöße immer fair zu behandeln und falls ihr weiterhin direkte Fragen haben solltet, bitte ich euch diese in einem Support-Ticket oder per PN zu stellen.“* (Evelyn Colt, 24.05.2016)

Danke, noch tiefer hätte man sich gar nicht in einen Gummiparagraphen flüchten können! Damit sind wir also wieder am Anfang und die Spieler einmal mehr die Dummen.
Aber tags darauf kam es dann sogar noch Dicker! Die Verantwortlichen hatten sich zu Diskussionen getroffen, um das Thema noch einmal zu erörtern und verkündeten dann stolz (aus meiner Sicht eher frech) das Ergebnis (https://forum.the-west.de/showpost.php?p=814015&postcount=103):

> *„Wir werden Duelle, absichtliche KOs etc. und alle Hintergründe dazu genau ansehen, besonders, wenn wir dazu Meldungen bekommen. Wir können nicht aufzählen was man genau darf und was nicht, weil wir das so nicht können, wir haben nicht so viel Phantasie wie ihr. Lest euch die Spielregeln durch und denkt doch nach, ob euer gewähltes Verhalten zu den Spielregeln passt oder ihnen widerspricht. Da ist schon viel geholfen.*
> *Jeder, der absichtlich gegen die Spielregeln verstoßt, weiß das auch. Natürlich kann man auch unabsichtlich dagegen verstoßen, weil man sich die Spielregeln nicht angesehen hat oder sie nicht verstanden hat, letzteres bezweifle ich aber, ich halte hier alle für sehr intelligent. Für den ersten Fall kann ich nur sagen, das ist Pech, wenn jemand die Spielregeln nicht ansieht, aber Unwissenheit schützt nicht vor Strafe, so ist das nun mal.*
> *Für uns gilt generell: **Wer durch vorsätzliche Handlungen oder Unterlassung das Ergebnis eines Duells beeinflusst, kann dafür bestraft werden**.“* (Dorette Lisette, 25.05.2016)

Mit diesem offiziellen Community Manager-Statement, welches wir Spieler als offizielle Regelauslegung bewerten müssen, wird die Willkür bei der Bestrafung von Duelltätigkeiten in eine neue Dimension angehoben! Anstatt Klarheit zu schaffen, wurde nun nur noch viel mehr Grauzonen heraufbeschworen.

Von daher folgt nun ein offener Brief meinerseits, der nur meine persönliche Meinung widerspiegelt und nicht zwingend die der TWTimes:

„Liebe Community Manger,

vielen Dank für wieder einmal NICHTS!
Ich betrachte es als weiteren traurigen Tiefpunkt Eurer Arbeit bei The West, dass Ihr weder in der Lage seid eigene Fehler einzugestehen (und diesen entgegenzuwirken), noch der Bitte der Spieler nachzukommen einfach mal ganz klare Regeln aufzustellen, damit neben den Spielern auch Eure eigenen „Mitarbeiter“ (die Supporter) durchblicken und wissen wann bestraft werden darf. Ich persönlich halte es auch für mehr als

Duell-KO - Fortsetzung

kontraproduktiv, wenn eine entsprechende Diskussion im Forum einfach durch Schließung abgewürgt wird und den Spielern keine weitere Möglichkeit zur Erörterung des Themas gegeben wird. In Sachen Kommunikation und Kundennähe aber leider eine Bestätigung des typischen Bildes, welches man im Laufe der Jahre von InnoGames gewinnen musste.
Mit Blick auf die Fakten (s.o. in diesem Artikel), gibt es KEINEN Spielraum für irgendwelche Strafen bei Duellen, die nur dem Zweck dienen seine eigene Duellstufe zu senken bzw. sich in ein Duell-KO zu begeben. Es geht NICHT darum, irgendeinen anderen Spieler mit XP oder Geld zu pushen!
Die Bekräftigung eines Gummiparagraphen und die Flucht in einen solchen macht leider nur deutlich, dass Ihr entgegen Eurer immer wieder gebetsmühlenartig vorgebrachten Floskeln, in Wirklichkeit keinerlei Interesse an einem fairen Umgang mit den Spielern habt und diese lieber weiterhin der persönlichen Willkür von einzelnen Mitarbeitern unterwerft.
Genau diese Supportmitarbeiter geraten dadurch immer mehr in Diskredit, da Ihr als zuständige Community Manger die Verantwortung einfach auf diese weiterschiebt und Euch selber nicht die Finger schmutzig macht!
Wollt Ihr Euren Job tatsächlich so ausführen?

Ein unbeliebter Spieler
Rastlos"

Und dann gibt es auch gleich noch einen weiteren offenen Brief.

„*Liebe Supporter,*

ich möchte mit diesem offenen Brief an Eure Vernunft appellieren!
Schaut Euch die oben im Artikel genannten Fakten bitte nochmal genau an und fragt Euch dann, ob Ihr Euch bei der Streitfrage der Duelltätigkeit und der Duell-KOs wirklich zum Werkzeug und Vollstrecker von Community Manager machen wollt, die sich weigern klare Richtlinien aufzustellen und sich lieber hinter Gummiparagraphen verstecken. Fragt Euch, ob Ihr den Unmut der Spieler auf Eure Schultern laden wollt, nur weil die zuständigen Community Manger Ihrer Verantwortung nicht nachkommen wollen.

Ich appelliere daher an Euch, zukünftig generell keinerlei Strafen im Zusammenhang mit der Duelltätigkeit und den Duell-KOs auszusprechen, denn die eindeutigen Regeln geben eine solche Strafe nicht her.

Ein Spieler, der die Hoffnung auf Besserung noch nicht ganz aufgegeben hat
Rastlos"

Wer von der The West Spielercommunity ebenfalls große Lust an einem offenen Brief verspürt, in welchem er seinem persönlichen Standpunkt zu diesem Thema Ausdruck verleihen möchte, der darf mir diesen gerne zukommen lassen, ich werde diese in einem Folgebericht dann veröffentlichen lassen. Ihr könnt mir Eure Meinungen entweder per PM im offiziellen The West Forum zukommen lassen, oder per Telegramm auf den Spielwelten W1, W10, Fairbanks, Georgia, Hannahville und Indiana schicken.

(Rastlos)

Update 2.35.4

Go west, The West!

Wie es in der Besiedelung des nordamerikanischen Kontinents auch immer weiter westwärts ging, so geht es auch für unser Spiel immer weiter vorwärts. Am 02. Mai 2016 wurde das Update 2.35.4 aufgespielt und brachte einige Verbesserungen in unser Rollenspiel.

Passend zum 8. Geburtstag, machte uns die Questreihe „Die Geschichte von The West“ mit ihren acht Aufgaben noch einmal mit den verschiedenen Entwicklungsstufen unseres Spieles vertraut. Manch Neueinsteiger kann sich das gar nicht vorstellen, aber zu Beginn des Spieles gab es weder die Fortkämpfe, noch den Markt und auch die Abenteuer, das Lichtspielhaus oder der Zirkus sind Weiterentwicklungen.

Zum Geburtstag des Spieles erhielten auch wir Spieler vom Anbieter InnoGames ein kleines Geschenk, eine gehaltvolle „Bohnensuppe mit Speck“. Dieser Buff steigert Erholung, Lebenspunkte und Motivation. Darüber hinaus verschafft er auch noch gesteigerte Erfahrungspunkte beim Arbeiten, bei Duellen und in Fortkämpfen. Sammler werden ihn jedoch nicht benutzen, denn der Buff ist, obwohl „einzigartig“, leider nur einmal einsetzbar und verliert seine Wirkung nach 48 Stunden. Innerhalb dieses Zeitraums kann er alle 9 Stunden aktiviert werden.

Auch die Kleider- und Waffensets des Osterevents wurden durch das Update modifiziert. Zum einen sind das Detektiv-, Weltenbummler- und Shawneeset jetzt über den Markt handelbar, was Sammler, Veredler und beim Event selbst Zukurzgekommene freut. Zum anderen erhielt die Kopfbedeckung des Shawneesets eine neue Grafik. Zunächst sah diese einem zackenbewährten Metallreif ähnlich, wie er im europäischen Mittelalter und der frühen Neuzeit unter Kopfbedeckungen zum Schutz getragen wurde. Da das Set jedoch nach einem nordamerikanischen Indianerstamm benannt ist und diesem die Metallverarbeitung fremd war, wurde die Metalloptik der Kopfbedeckung verändert und in ein Stofftuch umgewandelt. Auf diese Weise wurde dem Westernflair unseres Spieles Rechnung getragen.

Warum der Indianerstamm der Shawnee allerdings immer noch mit einer österreichisch-deutschen Pistole vom Typ Luger vom Beginn des 20. Jahrhunderts ausgestattet ist, erschließt sich in diesem Zusammenhang jedoch nicht. Interessanterweise wird diese *Pistole* in den internen Grafikcodes des Spieles übrigens als *Revolver* geführt - aber das kennen wir ja bereits von *Juans Revolver der Liebe,* der ebenfalls offensichtlich eine Pistole ist. Die Einen kennen den Unterschied zwischen Pistole und Revolver nicht und wieder Anderen ist es egal, aber es gibt Spieler, denen der Unterschied klar ist und die - um des Westernflairs unseres Spieles willen - gerne ein wenig mehr Genauigkeit in diesen Dingen verwirklicht sehen würden.

Update 2.35.4 - Fortsetzung

Detektivkleidung

Weltenbummlerkleidung

Shawneekleidung (mit alter Kopfbedeckung)

Shawnee Kopfbedeckung - neu

Shawnee Schusswaffe - Luger

Zusätzlich zu diesen Änderungen und Verbesserungen wurden auch noch ein paar Fehler behoben, zwei davon im Zusammenhang mit Quests. Die Fortkämpfer wird es freuen, dass die Stabilität der Server nach Kämpfen um große Forts nun verbessert wurde. Wer alle Inhalte des Updates noch einmal im Detail nachlesen möchte, findet diese im offiziellen The West Forum. Unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74212 findet ihr die Ankündigung des Updates der Community Managerin Dorette Lisette. Die TWTimes wünscht allen Spielern weiterhin viel Vergnügen mit den Verbesserungen, insbesondere mit den neuen Sets.

(Tony Montana 1602)

Verbotene Skripte

Scripte – Erlaubt oder verboten?

Ein Hinweis für alle, die selten im offiziellen The West Forum lesen: Am 17. Mai wies der Forumssheriff **Fluor1** noch einmal ausdrücklich darauf hin, dass es auch verbotene Scripte gibt, deren Benutzung eine Strafe nach sich ziehen kann (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74304).
Im Zuge dieser Ankündigung kam es scheinbar auch gleich zu mehreren Strafen bei Spielern.

In der Ankündigung von **Fluor1** wurde explizit jedoch leider nur das Gold/Silber-Job-Script als verbotenes genannt und ansonsten auf ein Unterforum verwiesen, in welchem man angeblich die erlaubten Scripte finden würde.
Wirklich, Euer Ernst InnoGames? Ein Verweis auf ein Unterforum, in welchem der Spieler aktuell 198 verschiedene Themen zu Scripten findet, soll nun dem verunsicherten Spieler weiterhelfen? Vor allem wenn dort obendrein auch Scripte genannt werden, welche verboten sind? Der Spieler muss nun also alle 198 Themen inkl. aller darin befindlichen Beiträge lesen, um auf der sicheren Seite zu sein?

Macht Ihr Euch von InnoGames die Sache da nicht wieder mal etwas zu einfach? Was spricht dagegen, eine ausführliche Liste zu erstellen, welche ALLE erlaubten und ALLE (bekannten) verbotenen Scripte explizit aufführt? Das wäre endlich mal Kundenservice und würde dazu beitragen, die Verunsicherung, welche InnoGames nun erneut geschürt hat, aus der Welt zu schaffen.

Ein Blick auf unsere offiziellen Regeln ist ebenfalls wenig hilfreich, denn es gibt erlaubte Scripte, welche genau das tun, was laut Regeln eigentlich untersagt ist (https://wiki.the-west.de/wiki/Regeln):

> ***„§ 7 Bots***
>
> *Das Spiel darf nur mit herkömmlichen Browsern aufgerufen werden. Bots oder andere Programme, die sich automatisch einloggen oder automatisch Spielaktionen auslösen sind untersagt.*
> ***Beispiele:***
>
> - *Es ist verboten ein Programm zu nutzen, dass automatisch oder durch weniger Mausklicks Arbeiten tätigt.„*

Auch der extra aufgeführte Punkt beim offiziellen The West Wiki bringt einen als Spieler nicht weiter, denn letztendlich sind auch dort leider nur schwammige Formulierungen zu finden (https://wiki.the-west.de/wiki/Userscripte):

> ***„Sonderregelungen bei Scripten und Programmen***
>
> *„Bots oder andere Programme, die sich automatisch einloggen oder automatisch Spielaktionen auslösen sind untersagt.“*
>
> *- Auszug aus §8 der offiziellen Regeln*
>
> *Wie in den offiziellen Regeln vermerkt, ist es untersagt Programme oder Skripts zu nutzen, die:*
>
> - *von einem Moderator verboten wurden*
> - *das Spiel manipulieren*
> - *Benutzeraktionen automatisch ausführen (z.B. Mausklick, Tastendruck)*
> - *Spielaktionen automatisch ausführen (z.B. Arbeiten ausführen, Telegramme verschicken)*
> - *sich automatisch einloggen*
>
> *Bei Missachtung der Regeln kann eine dauerhafte Sperrung erfolgen! „*

Verbotene Skripte - Fortsetzung

Man sollte bitte auch bedenken, dass nur die allerwenigsten Spieler tatsächlich wissen, in welcher Art und Weise ein Script letztendlich funktioniert (und damit evtl. gegen irgendwelche Regeln verstößt).
Die Tatsache, dass die nationalen Regeln und deren Auslegung von den nationalen Community Managern individuell festgelegt werden, macht diese ganze Angelegenheit obendrein übrigens noch ein wenig komplizierter, denn es gibt Scripte, welche in anderen Länderversionen durchaus erlaubt sind, auf den deutschen Servern aber anscheinend nicht.
Als Spieler kann man dort einfach nicht den Durchblick haben, denn auf der entsprechenden Scriptseite gibt es keinen Hinweis wo dieses erlaubt und wo verboten ist!

Es gab ja zumindest mal einen solchen Ansatz (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=46694) bzgl. einer Auflistung von erlaubten Scripten. Jedoch ist diese Liste weder vollständig/aktuell, noch sind dort die explizit verbotenen Scripte aufgeführt. Vielleicht erklärt sich einer der Verantwortlichen ja mal dazu bereit, das in Absprache mit den Community Managern ordentlich aufzuarbeiten. Eine solche erlaubt/unerlaubt-Auflistung könnte dann nicht nur im Forum veröffentlicht werden, sondern sicherlich auch im offiziellen The West Wiki und in der TWTimes.
Die Spieler würden das sicherlich zu schätzen wissen.

(Rastlos)

Der neue LCM

Neues Personal in der Spielbetreuung

Nicht nur auf der Ebene der Community Manager gibt es mit Evelyn Colt (siehe auch das Interview in dieser Ausgabe dazu) einen neuen Ansprechpartner für uns Spieler, sondern auch eine Ebene höher in der InnoGames-Hierarchie gibt es, nach Auskunft von **Dorette Lisette**, neues Personal. Für uns Spieler nicht direkt erreichbar, leitet **johndoe** (mit bürgerlichem Namen Jordan) als neuer Lead Community Manager (LCM) die anderen Community Manager (CM) in ihrer Arbeit an. Die notwendige Erfahrung für seinen neuen Job erarbeitete er sich in gleicher Position im Spiel Grepolis. Bisher war er auch für die TWTimes nicht erreichbar, wir versuchen jedoch, ihn euch in einer der nächsten Ausgaben mit einem Interview zumindest ein bisschen näher zu bringen.

+

=

(Tony Montana 1602)

Interview mit der neuen Community Managerin

Evelyn Colt im Interview

Am 1. Mai gab es einen Wechsel im Community Management unseres Spiels: **KnockKnockJoke** trat von seinem Posten zurück und **Evelyn Colt** füllte die Lücke, die er hinterließ. Die Ankündigung dazu findet ihr hier: https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74216.

Die TWTimes möchte KKJ zum Abschied Dank sagen und euch gleichzeitig die neue Community Managerin vorstellen. Wir haben ihr dazu ein paar Fragen gestellt, so dass ihr euch durch das folgende Interview einen ersten Eindruck von ihr verschaffen könnt.

TWTimes: Vielen Dank, dass du dich zu diesem "Vorstellungsgespräch" bereit erklärst. Fangen wir mal mit dem Namen an. Wie kommst du zu dem interessanten Nickname "Evelyn Colt"?

Evelyn Colt: Eine meiner besten Freundinnen heißt ebenfalls Evelyn. Ich finde den Namen sehr schön und da er auch in den wilden Westen passt, habe ich mich für ihn entschieden. Da musste dann nur noch ein Nachname her, der ebenfalls in den wilden Westen passt und Evelyn Colt war geboren.

TWTimes: Stell dich unseren Spielern doch mal ein bisschen vor und erzähle etwas über dich und deinen Werdegang.

Evelyn Colt: Ich bin nun schon fast 2 Jahre bei InnoGames und habe bereits bei diversen Spielen, wie z. B. Elvenar und Grepolis, mitgeholfen. Erste Erfahrungen im Community Management habe ich allerdings bei gamigo (Fiesta Online) gesammelt.

TWTimes: Nachdem du ja noch ganz frisch in unserem Spiel und unserer Community bist: Wie ist dein erster Eindruck vom Spiel und den Spielern?

Evelyn Colt: Da ich generell ein Fan von MMOs bin, gefällt mir The West bereits sehr gut. Ich habe das Gefühl, dass die Community auch noch nach all den Jahren gut zusammenhält und hier noch einige „alte Hasen“ zu finden sind.

TWTimes: Unter dem Namen "Evelyn Colt" findet man dich nicht mit einem aktiven Account auf den deutschen The West-Welten. Spielst du unser Spiel? Auf welchen Welten kann man dich finden? Wie heißt du im Spiel?

Evelyn Colt: Es gibt einen Account mit diesem Namen, nur spiele ich diesen nicht aktiv. Ich würde gerne in Ruhe den wilden Westen erkunden, weshalb ich meinen privaten Account nicht so gerne preisgeben möchte.

TWTimes: Wie sehen deine Interessen und Ziele im Spiel aus?

Evelyn Colt: Ich konzentriere mich hauptsächlich auf Quests. Abenteuer finde ich aber auch recht interessant.

Interview - Fortsetzung

TWTimes: In welche Richtung möchtest du das Spiel weiterentwickeln?

Evelyn Colt: Da ich allein das Spiel nicht weiterentwickle, kann ich dazu direkt nicht viel sagen und auch nichts versprechen. Ich würde mich aber darüber freuen, wenn wir in Zukunft regelmäßiger neue Quests veröffentlichen können und alt eingesessene Bugs endlich loswerden können.

TWTimes: Lange schon warten die Spieler auf den direkten Spieler-zu-Spieler-Handel am Markt. Gibt es dort etwas Neues zu vermelden? Wann wird diese sichere Form des Handelns eingeführt?

Evelyn Colt: Dies steht, soweit ich weiß, momentan nicht direkt auf unserem Plan. Ich denke ihr werdet erfahren, sobald es etwas neues gibt.

TWTimes: Ist es möglich, die Suchfunktion am Markt so zu erweitern, dass man auch nach Spielernamen suchen kann?

Evelyn Colt: Solch eine Funktion wäre eine gute Idee und vermutlich auch machbar. Ich kann nur nicht sagen, wie aufwändig dies wäre und ob wir dies in unsere Planung aufnehmen können. Ich denke davor gibt es noch weitaus wichtigere Sachen, die fertig werden sollten.

TWTimes: Viele Spieler haben bereits alle bisher vorhandenen Questreihen durchgespielt. Wird aktuell an neuen Reihen gearbeitet? Wann kommen neue Reihen ins Spiel?

Evelyn Colt: Ja, es wird versucht nun intensiver an neuen Quests zu arbeiten und die nächste wird höchstwahrscheinlich dann mit dem nächsten Update verfügbar sein.

TWTimes: Gibt es konkrete Pläne zur Schließung einer alten Welt?

Evelyn Colt: Dazu ist mir nichts bekannt. Also würde ich mit meinem jetzigen Wissensstand sagen: Nein.

TWTimes: Seit mittlerweile vielen Jahren kommt die Community bei der Mythos-Questreihe nicht weiter als bis zum Questgegenstand "Lupe". Auch der Tipp, den deine Kollegin Dorette Lisette uns gegeben hat, führte zwar zu einiger Aktivität, brachte jedoch keinerlei Weiterkommen in der Questreihe mit sich. Kannst du nicht einmal mit den Entwicklern sprechen und der Community einen Tipp geben, der uns auch wirklich einen Schritt weiterbringt?

Evelyn Colt: Ich kann versuchen mich dazu etwas schlau zu machen, kann nur leider nichts versprechen.

TWTimes: Ebenfalls aus der Community ist die Frage an uns heran getragen worden, wann mit dem Bau der Eisenbahnen im Wilden Westen zu rechnen ist. Das Feature findet ja schon seit langer Zeit im Ideenforum regen Zuspruch.

Evelyn Colt: Solch eine Idee hört sich natürlich super an, aber genau wie bei anderen Verbesserungsvorschlägen kann ich dazu nicht genau sagen, wie aufwändig es wäre so etwas zu implementieren. Wie schon erwähnt, gibt es eben leider auch zunächst andere Dinge, die weiter oben auf unserer Liste stehen und weitaus wichtiger sind.

TWTimes: Gibt es etwas, das du der Community zum Einstieg noch mitteilen möchtest?

Evelyn Colt: Ich freue mich auf eine gute Zeit hier im wilden Westen mit euch! Yeehaw!

Das Interview führte Tony Montana 1602.

Filmkritik Doc West

Doc West – Nobody ist zurück und Nobody schlägt zurück

Da ist er wieder! 36 Jahre nach dem ersten „Nobody“-Film hat sich der Mann mit den unglaublich blauen Augen wieder seinen Staubmantel angezogen und ist zurück im Wilden Westen. Und dieses Mal gleich in zwei Filmen (die aber auch als ein Film zusammengeschnitten existieren). Dabei ist Terence Hill zwar nicht Nobody – wie der deutsche Titel vermuten lässt – aber was sind schon Namen? Er ist Doc West. Ein Tee trinkender Profikartenspieler, der einmal Arzt mit einem Alkoholproblem war. Als er eine junge Frau im Rausch nicht retten kann, hängt er sowohl das Skalpell als auch den Whiskey an den Nagel und finanziert seither die junge Tochter der Verstorbenen. Estrella geht auf eine gute Schule in Boston, wohin Doc West alles Geld schickt, das er erspielt.

Nun führt ihn das Schicksal in das kleine Städtchen Holy Sand. Dort rettet er einen Jungen vor einer Klapperschlange und wird erstmal wegen vermeintlichen Falschspiels verhaftet. Nachdem er den Sheriff von seinem Rückenleiden heilt, freunden sich die beiden an und arbeiten zusammen um den Bankräuber dingfest zu machen, der die letzte Bank überfiel, die eigentlich Doc Wests Geld für Estrella überweisen sollte. Als der am Anfang gerettete Junge sich für ihn in die Kugel des Bösewichtes wirft, findet er seinen Mut wieder, diesen zu operieren und rettet den Jungen. Hier endet der erste Teil und der Held müsste eigentlich in den Sonnenuntergang reiten. Aber da die einzige Medizinerin des Ortes bisher die verwitwete Lehrerin ist, lässt er sich doch überreden zu bleiben. Besagte Lehrerin, die Gefallen an dem Doc gefunden hat, würde gern ein Krankenhaus bauen. Aber dafür ist kein Geld da. Die Lösung scheint ein großes Pokerturnier zu sein. Spieler aus allen Ecken des Landes kommen. Die meisten sind doch eher zwielichtige Gestalten. Zwischendurch wird sogar die Lehrerin entführt. Aber wie zu erwarten, gewinnt Doc West. Und gerade wie er wieder in den Sonnenuntergang zu reiten versucht, kommt ein Brief von Estrella, die sich ankündigt, ihn in Holy Sand zu besuchen …

Nun, man merkt Terence Hill zwar seine 70 Jahre nicht an, aber doch, dass er nicht mehr der Nobody mit 34 Jahren ist. Es fehlen die typischen Prügeleien, auf Kartenspielereien à la Hill muss aber nicht verzichtet werden, ebensowenig wie auf sein breites Grinsen, wenn er die Bösewichte in ihre Schranken weist. Alles in allem ist der Film für die Fans der alten Terence Hill-Western ein Muss. Viel Spaß dabei.

(Kilroy)

Rezept des Monats

Süße Verführung

Zutaten:

1 ¼ Tassen Mehl (150 g)
2 Eier
1 EL Zucker
1 TL Natron
2/3 Tassen Milch (150 ml)
1 Pr. Salz
Öl

Füllung:

2 Hände voller Blaubeeren (200 g)
1 EL Zucker
1 EL Zitronensaft
4 Eiweiße
4 EL zu Staub zerriebener Zucker (Puderzucker)
Ahornsirup

Elizabeth White war das bezauberndste Mädchen in Camden, mit Schleifchen in ihren nussbraunen Locken. Und nun endlich hatte Dave Higgins sich getraut, sie anzusprechen und ihre Familie zu einem Essen einzuladen. Die erste Hürde war genommen. Aber was sollte er seiner Angebeteten servieren? In diesem Augenblick trat seine Großmutter zu ihm und versprach, dass sie etwas zubereiten würde, dass ihm das Herz der Liebsten näherbringen würde. Als erstes schickte sie ihn Blaubeeren pflücken.

Als er wiederkam, war sie bereits dabei aus dem Mehl, den Eiern, Zucker, Natron, Milch und einer Prise Salz einen Teig zu schlagen. „Wasch die Blaubeeren!“, sagte sie ihrem Enkel. „Und dann verrühre sie in einer Schüssel mit einem Löffel Zucker und einem Löffel Zitronensaft.“ Und da er es kaum abwarten konnte, das Endergebnis Elizabeth White zu präsentieren, führte er jeden Befehl seiner Großmutter aus, ohne darüber nachzudenken, was sein Vater dazu sagen würde, was er hier in der Küche tat.

Grandma Higgins hatte in der Zwischenzeit Öl in der Pfanne erhitzt und begann leckere Pancakes zu braten. Als diese fertig waren, begann sie vier Eier zu trennen und gab vier Löffel des Staubzuckers zu dem Eiweiß dazu, den sie immer auf Vorrat hatte. Es faszinierte Dave, wie schnell die alte Dame daraus einen festen Eischnee schlug. Diesen verteilte sie auf den einzelnen Pancakes, streute auf jeden zweiten ein paar Löffel Blaubeeren und klappte einen zweiten darüber. Zum Schluss noch Ahornsirup darüber. Fertig. Und schon klopfte es an der Tür ...

Viele Jahre später hatte sie den jungen Mann zwar nicht geheiratet, aber Elizabeth White widmete ihr Leben der Blaubeere, züchtete die erste Kulturheidelbeere und kümmerte sich um deren Vermarktung. Vielleicht war ja das Rezept der Blueberry-Pancakes der Anstoß dazu gewesen.

(Kilroy)

Arbeitsberichte

Ein Beerenmärchen

Es war spät und der kleine Charly konnte immer noch nicht schlafen. Seine Eltern waren noch nicht heimgekommen und von weitem hörte man von ferne das Trampeln von Pferden und der kleine Junge glaubte die Rufe der Indianer zu hören. Aber sein alter Großvater war bei ihm. Er streichelte ihm über die blonden Haare. „Ich werde Dir eine Geschichte erzählen. Es war einmal ein alter Farmer in Tennessee, der hatte drei Söhne. Und da die Ernte dieses Jahr nicht besonders gut ausgefallen war, schickte er seinen ältesten Sohn hinaus zum Moosbeeren pflücken. Georg war ein großer kräftiger Junge, der gern das Pferd mit dem Pflug über den Acker führte und nicht müde wurde Holz für den Ofen zu hacken. Er zog seine grünen Sandalen an und zog mit einem Korb hinaus zum Beerensammeln. Aber bevor ihm die kleinen roten Beeren auffielen, hatte er sie bereits mit seinen großen Füßen zertreten. Wütend kam er wieder nach Hause, warf den Korb in die Ecke und ging Holz hacken.

Am zweiten Tag schickte der alte Farmer seinen zweiten Sohn zum Moosbeeren pflücken hinaus. Jim war ein schmächtiger aber kluger Junge. Er konstruierte Maschinen, die bei der Ernte helfen würden oder errechnete wie man am besten die neue Scheune bauen müsste. Er nahm sich seinen blaukarierten Gürtel, an dem eine kleine Tasche hing, nahm sich den Korb und ging auf die Suche. Er war erst kurze Zeit draußen, als er die Beeren fand. Als er die erste gepflückt hatte, sah er einen schwarzen Käfer auf der nächsten. Und da setzte er sich in die Beerensträucher, nahm ein Buch aus seiner Tasche und begann herauszufinden, was für ein Insekt das wohl ist. Erst als die Sonne bereits unterging fiel ihm auf, dass er keine Beeren gesammelt hatte. Aber da er jetzt keine mehr sehen konnte, ging er nach Hause und ging schnell auf sein Zimmer um zu Lesen.

Der Vater hatte sich schon damit abgefunden, dass es wohl keine Beeren zum Essen geben würde und so verzichtete er darauf, den jüngsten Sohn zum Beeren pflücken zu schicken. Jack war dicklich und mit den Gedanken stets in den Wolken. Und so ließ sein Vater ihn einfach gehen, als er seinen großen grauen Sombrero nahm und spazieren gehen wollte. Jack lief hinüber auf die weite Flur und fand dort Büsche mit roten Beeren. Da er Hunger hatte, pflückte er ein paar Hände voll und aß sie. Doch dann dachte er an seinen Vater und seine Brüder. Da nahm er seinen Hut ab und sammelte so viele Beeren, wie in den Hut hinein passten und ging dann pfeifend nach Hause. Dort legte er den Hut auf den Tisch und zum Abendessen gab es Beerenbrei und das Lob des alten Farmers …“

Aber noch ehe der alte Mann die Geschichte zu Ende erzählen konnte, schlief Charly schon tief und fest.

(Kilroy)

Update 2.35.5

Zwei von der Liste ...

Neben dem umfangreicheren Update 2.35.4, gab es Mitte des Monats noch ein weiteres, das unser Spiel verbessert hat. Mit dem Update wurden zwei Fehler ausgebessert, von denen der eine „nur“ ärgerlich war, der andere aber durchaus zu finanziellen Nachteilen für uns Spieler führen konnte.

Henrys Pokerspiel hat nun auch seinen Glücksbonus erhalten und wir können uns über 0,048 % erhöhte Glückschance pro Stufe freuen, wenn wir mit Henrys Blatt spielen. Was nach wenig klingt, ergibt bei Stufe 150 jedoch runde 8 % und ist damit für all jene, die nicht über ein komplettes Glücksset verfügen, eine deutliche Steigerung ihrer Fundchance.

Henrys Pokerspiel

Bis zum Update 2.35.5 war es für einige Spieler nicht möglich, die automatische Verlängerung des **VIP-Bonus** zu deaktivieren. Dies ist nun allen Spielern möglich. Keiner, der den VIP-Bonus aktiviert, muss also fürchten, ihn erst dann wieder loszuwerden, wenn das Nuggetkonto leer ist. Ihr entscheidet über den Bonus-Einsatz und über sein Ende.

VIP-Bonus

Die Ankündigung des Updates findet ihr im offiziellen The West Forum unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74293 im Bereich Ankündigungen. Zwei Fehler können wir von der Liste streichen ... am Rest wird gearbeitet. Die TWTimes wünscht allen Cowboys und Cowgirls weiterhin einen unfallfreien Ritt durch die Weiten des Wilden Westens.

(Tony Montana 1602)

Reisbekanntschaften V

Verschiedene Weisheiten - Reisebekanntschaften Teil 5

Irgendwann ist es für Lucie erneut Zeit, sich auf ihr Zimmer zu begeben. Auch Der dem Wind folgt hat diesmal ein Zimmer und begleitet sie. Danteslav verabschiedet sich von den Beiden und erklärt Lucie erneut, dass sie bitte seine Kiste mitnehmen soll und er später wieder zu ihnen stoßen wird. Lucie verspricht es erneut. Dann verbleibt Danteslav noch etwas in der kühlen Nachtluft, während Lucie auf ihr Zimmer geht und sich bettfertig macht. Sacht streicht sie über ihre Kiste. „Ach Josef, wenn Du nur hier sein könntest. Ich habe so gute Freunde gefunden. Du würdest sie mögen.“, flüstert sie leise und geht schlafen.

Für Der dem Wind folgt ist das Zimmer ungewohnt. Die letzten Jahre hatte er unter freiem Himmel geschlafen. Aber das Wichtigste ist, dass seine Kiste da ist - geschlossen und in Sicherheit. Er wirft einen skeptischen Blick auf das Bett, bevor er die Decke herunterzieht und es sich auf dem Boden neben seiner Kiste bequem macht. Bevor er die Augen schließt, sieht er zum Fenster hinaus, denkt über die Ereignisse des noch jungen Jahres nach und fragt sich, wo das alles enden soll. Dann streichelt er über die Kiste und schläft ein.

Irgendwann sucht auch Danteslav sein Zimmer auf. Er setzt sich auf den Stuhl und schaut ebenfalls aus dem Fenster in die Nacht hinaus. Lucie Carpek ist der netteste Mensch, dem er seit Jahrhunderten begegnet ist. Das Letzte was er möchte ist, sie in Gefahr zu bringen. Ihre Idee, den Indianer mitzunehmen, ist vielleicht klüger, als ihr sicher bewusst ist. Er ist unruhig, aber dennoch steht er auf und öffnet die Kiste. Seine Hand fährt durch die Erde. Sie fühlt sich immer noch wie Heimat an. Aber wie lange noch? Auf Dauer ist es so keine Lösung. Dann holt er seine Bücher hervor und die beiden Knochen seiner Diener. Der Vampir beginnt damit, die Seite zu suchen, auf welcher er heute Morgen aufgehört hatte zu lesen. Aber gedankenverloren überblätterte er die Seite und schloss das Buch einfach wieder. Dann lehnte er sich zurück und blickte zu seiner geisterhaften Dienerin hinüber. „Fatima.“, rief er sie zu sich. Sanft schwebte sie zu ihm hinüber und ihre durchscheinenden Augen sahen ihn fragend an. Sie muss mal eine wunderschöne Frau gewesen sein, denkt er bei sich. Nun das war Lucie sicher auch einmal. „Sie sind traurig, mein Meister.“, raunt sie ihm zu und berührt leicht wie der Wind seine Hand. „Warum musst Du ein Geist sein?“, fragt er sie. „Weil ich sonst nicht hier wäre.“, antwortet das Gespenstermädchen leise. „Recht hast Du. Lass uns an die Arbeit gehen.“ Daraufhin schlägt er das Buch wieder auf und widmet sich erneut dem Golem, während Fatima wie letzte Nacht sein Bett in Unordnung bringt. Aber auch heute vergeht die Nacht viel zu schnell. Seine innere Uhr sagt Danteslav, dass es Zeit wird, alles zusammenzupacken. Er packt die Bücher zurück in die Erde und auch die Knochen, nachdem er das Licht gelöscht hat. Im Verschwinden lächelt ihm Fatima noch einmal zu. Dann ist er wieder allein. Noch einmal blickt er auf den bleigrauen Horizont und dann steigt er in seine Kiste und verschließt sie von innen. Kurz darauf klopft es an der Tür seines Zimmers.

„Danteslav? Sind sie schon wach?“, rief Lucie durch die Tür. Aber sie bekam keine Antwort. Das enttäuscht sie natürlich. Sollte er wieder gegangen sein, ohne sich zu verabschieden? Die Kutsche wird in einer Stunde fahren. Vorsichtig dreht sie den Türknauf und schaut durch den entstehenden Spalt in der Tür in den Raum. Dieser ist leer. Neugierig wie sie ist, öffnet sie die Tür ganz. Ein wenig hat es etwas Verbotenes, allein im Zimmer eines Mannes zu sein. Ihre Mutter hatte sie andere Dinge gelehrt. Lucie lächelt und schaut sich um. Das Bett ist aufgewühlt, die Kerze herunter gebrannt. Und da steht immer noch seine Kiste, welche ihrer eigenen sehr ähnlich scheint. Gute böhmische Handarbeit, denkt sie bei sich, als sie näher herangeht und ihre Hand auf den Deckel legt. Dabei schließt sie einen Moment die Augen und atmet tief ein. Was ist das? Wonach riecht das? Ein wenig wie die brach liegenden Äcker im Herbst. Es riecht nach Erde. Seltsam. „Ich habe Sie schon überall gesucht.“ In der Tür steht Der dem Wind folgt. „Die Kutsche fährt gleich, wenn wir noch was essen wollen, sollten wir uns beeilen.“ „Guten Morgen erstmal.“, antwortet Lucie, nachdem sie sich von dem ersten Schreck, erwischt worden zu sein, erholt hat. „Ja, lassen sie uns gehen.“

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Wie immer laden die Burschen die Kisten auf die Kutsche. Alle drei Kisten. Während Der Indianer und die Lady zusammen in den Saloon gehen. Wie immer ist um diese Zeit nichts los. Also setzen sie sich an den Tisch und bestellen Frühstück. Wobei es hier keine Rolle zu spielen scheint, welche Tageszeit gerade ist, es gibt immer das Gleiche. „Sie wissen, dass er ein böser Geist ist.“, beginnt Der dem Wind folgt das Gespräch. „Danteslav? Nun, er ist sicher kein normaler Mann, aber ich weiß, das er mir gegenüber loyal ist.“ „Woher wissen Sie das? Ein Skorpion bleibt immer ein Skorpion.“, sagt der Indianer. Lucie sieht ihn verwirrt an. „Ein Skorpion?“ „Es ist eine alte Weisheit, die mein Großvater mir erzählte. Es war einmal ein Skorpion, der über einen Fluss wollte, aber der Skorpion kann nicht schwimmen. Und wie er am Ufer entlanggeht, sieht er eine Schildkröte, die daliegt und sich sonnt. Der Skorpion geht zur Schildkröte und bittet sie, ob sie ihn nicht auf die andere Seite des Ufers bringen kann. Die Schildkröte sagt: Nein, denn wenn wir mitten auf dem Fluss sind, wirst Du mich stechen und ich werde sterben. Aber der Skorpion schüttelt den Kopf und sagt ihr, dass das doch unvernünftig wäre. Würde er sie stechen wenn sie mitten auf dem Fluss sind, würde er ja ebenso ertrinken wie sie und das will er doch nicht. Die Schildkröte denkt darüber nach und entscheidet sich, dem Skorpion doch den Gefallen zu tun und ihn über den Fluss zu bringen. Der Skorpion steigt also auf den Rücken der Schildkröte und diese schwimmt los. Als sie bereits auf der Mitte des Flusses sind … sticht der Skorpion sie. Bevor sie stirbt fragt die Schildkröte mit letzter Kraft: Warum hast Du mich gestochen? Jetzt müssen wir beide Sterben. Und der Skorpion antwortet: Weil ich eben ein Skorpion bin.“ Lucie Carpek sitzt da und hört sich die Geschichte an. „Oh diese Geschichte. Die kenne ich. Allerdings mit einem Frosch statt einer Schildkröte.“ „Ja, weil es eine Wahrheit ist, gibt es diese Geschichte überall.“ „Aber Danteslav ist kein Skorpion. Manchmal liegt das wahre Wesen eines Menschen viel tiefer, als wir es erkennen können.“ „Ich hoffe, sie haben Recht.“, fügt der Indianer noch hinzu, bevor der Kutscher den Saloon betritt.

„Es ist Zeit. Die Postkutsche fährt gleich ab.“ Hecktisch sieht er sich um und man sieht die Erleichterung in seinem Gesicht, als er Danteslav nicht entdeckt. Insgeheim fragt er sich, ob dieser in der Kiste sein könnte. Er schluckt und verwirft den Gedanken sofort wieder. Aber wo hätte er gestern dann herkommen sollen? „Ich muss noch etwas mit dem Sheriff klären.“, verkündet Lucie und steht auf, um rasch den Saloon zu verlassen. Während dessen geht Der dem Wind folgt mit dem Kutscher hinaus um zu sehen, ob alles seine Richtigkeit hat und auch seine Kiste sicher verstaut ist. Als Lucie zum Büro des Sheriffs kommt, steht dieser bereits mit einem der beiden Pferde davor. 70 Dollar würde ein solches Pferd kosten, sagt der Sheriff und samt Sattel 100. Lucie ist kurz davor den Preis zu bezahlen, als Der dem Wind folgt dazu kommt. „Einen Sattel brauche ich nicht.“, sagt er und schaut sich das Pferd nochmal genauer an. Worauf sich Lucie und der Sheriff über 60 Dollar einig werden. Sie bezahlt und beeilt sich, schnell zur Kutsche zu kommen, bevor diese noch ohne sie fährt. Der dem Wind folgt, steigt auf sein Pferd und reitet der losfahrenden Kutsche nach.

(Kilroy)

Old McDonald

Old Mac Donald had a farm

Da kommt in naher Zukunft tierisch was auf uns zu, also lasst uns doch jetzt schon gemeinsam einmal das altbekannte Kinderlied anstimmen:

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some chicks , hiahiaho
with a chick chick here and a chick chick there
here a chick, there a chick, everywhere a chick chick

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some ducks, hiahiaho
with a quak quak here and a quak a quak there
here a quak , there a quak, eveywhere a quak quak

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some pigs, hiahiaho
with a oink oink here and a oink oink there
here a oink, there a oink, everywhere a oink oink

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some cows, hiahiaho
with a muh muh here and a muh muh there
here a muh, there a muh, everywhere a muh muh

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some turkeys, hiahiaho
with a guggle guggle here and a guggle guggle there
here a guggle, there a guggle, everywhere a guggle guggle

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some cats, hiahiaho
with a miau miau here and a miau miau there
here a miau, there a miau, everywhere a miau miau

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some dogs, hiahiaho
with a wau wau here and a wau wau there
here a wau, there a wau, everywhere a wau wau

Old McDonald had a farm, hiahiaho
and on his farm he had some mice, hiahiaho
with a squik squik here and a squik squik there
here a squik, there a squik, everywhere a squik squik

Old McDonald had a farm, hiahiaho

(Rastlos)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

SSS: nabend. lade euch morgen um 18:00 uhr zur grillparty ein, werde morgen 61.
LLL: Herzlichen Glückwunsch
CCC: wie schön siggi na das ist doch mal nen grund ein schwein zu fangen ,ich mach mich sofort in den busch um für morgen eins klar zu machen ,grins
SSS: prima, na dann bis morgen
CCC: ja ich wünsche dir noch viele viele geburtstage die du feiern kannst
JJJ: hey, wo muss ich hin kommen
CCC: tja das hat SSS leider noch nicht verraten
JJJ: vielleicht kommt das noch morgen

CCC: ich brüte schon eine weile um der möglichkeit eines tw treffens ,ich wohne günstig und nahe der autobahn, nur die übernachtungsmöglichkeiten sind leider stark begrentzt
LLL: ein Bett im Kornfeld oder so?
CCC: ja in etwa, ich hab so im hinterkopf ein zeltlager ,dazu muß ich mal die bürgermeisterin verhaften und mal schauen ob stellflächen frei gegeben werden können
JJJ: wir können uns auch gern bei mir treffen, wohne auch an einer autobahn .)
MMM: da fällt mir was ein... hat jemand harpers äxte zum abgeben?
SSS: nee sorry habe nur 27 , sammle noch
MMM: bin leider kein koch
SSS: wie kocht man eine Axt ?
MMM: n koch kann ja das chilli gg die eintauschen oder nicht?

TTT: 26 + 18 = 11
TTT: 26. meistertitel + 18. pokalsieg = 11. double

CCC: [Sehr edle Kiste] wie viel muß ich als preis angeben ?
RRR: versuch mal 6 oder 8k
CCC: wieso inno da nicht einfach nen preis drannmacht ,is zum *zensiert*
RRR: müßten dafür einen Mitarbeiter extra einstellen
CCC: pscht nich so laut ,sonst kriegst ne verwarnung hihi
RRR: hatte noch keine, tut das weh?
CCC: weis nich ,ich wurde nie verwarnt ,nur sofort geschmissen hihi

TTT: so mal das dfb pokalfinale kurz zusammen gefasst: Die Deffer (Dortmund) haben gut dagegen gehalten und konnten die Angreifer(Bayern) gut wegdeffen. Am Ende ging ihnen die Puste aus und die Angreifer konnten im Endsturm (Elfmeterschießen) ausreichend lange die flage halten und haben gewonnen.

CCC: was kostet das gewehr?
MMM: hey 1,9
CCC: oje da muss ich passen
MMM: würde aber auch gg collins gewhr tauschen
CCC: hab ich leider nur einmal
MMM: brauche es doch auch nur 1x

CCC: bär?
MMM: 27,8 kio auf dem konto? jupp 1 bär, preis oben
CCC: so billige kaufe ich nicht und kio kenne ich auch nicht
MMM: sorry mio, kein spielgeld, real, kontonr folgt, bereit
CCC: ja
MMM: drin, go go go
CCC: danke
MMM: bitte, nach 0:00 uhr nicht füttern
CCC: geht klar, hat er heute schon was bekommen?
MMM: & nicht trennen sind geschwister ... glaube ich. nö heute nicht. mussten mich nur tragen .. könnten hungrig sein ... etwas
CCC: dann geb ich ihnen dann gleich was
MMM: 234 erst. machst du auch etwas ??????????????????????
CCC: ich finde keine
MMM: ach, musst sie aus dem wald locken
CCC: ist mir zu gruselig da
MMM: oder wenn sie lachse fangen
CCC: das geht
MMM: ja, oder während einer arbeit um den rechner rennen und "yogi-bär" rufen singen, so mache ich es
CCC: teste ich morgen mal
MMM: mit honig einschmieren bringt noch etwas mehr, mache ich aber selten

Der Chatspion - Fortsetzung

TTT: kochst du für mich? :-)
CCC: was soll es geben?
TTT: schinkenwürfel und paprika in der pfanne, kackkartoffel
CCC: LOL
TTT: B-ackkartoffel LOL
CCC: kacke =)

TTT: war eben noch einkaufen, auf dem parkplatz stand ein auto mit 2 aufklebern, grünweiße streifen, sachsenwappen in der mitte drauf, drunter stand was säggsisches :-): 1. Oorschwerbleede, 2. Sglatschglei
CCC: lesen konntest du es, schreiben auch. wie sieht es mit der Übersetzung aus, nachdem du das sachsenabbi ja erfolgreich hinter dich gebracht hast?

QQQ: so, Abenteuer gewonnen und noch zwei Erfolge bekommen^^ nur mal wieder keine Beutetruhe ;-(
CCC: schade, aber trotzdem schön
QQQ: ich glaube, da muss ich an die TWTimes schreiben
CCC: ach das bringt nichts, du solltest doch lieber an den support schreiben
QQQ: die haben mich aber an die Times verwiesen
CCC: hm, dann wird das wohl erst 2017 umgesetzt

RRR: wieder da bin
CCC: kannst du bitte mal auf der 1 in den chat schauen?
RRR: ne geht nicht ,dann flieg ich raus
CCC: HHH möchte zu den duellen was wissen, aber ich hab da nicht so viel ahnung
RRR: wie gesagt normalerweise hab ich alle drei welten offen aber seit dem update kann ich das leider nicht mehr
CCC: ist echt nervig
RRR: ja ich bin seit gestern so oft rausgeflogen das ich mir vom supp ne drehtür einbauen lassen wollt und heut is es auch nicht besser

SSS: tote hose heut
RRR: jo mir sind die spässe ausgegangen ich stricke grad an neuen
SSS: mach langsam kommen die besseren

RRR: DDD ich war mal auf allen welten mehr oder weniger vertreten ,habe alle bis auf w1 ,w10 und el paso gelöscht ,welchen grund sollte es geben das ich eine neue welt öffne ??
DDD: ich bin da, und brauch ein mendor, spiel ja erst 3 oder 4 monate hier. echt hab das spiel noch nicht so geschnallt, glaub lieg am alter à am mäsch
RRR: woran liegt das ?
DDD: an den farbigen haaaaren... du d udu, wechsele mal deine federen RRR

Rätselecke I

US-Geschichte

Wer diesmal unsere Nuggets gewinnen möchte, muss uns die folgenden 10 Fragen zur Geschichte beantworten. Personen und Politik, Technik und Tratsch - unser Rätsel vereint all dies in sich. Die Antworten sendet ihr bitte in Form der Buchstaben zu den Fragennummern an uns. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Die heute als Stars and Stripes bekannte US Fahne wurde in ihrer ursprünglichen Form bekannt unter dem Namen:

a. Betsy Ross
b. Brown Bess
c. Bonnie blue flag

2.Wer erfand den als Peacemaker bekannten Westernrevolver?

a. James Moses Browning
b. Samuel Colt
c. Robert Smith

3. Wen oder was bezeichnet man als Magnolie aus Stahl?

a. Eine besondere Pflanze
b. Eine Angehörige der alten Oberschicht der Südstaaten
c. Eine mit Blumenmustern verzierte Waffe

4. Welchen Namen trägt ein Indianerstamm?

a. Bear
b. Crow
c. Eagle

5. Was wurde in der Monroe Doktrin vom 2. Dezember 1823 festgestellt?

a. Ein Wirtschaftspakt mit Großbritannien
b. Die Unabhängigkeit der Indianer
c. Die unverbrüchliche Unabhängigkeit der USA von anderen Mächten

6. Wie nennt man das allgemeine Symbol für den Staat Texas?

a. Longhorn
b. Lone Star
c. Lasso

7. Wer war am berühmten gunfight am O.K.Corral am 26.10.1881 nicht beteiligt?

a. Virgil Earp
b. Bat Masterson
c. Ike Clanton

8. Was ist ein Vaquero?

a. Ein mexikanischer Bandit
b. Ein mexikanischer Cowboy
c. Ein mexikanischer Seemann

Rätselecke I - Fortsetzung

9. Welcher US Bundesstaat wurde als 50. im Jahre 1959 in die Union aufgenommen?

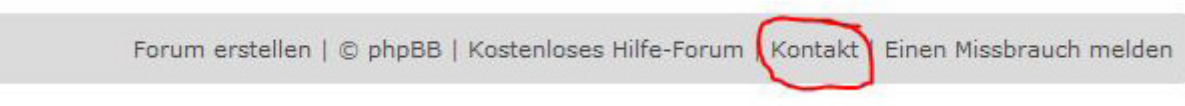
a. Alaska
b. Oklahoma
c. Hawaii

10. Für welches Kinderspielzeug stand der US Präsident Theodore Roosevelt Pate?

a. Rollschuhe
b. Baseballschläger
c. Teddybär

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“ oder benutzt den folgenden Link: http://twtimes.forumieren.com/contact.

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.

(Chamberlin)

Rätselecke II

Rätsel Amerikanischer Bürgerkrieg

Aus einem Oberstufen-Schulprojekt im Fach Geschichte entstand dieses Rätsel. Ohne Hilfe des Internets konnte es keiner von uns lösen. Die Schwierigkeit des Rätsels verdient einen Preis und überzeugte das Community Management von unserer Meinung. Welches tolle Item ihr gewinnen könnt, lest ihr unter dem Rätsel. Doch vor den Gewinn hat der Herr den Schweiß gesetzt. In diesem Sinne: Viel Spaß und Erfolg beim Rätseln und viel Glück bei der Auslosung der Gewinner!

Aus den gesuchten Buchstaben ergibt sich das Lösungswort. Dieses **und** die Lösungen zu den einzelnen Fragen schickt ihr bitte ein.

1) Welche Stadt griff Theophilus H. Holmes Anfang Juni 1863 an?
(erster Buchstabe)

2) In welchen Bundesstaat kapitulierte Robert E. Lee?
(letzter Buchstabe)

3) Wer war der Vorsitzende des Ausschusses, der die Flagge der Konföderierten Staaten festlegen sollte?
(letzter Buchstabe erster Vorname)

4) Welcher konföderierte General wurde bei der letzten Verteidigung Petersburgs außerhalb der Stadt getötet?
(erster Buchstabe zweiter Vorname)

5) Wie hieß das Unionsregiment aus Ohio, welches graue Uniformen trug?
(dritter Buchstabe erster Name)

6) Wie war der Spitzname der ersten Kentucky-Brigade?
(erster Buchstabe)

7) Welcher Staat trat als neunter aus den USA aus und auch als neunter den Konföderierten Staaten bei?
(fünfter Buchstabe)

8) Welche Stadt in Maryland wurde von der Union als erste eingenommen?
(zweiter Buchstabe)

9) Welches war die meistverwendete österreichische Schusswaffe im im Sezessionskrieg?
(Hersteller Firma, zweiter Buchstabe)

10) Wer erklärte den Missouri-Kompromiss für verfassungswidrig?
(Nachname zweiter Buchstabe)

11) Wer vertrat die Cherokee im ersten Konföderationskongress?
(vierter Buchstabe Nachname)

12) Wer war der „lahme Gaul“ bei der Schlacht bei Chickahominy?
(fünfter Buchstabe Nachname)

Rätselecke II - Fortsetzung

Bei diesem Gewinnspiel gibt es keine Goldnuggets zu gewinnen; wir können leider nur 2 x 200 Stück ausspielen. Aber ein Rätsel dieses Kalibers braucht einfach einen Preis! Wir haben uns bei InnoGames für ein Item stark gemacht und bekamen eins, das zum letzten Event und dieser Ausgabe passt: Der Gewinner darf sich eines der drei folgenden Items aussuchen: Detektivmantel oder Weltenbummlermantel oder Shawnee Hemd!

Einfach die Lösung per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) **und das gewünschte Item für den Fall eures Gewinns** an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: http://twtimes.forumieren.com/contact.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider 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)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder sehr bekannt aus Literatur oder Film. Als Hilfe lassen wir die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und euch so ein paar Hinweise geben.

- Geboren wurde ich in dem Jahr, in dem Schillers „Die Räuber“ uraufgeführt wurde.
- Schon mein Vater war ein Befürworter weitgehender Rechte der Bundesstaaten der USA gegenüber der Bundesregierung - eine Haltung, die auch ich zeitlebens inne hatte, etwa in Fragen der Zollpolitik oder der Sklaverei.
- Nachdem ich unter anderem in Yale studiert hatte, wurde ich in dem Jahr zum Anwalt zugelassen, in dem die USA den Vertrag von Detroit mit einer Reihe von Indianerstämmen schlossen.
- Vier Jahre später vertrat ich meinen Heimatstaat South Carolina eine Wahlperiode lang als Abgeordneter im Repräsentantenhaus der USA.
- Im selben Jahr, in dem ich den Kongress verließ, wurde ich Kriegsminister der USA.
- Aus diesem Amt wechselte ich in das des Vizepräsidenten. Als solcher diente ich zwei aufeinanderfolgenden Präsidenten, trat jedoch, aufgrund der Tatsache, dass die politischen Differenzen zwischen mir und dem Präsidenten nicht gleich null waren, freiwillig von meinem Amt zurück.
- Statt mich enttäuscht aus der Politik zurückzuziehen, wurde ich noch im Jahr meines Rücktritts in den Senat der USA gewählt und gehörte ihm, mit einer zweijährigen Unterbrechung, achtzehn Jahre lang an.
- Diese zweijährige Unterbrechung vertat ich nicht mit Nichtstun, sondern übernahm das Amt des US-Außenministers. In meine Amtszeit fiel, etwa einen Monat vor ihrem Ende, auch noch die Annexion der Republik Texas durch die USA.
- Sowohl im Repräsentantenhaus als auch im Senat, galt ich als ausgezeichneter Redner, der sowohl begeistern als auch Widerspruch auslösen konnte. 107 Jahre nach meinem Tod wurde ich im Jahre 1957 von einem Senatskomitee zu einem der „5 größten Senatoren aller Zeiten“ gewählt.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach den Namen der gesuchten Person per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt dort einfach auf „Kontakt“ oder benutzt den folgenden Link: http://twtimes.forumieren.com/contact.

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)

Rätselauflösungen und Gewinner der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war **Thomas Jefferson**. Der Gewinner ist **Ruthli** aus Welt **Arizona**. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal 12 richtige Einsendungen.

Rätselecke

Die richtigen Lösungsbuchstaben sind: **b, b, a, b, a, a, b, b, c, b**. Der Gewinner ist **Valisk** aus **Hannahville**. Herzlichen Glückwunsch!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 8 richtige Einsendungen.

(Tony Montana 1602)

Lustiges aus dem Forum von The West

Zitate ...

"Die größten und häufigsten Abenteuer bei TW sind wohl die Bugs. Ich möchte daher ein Item/Buff haben, welches mir -75% auf Bugs gibt"

"Das war auch geplant, aber letztendlich war das Risiko, dass es verbuggt sein könnte und somit noch mehr Bugs ins Spiel gelangen, zu hoch und es wurde mit einem Indianerfluch belegt und vergraben."

(Cymoril)

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung
Spielerkollektiv von The West

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

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

Chefredakteur
stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion
Cymoril cymoril@twtimes.de
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.