THE WEST TIMES

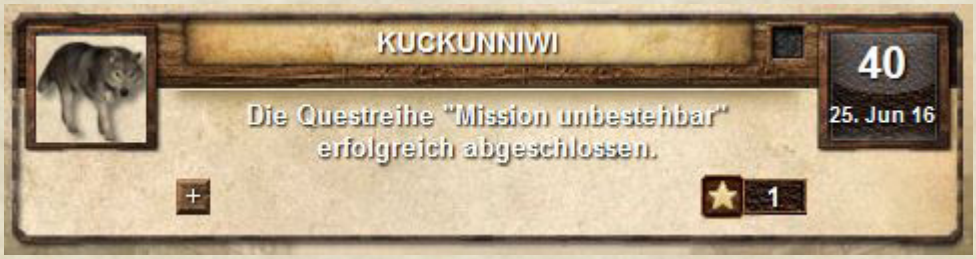
★ Ausgabe 89 ★ Juli 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Update 2.36

Von Quests, Duellen und dem Chat - The West Version 2.36

Am 13.06.16 wurde von der Community Managerin **Evelyn Colt** im offiziellen The West Forum das aktuelle Update unseres Spiels auf **Version 2.36** angekündigt. Es folgte dann auch fehlerfrei in den folgenden Tagen.

Der Content des Spiels wurde um eine neue Questreihe mit dem Namen „Mission unbestehbar“ erweitert. Anders, als der Name der Reihe vielleicht vermuten lässt, ist die neue Reihe sehr wohl bestehbar, wie der folgende Screenshot belegt.



Quest-Erfolg „KUCKUNNIWI“

Eine zusätzliche Erweiterung des Contents, wenn auch nur für drei Spieler, ist die „Filmklappe“. Die drei Glücklichen erhielten damit ihren Gewinn aus dem Hollywest-Filmwettbewerb. Das einzigartige Item liefert einen Bonus von +2 auf das Attribut Geschicklichkeit und von +0,2 pro Stufe auf die Fertigkeit Taktik. Die TWTimes gratuliert den Gewinnern **siraustin**, **EagleClaw87** und **Pumucklchen** und wünscht viel Erfolg beim Drehen weiter Filme. Klappe, die Erste, Film ab!

Belohnung Hollywest-Filmwettbewerb: „Filmklappe“

Zu den behobenen Fehlern gehört, dass nun nur noch die 31 tatsächlich erspielbaren Erfolge angezeigt werden. Bis zu diesem Update wurde als Maximalanzahl 32 angezeigt, die TWTimes berichtete darüber in Ausgabe 88. Die Tatsache, dass jedoch nach 31 Erfolgen, entgegen der Anzeige, kein weiterer mehr erreichbar war, sorgte unter den aktiven Abenteuerspielern daher für einige Verwirrung.

Auch ist es nun nicht mehr möglich, sich selbst im Chat zu ignorieren und so die eigenen Posts zu verpassen. Schön, dass dieser Fehler behoben ist, aber eigentlich überflüssig, denn für unsere Aktiven gilt doch mindestens dasselbe wie für Manager: „Ein guter The West Spieler weiß doch, was er denkt, wenn er hört, was er sagt“ - wer muss da noch lesen können?

Diejenigen Spieler, die weniger reden und dafür mehr duellieren, können sich darüber freuen, dass nun auch die Werte für Erfahrung und Duellerfahrung, die in einem Duell herausgeschossen und -geschlagen werden können, korrekt im Saloon angezeigt werden. Feuer frei!

Unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74427 könnt ihr alle Details und ein paar weitere Änderungen noch einmal selbst nachlesen. Die Diskussion zum Update findet ihr auf der Seite https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74428 und könnt dort auch euer Feedback hinterlassen. Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Cowboys und Cowgirls ein fehler- und unfallfreies Spielerlebnis im Westen Version 2.36!

(Tony Montana 1602)

Inhalt

Update 2.36	1	So ein Zirkus ...	15
Vorwort	2	Filmkritik „12 Uhr Mittags - High Noon“	16
Arbeitsberichte	3	Duell-KO - Fortsetzung	17
Leserbrief *Nelly*	4	Leserzuschrift wüstenrot	19
Event auf Welt 2	5	Fortsetzungsroman von crow60	21
Veredelungen	7	Rezept des Monats	23
Leserbrief Rastlos	8	Reisbekanntschaften VI	24
Wiederholbare Quests	10	Der Chatspion	26
In eigener Sache	10	Rätselecke	27
Bauerntiere Sale	11	Gewinnspiel Personenrätsel	29
Event auf Buffalo	12	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	30
Duellpunkte Städterangliste	13	Impressum	31
Stadtforengespräche	15		

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

der Sommer kommt - und die TWTimes geht weiter ihren Weg. Natürlich haben wir auch diesen Monat wieder eine Ausgabe mit interessanten Berichten für euch zusammengestellt; genau das Richtige für eine kleine Auszeit von der Sonne.

In Ausgabe 89 widmen wir uns erneut den momentan vorherrschenden Themen der Community, unter anderem der Diskussion um die benötigte Veränderung der Duellregeln. Zudem finden auch unsere Spielergeschichten ihre Fortsetzung, wir haben zahlreiche Themen aus den einzelnen Spielwelten bereitgestellt und auch der Bauerntiere-Sale ist ein Thema der aktuellen Zeitschrift.

In eigener Sache weisen wir auf den folgenden Seiten außerdem noch einmal ausdrücklich auf unsere Rolle innerhalb der Community hin. Wir möchten weiterhin als ein Kommunikationsorgan zwischen Spielern und Anbieter verstanden werden und wollen helfen, Differenzen zu bereinigen und gemeinsame Lösungswege zu finden. Dafür tragen wir gerne positive wie negative Kritik der Community über unsere Zeitung an InnoGames heran - sofern diese wohl begründet, sachlich und zielgerichtet ist. Wir möchten nicht die Plattform einzelner Spieler werden, die ihre persönlichen Anliegen und Probleme im Spiel öffentlichkeitswirksam darstellen wollen, ohne das ein Interesse und Bezug zur gesamten Community besteht. Im Allgemeinen und in Einzelfällen ohnehin, war, ist und bleibt der Support des Spielanbieters immer der erste Ansprechpartner.

In diesem Sinne wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen der 89. Ausgabe.

Viele Grüße im Namen des gesamten Teams

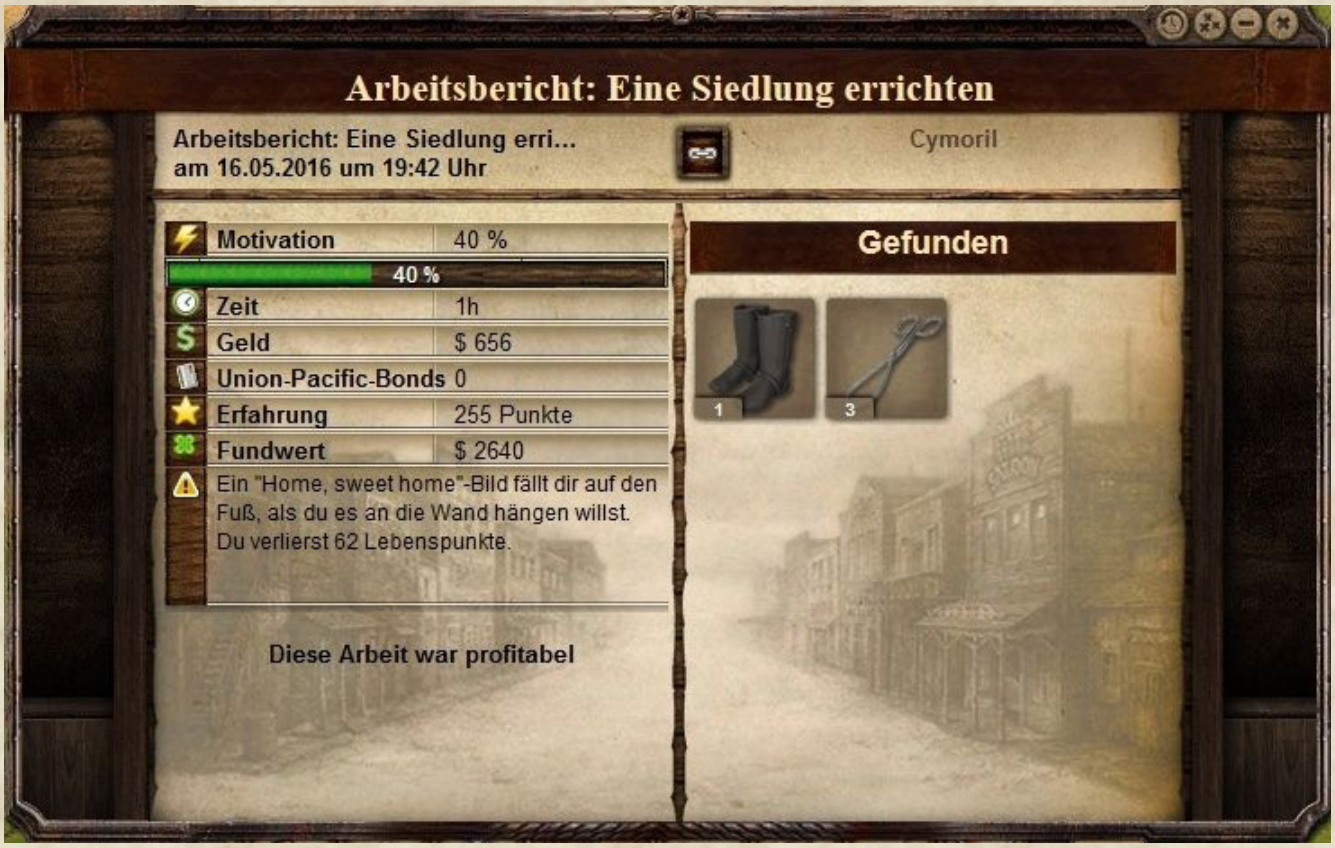
Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Arbeitsberichte

Der letzte Nagel

Vor zwei Wochen war der Treck angekommen. Das Land, das sie vor Monaten hier im Westen erworben hatten, war fruchtbar und jede Strapaze die Reise wert, die sie hinter sich gebracht hatten, um herzukommen. Die Männer hatten sich das verbliebene Werkzeug genommen und angefangen, die Siedlung zu errichten. In Freds Kiste hatten sich noch drei Zangen gefunden, aber auch die leisteten Ihren Dienst. Fred McFadyen stand stolz in seinen grauen Stiefeln, die er sich noch kurz vor der Reise gekauft hatte, in seinem zukünftigen Wohnzimmer. Es roch nach frischem Holz und er atmete tief durch, bevor er aus einer der Kisten den Bilderrahmen holte, in den seine Mutter einst „Home, sweet Home“ gestickt hatte. Er griff zum letzten verbliebenen Nagel und schlug ihn, wie schon so viele Nägel zuvor, mit der Rückseite seiner Zange in die Wand. Noch das Bild an den Nagel hängen … Fertig! Dachte sich Fred, bevor eben jener letzte Nagel nachgab und das Bild mit der Kannte hinabfiel und auf seinem grauen Stiefel landete. „Oh. Da habe ich ja noch mal Glück gehabt.“, lächelte Fred, denn er hatte den Aufprall durch die Stiefel kaum gespürt. Dann klopfte er den Nagel mit einer der anderen beiden Zangen wieder gerade und schlug ihn erneut eine handbreit höher in die Wand. Und dieses Mal hielt er. Ja, jetzt war er endlich angekommen und zu Hause!

(Kilroy)



Leserbrief *Nelly*

Strafen für Duelle

Wir erhielten von ***Nelly*** aus Welt 1 den folgenden Leserbrief zum Thema Bestrafung für verlorene Duelle. Wir veröffentlichen ihn in der Hoffnung, auch dadurch dem Community Management aufzuzeigen, dass diese Bestrafungen ein ernstes Problem für viele Spieler sind.

Liebe TWTimes,

ich wende mich mal wieder an euch, weil ich sonst nicht weiß wohin mit meinem Ärger ...

*Der Grund dafür ist folgender: Vor ein paar Wochen hat **CuBa is Back** nach langer Abwesenheit wieder erneut angefangen zu spielen. Er hat sich voller Motivation und Freude wieder ins Spiel gestürzt bis ein Supporter, sogar ein Bundmitglied von Cuba, alles zunichte gemacht hat. Den Sachverhalt hat Cuba dummerweise in sein Profil geschrieben:*

[Anmerkung der TWTimes: Den Profileintrag können wir nicht wiedergeben, da es 1:1 die entsprechenden Supporttickets waren. Sinngemäß geht es aber darum, dass seitens des betreffenden Supporters gegenüber Cuba die zweifelhafte „Pushing-Regel" angewandt wurde, um ihn zu verwarnen. Zusätzlich wurde ihm zur Last gelegt, dass er sich für Duelle, die aber ausschließlich seinem eigenen KO und nicht dem Pushen eines Gegners dienten, der Kleidung entledigt hatte. Die anschließende Sperrung von Cuba hängt aber evtl. mit der Veröffentlichung der Support-Erklärung in seinem Profiltext zusammen.]

Nun ist Cuba leider auf allen Welten gesperrt.

Wieso werden im Spiel solche Supporter geduldet, die keine Ahnung haben, was das Wort "Support" eigentlich bedeutet und stattdessen lieber ihre Macht ausnutzen und Scharfrichter spielen? Dieser Supporter ist dafür bekannt, dass er geradezu nach Gründen sucht, Spieler zu maßregeln und auch zu sperren. Es kann doch nicht im Sinne Innos sein, dass ein Supporter die Spieler vertreibt. Es sind doch eh kaum noch welche da ...

*Und in diesem Zusammenhang stellt sich auch erneut wieder die Frage, wieso der Arbeits-KO nicht wieder eingeführt wird. Das könnte viele Probleme mit einem Schlag lösen. Wieso wird ein Duell mit dem Ziel des eigenen Duellschutzes mit Sperre (!) bestraft, während Duelle wie die von **[Anmerkung der TWTimes: Spielername eines bekannten Null-Motivations-Duellanten entfernt]**, der regelmäßig Spieler duelliert, deren Level nur halb so hoch sind wie sein eigenes, erlaubt sind?*

Im Ergebnis werden also Spieler, die niemandem Nachteile zufügen und sich nur den eigenen Spielspaß erhalten wollen, für ein einziges Duell gesperrt, während Spieler, die anderen bewusst und gewollt mit hunderten bis tausenden Duellen massiv schaden und sogar deren Löschung in Kauf nehmen, noch nichtmal verwarnt werden? Wenn das wirklich Innos Ernst ist, wundert mich der erhebliche Spielerschwund überhaupt nicht mehr.

*Ach und was soll eigentlich der Satz **"Wer durch vorsätzliche Handlungen oder Unterlassung das Ergebnis eines Duells beeinflusst, kann dafür bestraft werden."** bedeuten? Auf meinen Duellwelten beeinflusse ich das Ergebnis eines Duells ja auch dadurch, dass ich Duellkleidung und meine beste Waffe anlege - mit dem Ziel zu gewinnen. Wieso ist der umgekehrte Fall, nämlich dass ich mich meiner Kleidung und Waffe entledige, mit dem Ziel, das Duell zu verlieren, dann verboten? Zumindest, solange es die Pushing-Regel nicht berührt - denn dann ist natürlich sowohl das eine als auch das andere verboten.*

Jetzt habe ich euch genug Zeit geraubt. Dies alles brannte mir auf der Seele, aber jetzt geht's mir besser. Und keine Sorge, ich erwarte von euch keine Antworten auf all meine Fragen ... wertet es einfach als Leserbrief oder sowas. Ich lese ja regelmäßig das Forum und weiß daher, dass ihr wie die Löwen um eine Klärung u. a. der Frage "Duell-KO - erlaubt oder verboten" kämpft. Auch ich (und sicher noch eine Menge andere) habe den Thread mit Spannung verfolgt - aber als dann die Antwort oder was auch immer das sein sollte, kam ... naja, reden wir lieber nicht darüber.

Ich wünsche euch einen schönen Sonntag,
vlG Nelly

Die Redaktion der TWTimes unterstützt die in diesem Leserbrief zum Ausdruck gebrachte Meinung: es muss eine legale Möglichkeit geben, sich den Null-Motivations-Duellanten zu entziehen, entweder durch den altbewährten Arbeits-KO oder durch absichtlich verlorene Duelle.

(Tony Montana 1602)

Event auf Welt 2

Nachgefragt ...

In der letzten Ausgabe berichteten wir über ein Event auf Welt 2 im Jahr 2010. Wir fragten dazu Spieler, die noch auf dieser Welt spielen und erfuhren, dass nach nunmehr sechs Jahren das Eventdenkmal Cougar immer noch besteht. Die damaligen Einwohner sind jedoch in alle Winde verstreut, haben aufgehört zu spielen oder sind nach anderen Welten migriert. Nur ein einziger Eventteilnehmer hält in der Stadt Cougar die Stellung - **quis**. Da es so allein keinen Spaß macht, eine Migration nicht möglich ist, befindet er sich jedoch im Dauerurlaubsmodus.

Eigentlich sollten die Eventstädte seinerzeit mit Beendigung des Events wieder aufgelöst werden. Die Einwohner dieser Stadt bettelten jedoch Joony, dass die Stadt erhalten bleiben sollte als Erinnerung an das Event. Dabei blieb es dann auch, allerdings wurde die Einwohnerzahl von einhundertfünfzig wieder auf fünfzig reduziert.

Das zweite Eventdenkmal, die Stadt Smith, existiert auch noch. Dort lebt **katermauzi**, zusammen mit **Big Angy** und **gurkä**.

Das dritte Denkmal wurde wohl gleich nach dem Eventende gelöscht.

Heute könnt Ihr nochmals den Bericht von **Micky1992** - dem zweiten General John Miller - lesen, den er nach dem Event schrieb.

(Cymoril)

"Millergroup.W2 – Bei uns war nichts für die Katz'

Anfang des Monats wurde ich von Joony im IRC von der Seite quasi angesprochen, ob ich nicht mal Lust hätte, ein Event mitzugestalten. Zuerst war ich noch unentschlossen, da mir nicht klar war, worum es sich hierbei handele. Ähnlich ging es wohl auch meinen Generalskollegen TonyMontana und HughArdette.

Nach einer Nacht Überlegungszeit stand für mich dann aber doch der Entschluss fest: ich übernehme einen Herocharakter für das Welt-2-Event. Und da ging auch schon der Stress los. Als ich rund vier Tage vor Eventstart mich entschlossen hatte, dem Event ein wenig Zeit beizusteuern, begann ich auch direkt mit den Vorbereitungen. Ich habe die ersten Forenthreads, Rundmails, Ankündigungen und Einladungsmails im Word vorgeschrieben, so dass ich letztlich nur noch eine 500-Mann-Rundmail starten musste und der Rest zum Start des Events reine Copy-& Pastearbeit für mich war.

Doch so leicht sich dies bisher anhörte, wir Generäle hatten es nicht leicht. Als die Einladungsphase begann, war uns Generälen und auch nicht Joony klar, wie groß der tatsächliche Ansturm auf dieses Event sein wird. Nach nur knapp 48 Stunden Einladungsphase neigten sich die Städte schon zur Überfüllung. In Eventstadt Miller hatte ich mich dazu entschlossen, die Lowlevels zu kicken – meine erste wichtige Entscheidung als General: „Wow!"

Diese Entscheidung sollte allerdings nicht die einzige wichtige Entscheidung während des Events bleiben. Nach einer Woche hatten alle drei Eventstädte ihre 150 Mitglieder in der Stadt und ich kann nur sagen, dass ich eine super Truppe erwischt habe! Als die Aufgaben dann endlich bekannt gemacht wurden, war die Spannung auf ihrem Höhepunkt – so auch die Aktivität.

Nach nur zwei Stunden hatten wir die 800000 $ in unserer Stadtkasse, dank vieler großzügiger Spenden. Unser Top-Einzahler hat übrigens alleine schon über 210000 $ beigesteuert. Danke für diese großzügige Spende! Des Weiteren stand schon am ersten Tag nach Eventstart die Challenge an, dass sich 100 Mann beim Getreidemahlen positionieren sollten. Natürlich waren diese zwei Aufgaben kein Problem für die Millers und auch nicht für die anderen Eventstädte, so dass alle Eventteilnehmer sich nicht mehr mit diesen Aufgaben herumschlagen mussten.

*Als es dann mit den Fortkämpfen los ging, merkte ich, was für eine teilweise chaotisch, tollpatschig – aber dennoch coole – Truppe ich hinter mir stehen hatte. Der erste Kampf ging völlig in die Hose und ich sah schon schwarz für uns. Doch wir haben uns natürlich aufgerappelt und konnten gemeinsam die Fortchallenges bewältigen. Gut, der ein oder andere Kampf war zwar keine komplette Stadtaktion, aber mit einer One-Man-Army als General kann man ja auch mal einen Flagrun im Alleingang bewältigen. Der Kampf im Fort Wild Bunch dürfte wohl Geschichte geschrieben haben und ihr wart mit dabei! *g**

Event auf Welt 2 - Fortsetzung

Ja, „gemeinsam“ ist ein gutes Stichwort für unsere Stadt. Während des Events sind wir sehr stark zusammengewachsen, haben uns gegenseitig motiviert und hatten viel Spaß miteinander. Ich erinnere mich da beispielsweise an eine Situation gleich am ersten Tag der Einladungsphase, wo unser Spieler Sirio2662 (den aktiven IRC'lern besser bekannt als „cg“) sich ungewollt in unserem Chat verewigt hat. Für alle die es nicht mitbekommen haben, hier ein kleines Ingamechatzitat, welches wohl für sich spricht :-)

Sirio2662: scheiße... afk... großbrand im Aschenbecher
[... einige Zeit vergeht...]
Sirio2662: re ..... ganzer Aschenbecher war am brennen
Sirio2662: ca 30 filter angefackelt...

Aber es ging bei uns nicht immer nur so „feurig“ her. Auch bei uns schlug irgendwann die Demotivation ein, weil einige Dinge nicht so liefen, wie sie von der Eventleitung vorgesehen waren. Da wir dieses Thema jedoch schon breit genug getreten haben, möchte ich mich mit diesem Bericht nochmal bei allen Millers von Welt 2 bedanken und mich kommentarlos der Eventkritik im Forum anschließen. Es hat mir letztlich doch viel Spaß gemacht, diesen Sauhaufen zu leiten. Danke, dass ihr mich als euren General erwählt habt, ich hoffe ich wurde euren Wünschen stets gerecht. Ein noch größeres Dankeschön geht an meine Stadträte, welche mich ein wenig entlastet haben und bei der Koordination der 150 Millers unterstützt haben. Alleine hätte ich das wohl nie geschafft!

Letztlich bleibt mir bloß noch zu sagen, dass alle W2-Millers nicht von einer anderen Welt sind, wie Aslan61 befürchtete ...

10:54: Aslan61: bist du aus einer anderen Welt? ich meine damit keine Aliens xD

*... so dass doch nur noch ein Alien übrig bleibt: euer General John Miller aka Micky1992, von der Welt 1 extra hergeflogen, um euch den Weg in die weiten der Galaxis *räusper* ich meine natürlich in den Westen zu weisen. Außerdem hoffe ich, dass keine unserer Damen tatsächlich eine „Baumschulfachverkäuferin“ (Achtung, Insider!) war und sich nicht auf den Schlips getreten fühlt ;-)*

Ich hatte viel Spaß mit euch, Millers, mit den anderen Eventteilnehmern und auch mit den anderen Generälen. HughArdette kannte ich bis vor dem Event nur vom Hörensagen, aber ich denke in Zukunft werde ich auch mit ihm noch öfter in Kontakt treten. Auch TonyMontana möchte ich für seinen Dienst als General danken, wir hatten während des Events zwar hin und wieder Konflikte, aber darüber schauen wir schließlich jetzt nach dem Event hinweg. Schließlich ist er nun ein Kollege von mir, da er seit diesem Monat offizielles Mitglied der TWTimes-Redaktion ist.

Generell hat es mich sehr gefreut, so viele neue Gesichter während des Events zu sehen – immerhin war ich ja auch bloß ein Alien für alle Welt 2 Spieler ...

Was die Aufgaben anbelangt: diese wurden letztlich für uns nur noch nebensächlich, da für mich schon recht früh klar war, dass das Event keinen direkten Sieger haben wird. Ich bin sehr zufrieden mit dem Unentschieden, denn es war für alle die fairste Lösung, da niemand die letzte Aufgabe lösen konnte und dennoch alle drei Eventstädte ziemlich dicht beieinander das ganze Event über lagen.

Rückblickend möchte ich also noch ein letztes Fazit ziehen, welches ich an InnoGames richten möchte: ich danke euch für diese Eventidee. Ich denke, es hat einige Spieler vor der Löschung auf Welt 2 bewahrt, auch wenn es nicht immer glatt lief. Nehmt euch einfach die Kritik zu herzen und feilt an diesem Konzept mit dem bald vorhandenen Eventteam. Dann sollte es reibungslos funktionieren und allen Spielern bis zur letzten Sekunde des Events Spaß bereiten.

(Micky1992)"

Veredelungen

Edel, edler, am edelsten ...

Mehrfach berichteten wir schon über das Spielziel von **Maxter112** auf Welt 10, das Jahrmarktset bis zur maximal möglichen Stufe 5 zu veredeln. Wir riefen in der TWTimes dazu auf, ihn bei diesem Ziel kräftig zu unterstützen und nicht selbst benötigte Jahrmarktsachen an ihn zu verkaufen. Am 29.06.2016 hat Maxter112 uns einen neuen Stand zu den veredelten Teilen übermittelt. Der Jahrmarktshut sowie das -halstuch konnten inzwischen auch auf Stufe fünf veredelt werden.

Maxter112 - vom Pausenclown zum Meisterveredler

Maxter112 fehlen derzeit noch folgende Teile:

91 Westen
73 Gürtel
3 Schuhe
81 Hosen
55 Pferde

Bitte helft noch ein bisschen mit, damit auch die letzten Teile die Stufe fünf erreichen können. Bei den Schuhen fehlen ja nicht mehr viele. Wer den letzten Schuh bei Maxter112 abliefert, erhält wiederum ein Item der Redaktion.

Den letzten Hut für die Veredelung auf Stufe fünf kaufte sich Maxter112 selbst auf dem Markt. Das letzte Jahrmarktshalstuch lieferte **-Eddy-**. Herzlichen Glückwunsch zu einem Item der Redaktion!

(Cymoril)

Leserbrief Rastlos

Wir veröffentlichen den Leserbrief des Spielers **Rastlos** in der Überzeugung, dass sich zumeist diejenigen Spieler äußern, die ein Problem oder Sorgen haben. Für diejenigen Spieler, für die alles rund läuft, besteht dazu meist keine Veranlassung. Die Redaktion der TWTimes hofft, dass die Ereignisse, die dem Leserbrief zugrunde liegen, nicht zur Regel werden und dass sich das Kommunikationsverhältnis zwischen Community und Anbieter im offiziellen The West Forum in der Zukunft wieder verbessert. Beide Seiten sollten zukünftig die goldene Regel der Ethik zur Grundlage ihres Handelns machen:

"Behandele andere stets so, wie du von ihnen behandelt werden möchtest."

(Tony Montana 1602)

Briefe aus dem Exil: Die Verbannung

„Hallo TWTimes-Leser,

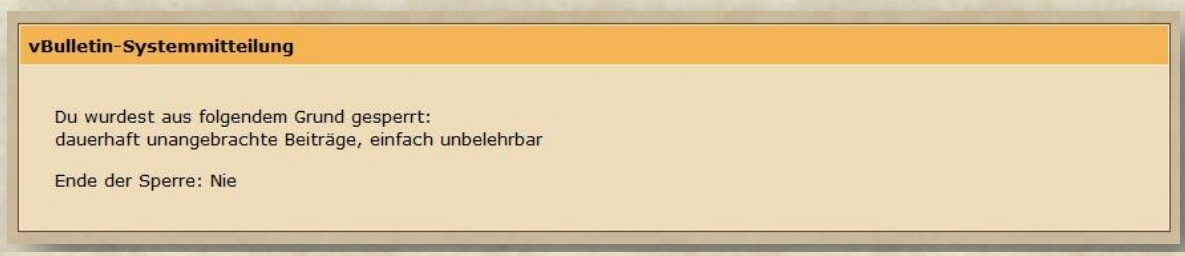
mit einem Wechsel oder Zugang beim Community Management verbinden viele Spieler, mich eingeschlossen, meist auch die vage Hoffnung, dass sich durch etwas frischen Wind einige Dinge zum Besseren entwickeln könnten. Vor allem im Bereich der Kommunikation zwischen InnoGames und den Spielern, welches ich als eine der Hauptaufgaben des Community Management sehe, gibt es wie wir alle wissen noch sehr viel Optimierungsbedarf.

Diese Hoffnung hatte ich persönlich noch, als im Frühjahr eine neue Community Managerin vorgestellt wurde und damit ein Wechsel in diesem Bereich durchgeführt wurde. Seitdem zeichnete sich allerdings eine Entwicklung ab, welche diese Hoffnung bei mir relativ schnell zerstörte. Unter dem neuen Community Management wurden im offiziellen The West Forum viel häufiger kritische Beiträge gelöscht, Threads mit öffentlicher Kritik viel häufiger geschlossen und auch die Bestrafungen – sowohl im offiziellen The West Forum als auch im Spiel – nahmen subjektiv gesehen scheinbar eher zu. Von einer Verbesserung der Kommunikation, hin zu mehr Transparenz und offenen Diskussionen, war hingegen leider nichts zu spüren.

Solche Maßnahmen gab es selbstverständlich auch schon vereinzelt in der Vergangenheit, jedoch hat es für mich persönlich den Anschein, als wenn seitdem der Fokus mehr auf der Unterbindung jeglicher Kritik liegt, als auf der ehrlichen Auseinandersetzung mit offensichtlichen Problemen im Spiel und seiner Balance. Natürlich sieht ein Spielebetreiber wie InnoGames nicht gerne Kritik, vor allem wenn die Spielerzahlen wie im Falle von The West seit Jahren sehr stark rückläufig sind, jedoch scheint man im Community Management bzw. bei InnoGames vergessen zu haben, dass jede Kritik auch die Möglichkeit zu Verbesserungen aufzeigt.

Dass sich die Eindämmung von Kritik jedoch längst nicht mehr nur auf die Zensur von Beiträgen im offiziellen The West Forum beschränkt, musste ich persönlich in der jüngsten Vergangenheit erleben. So führten zwei meiner Artikel in der letzten TWTimes dazu, dass viele Spieler erst über Mitspieler oder einen verspäteten Forumseintrag von der neuen Ausgabe der TWTimes erfuhren, anstatt wie bisher über die Login-Startseite.

Den bisherigen Höhepunkt im Umgang mit Kritik setzte das neue Community Management dann am 15. Juni, denn als ich mich wieder einmal im offiziellen The West Forum einloggen wollte, musste ich aus heiterem Himmel folgende Nachricht lesen:



Leserbrief Rastlos - Fortsetzung

Diese Form der Sperrung wurde sicherlich nicht von einem Forumssheriff durchgeführt, sondern von einem Community Manager. Komisch dachte ich mir, ich hatte in den letzten Tagen im Forum doch nichts gepostet, was gegen irgendwelche Forenregeln verstoßen hatte. Ich hatte lediglich meine persönliche Meinung bzgl. einer Questbedingung geschrieben, wobei jedoch keiner meiner Beiträge regelwidrig gewesen wäre (alles noch nachzulesen unter: https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74428). Ein Regelverstoß bei meinen Postings im Forum war daher offensichtlich nicht die Grundlage für diese Aktion. Eine wirkliche Begründung für die grundlose und dauerhafte Sperre bzw. die Verbannung aus dem offiziellen The West Forum erhielt ich natürlich nicht, auch wurde jede Möglichkeit zur Kontaktaufnahme mit den Community Managern im Forum unterbunden, so dass ich nicht einmal nachfragen könnte. Die zeitgleiche Sperrung des Spielers „ruheloser" steht wohl im gleichen Kontext, auch dort erfolgte eine dauerhafte Verbannung ohne Angaben von Gründen oder Bezug auf irgendeinen Forumsbeitrag.
Was hier mehr als deutlich zu Tage tritt, ist augenscheinlich der Versuch, unliebsame Kritiker mit allen Mitteln zum Schweigen zu bringen! Von Community Managern erwarte ich eigentlich, dass diese sich sowohl mit Kommunikation, als auch mit den gängigen Modellen der Gruppendynamik auskennen. Wichtig im Zusammenhang mit der Gruppendynamik ist die Position und Funktion des „Omega":

> *„Omega (Gegenposition zu Alpha* – nicht zu verwechseln mit dem in der Biologie als Omega bezeichnetem rangniedrigsten Individuum): gewissermaßen kritischer Querdenker, leistet gerne Widerstand gegenüber der von Alpha kommunizierten Zielerreichung. Zentrales Element ist eine *un- oder gegenabhängige Außensicht* auf „G", und genau das zieht in dieser Position den Widerstand auf sich: von Gamma(s), weil er/sie die Identifikation mit Alpha gefährdet (Alpha definiert den Blick auf „G"), und von Alpha, weil er/sie die Führungsposition gefährdet. Omega ist eine konstitutive (= bestimmende) Position in der Gruppe und ein wichtiger Qualitätsindikator für die Gruppenfunktionen – **bei Omega drücken sich als Erstes Gruppendefizite** (Zielerreichung, Zusammenhalt etc.) **aus**. **Oft wird Omega jedoch nicht als Qualitätsindikator, sondern als Störfaktor angesehen, angegriffen und ausgeschlossen. Nicht selten rutscht nach kurzen kathartischen Episoden ein anderes Gruppenmitglied in diese Position, und das Spiel beginnt von Neuem**.*" (Quelle: Wikipedia)*

Daher sollten Personen im Bereich des Community Managements eigentlich wissen, dass die Funktion des „Omega" innerhalb einer Gruppe nicht aus der Gleichung entfernt werden kann. Man kann zwar eine unliebsame Person entfernen, jedoch wird die Position des „Omega" unweigerlich von jemand anderem besetzt.
Innerhalb des offiziellen The West Forums werde ich diese Position zukünftig jedenfalls nicht mehr einnehmen, denn auch wenn es ein leichtes wäre mir wieder den Zugang zu verschaffen, so ist es mir ehrlich gesagt zu blöd. InnoGames will die Möglichkeiten zur Verbesserung, welche hinter jeder Kritik stecken, einfach nicht erkennen und arbeitet stattdessen lieber mit den inzwischen deutlich verstärkten Mitteln der Zensur und Bestrafung.

Von daher bleibt abzuwarten, wie unser neues Community Management zukünftig mit dem Thema Kritik umgeht und ob sich der Umgang mit den Spielern noch weiter verschärft oder ob man sich doch noch irgendwann eines besseren besinnt.

Grüße aus dem Exil,
Euer Rastlos"

(Rastlos)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juli

Diesen Monat gibt es für alle Wiederholungstäter und Schwerstquester gleich zwei Tatorte:

Die **Unabhängigkeitsquestreihe** zur Feier des amerikanischen Nationalfeiertages könnt ihr vom 01.07.2016 um 0:00 Uhr bis zum 14.07.2016 um 23:59 Uhr spielen.

In der **Freundschaftsbänder**-Questreihe könnt ihr vom 29.07.2016 um 10:00 Uhr bis zum 09.08.2016 um 23:59 Uhr Freundschaften und Bänder sammeln ... Ok, das ist jetzt nicht die originellste Ankündigung, aber auch uns fällt es nicht immer leicht, solche Standardinformationen stilistisch wertvoll zu verpacken. Hauptsache die Quests laufen fehlerfrei, oder?

In diesem Sinne wünscht die TWTimes allen Spielern viel Vergnügen mit den Quests dieses Monats.

(Tony Montana 1602)

In eigener Sache

In eigener Sache - eine Zeitung, kein Support

Seit über sieben Jahren begleitet die Redaktion der TWTimes das Spiel The West und hat dabei immer eine doppelte Funktion erfüllt. Zum einen verschafft die Zeitung den Spielern Informationen und Unterhaltung, zum anderen liefert sie InnoGames Feedback und Kritik aus der Community, um so dem The West Team Einblicke in die Welt der Spieler zu verschaffen, die sie selbst nicht einfach so bekommen können.

Diese doppelte Aufgabe führt dazu, dass wir sowohl mit der Community als auch mit dem The West Team von InnoGames in Kontakt und Austausch stehen. So gerne wir diese doppelte Rolle auch annehmen, so sind der Redaktion natürlich auch Grenzen gesetzt. Um auch weiterhin unsere Aufgaben erfüllen zu können, möchten wir in eigener Sache auf die folgenden Dinge hinweisen:

Die Redaktion der TWTimes ist **nicht** Teil des offiziellen The West Teams von InnoGames. Daraus ergibt sich logisch, dass wir **keine** Art von "Ersatz-Support" sein können. Wir haben **keinen** direkten Einfluss auf die Ausgestaltung und Anwendung der Regeln unseres Spiels.

Immer wieder wenden sich Spieler an die Redaktion, wenn sie Probleme mit Bestrafungen durch den offiziellen Support haben. Gerne nehmen wir diese Informationen auf und berichten in unserer Zeitung auch darüber, wenn tatsächlich ein Problem vorliegt und dieses von allgemeinem Interesse ist. Wir tun dies in der Hoffnung, dass sich durch diese Form des Dialogs zwischen Community und Anbieter unser Spiel positiv weiterentwickelt - im gemeinsamen Interesse der Spieler und des Anbieters. In keinem Fall aber kann die Redaktion der TWTimes garantieren oder auch nur versprechen, dass eine Information an uns irgendetwas an einer zuvor getroffenen Entscheidung des Supports ändert.

Kurz gesagt: Der Support ist der Support und die TWTimes ist die TWTimes.

Wir hoffen, dass die Teams von DE The West, der TWTimes und die Community, in diesem Sinne auch in Zukunft gut zusammenarbeiten.

(Tony Montana 1602)
Im Namen des TWTimes Teams

Bauerntiere Sale

The West trifft Farmerama

Nein, natürlich hat im Juni keine Vereinigung dieser beiden Spiele stattgefunden, aber ein Hauch von Bauernhof lag schon in der Luft. Am 17.06.2016 kündigte die Community Managerin, Evelyn Colt, im offiziellen The West Forum eine Verkaufsaktion an, die bis zum 19.06.2016 andauerte (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74457).

Dabei konnten die Spieler zum Preis von 100 oder 120 Nuggets Tiere kaufen, die man tatsächlich eher auf dem Bauernhof als im Indianerlager vermuten würde. Die unterschiedlichen Preise gehen vermutlich auf die höhere Geschwindigkeit der Tiere zurück, die einen Charisma-Bonus haben. Diese ergibt sich daraus, dass zum Attribut Charisma auch die Fertigkeit "Tierkenntnis" gehört, welche die Geschwindigkeit beeinflusst.

Huhn (Geschwindigkeit +100 %, +0.02 Beweglichkeit pro Stufe),
Küken (Geschwindigkeit +125 %, +0.02 Charisma pro Stufe),
Kuh (Geschwindigkeit +100 %, +0.02 Stärke pro Stufe),
Kalb (Geschwindigkeit +125 %, +0.02 Charisma pro Stufe),
Ziege (Geschwindigkeit + 100 %, +0.02 Geschicklichkeit pro Stufe),
Zicklein (Geschwindigkeit +125 %, +0.02 Charisma pro Stufe),
Schwein (Geschwindigkeit +100 %, +0.02 Stärke pro Stufe),
Ferkel (Geschwindigkeit + 125 %, +0.02 Charisma pro Stufe),
Hase (Geschwindigkeit +100 %, +0.02 Beweglichkeit pro Stufe),
Häschen (Geschwindigkeit + 125 %, +0.02 Charisma pro Stufe),
Schaf (Geschwindigkeit +100 %, +0.02 Geschicklichkeit, pro Stufe),
Lamm (Geschwindigkeit +125 %, +0.02 Charisma pro Stufe)

Wer nach dem Kauf feststellte, dass sein persönliches Freigehege doch nicht groß genug für alle diese Tiere ist, der konnte sie über den Markt auch wieder verkaufen und - mit etwas Glück - gutes Geld mit ihnen verdienen. In den ersten Tagen nach der Verkaufsaktion gingen einige wenige Tiere für zum Teil hohe sechsstellige Beträge über den Markt. Wer sein Herz für Tiere entdeckt hat und seine neuen Sammlerstücke für kein Geld der Welt wieder hergeben möchte, der kann seinen neuen Zwei- und Vierbeinern mit diesem netten Liedchen das Leben versüßen:

Der gute alte Henry hatte 'ne Farm, I—Ei, I—Ei, Ooh
Und auf der Farm gab es viele Tiere, I—Ei, I—Ei, Ooh
mit 'nem muh-muh hier und 'nem oink-oink dort,
hier ein gack, dort ein mäh, überall ein schnüff-schnüff!

Die Diskussion zu diesem Verkaufsevent könnt ihr im offiziellen The West Forum unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74456 ebenfalls nachlesen. Wie üblich gibt es Befürworter und Kritiker der Aktion. Die Redaktion der TWTimes hält es daher mit den preußischen Tugenden und zwei Sprichwörtern, die diese verdeutlichen: "Jeder soll nach seiner Facon selig werden." und "Suum cuique" (lateinisch: Jedem das Seine).

(Tony Montana 1602)

Event auf Buffalo

Event bei den Sharpshooters auf Welt Buffalo

Ende April 2016 wurden wir Sharpshooters durch unsere Mitspielerin **giziii** mit einem Sammelaufruf im Forum überrascht. Wer named Items, Setteile oder auch nur Geld spenden wollte, wurde darin aufgefordert dies zu tun. Es gibt keine Obergrenze für Wohltätigkeit! Auf die fragende Stimme eines neuen Mitspielers: „Wofür sollte ich denn etwas spenden!“ „Was kann ich mir unter einem Event vorstellen?“, lautete die Antwort dann auch so, wie wir alten Hasen von den Sharpshooters uns das denken konnten: „Es hat etwas mit einem Gemeinschaftsevent für alle zu tun, jeder gibt was er kann und möchte, damit es schöne Preise für alle gibt!“

Wir warteten geduldig und gespannt auf das Ereignis. Und wir haben gespendet; immerhin knapp 5 Millionen Dollar Preisgeld sind durch 13 Spender in knapp 5 Wochen zusammengekommen.

Am 03.06. war es dann soweit und das Geheimnis wurde gelüftet. Alle Bündnisstädte haben eine Einladung in neues Forum „EM 16“ bekommen. Hier konnten wir gleich die Regelungen und Handhabungen nachlesen.

Extra für die Leser der TWTimes hier nochmals die genauen (Auszug) Regelungen des Events von giziii:

„Für das Tippspiel ist nachfolgende Punktevergabe vorgesehen:

4 Punkte für einen exakt richtigen Tipp
3 Punkte für einen Tipp mit der richtigen Tendenz und Tordifferenz
2 Punkte für einen Tipp mit der richtigen Tendenz

ACHTUNG: Es wird immer auf das Ergebnis nach 90 Minuten getippt.„

Des Weiteren haben wir noch zwei zusätzliche Möglichkeiten einen großen Sack voller Gold zu gewinnen: Wichtig hierbei allerdings - Abgabe unserer Tipps vor dem ersten Spieltag!

Blindkick

Gesucht ist die Finalpaarung. Welche beiden Länder kämpfen um den Sieg?

Blindshot

Gesucht ist die Gesamtanzahl der Bälle, die während der EM einen Weg in den Kasten finden. Wie viel Tore werden fallen?

Und was machen Sharpshooters, die überhaupt keine Ahnung von Fußball haben oder sich bislang nicht dafür interessierten? Sie machen natürlich trotzdem mit, weil dabei sein dem olympischen Gedanken entspricht! Und außerdem gibt es extra einen Trostpreis, den Lucky Looser, der unter den letzten Zehn verlost wird.

Damit der Event für alle Sharps leicht zu absolvieren ist, steht uns für jeden Tag des Events ein entsprechendes Feld im Forum zur Verfügung. Darauf sehen wir die entsprechenden Spiele bzw. Gegner des Tages und die entsprechenden Länderfahnen, so dass wir lediglich die Ergebnisse eintragen brauchen. Und wenn dann die Neugier plagt und wir wissen möchten, wie gut wir mit unseren Fußballfachkenntnissen oder im Auswürfeln des Ergebnisses waren, dann können wir jetzt schon die Zwischenergebnisse zusammenrechnen, da die Spielleitung (sobald sie Zeit findet) die Ergebnisse zu unseren Tippversuchen einträgt.

Mit einem großen Dank an giziii für das kreative und tolle Event und der Mehrarbeit, die sie sich damit macht, möchte ich diesen Beitrag gerne beenden.

(Bärentatze vom Tal)

Duellpunkte Städterangliste

Duellpunkte in der Stadtrangliste

Wie wir alle wissen, wird die Stadtrangliste von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst, u.a. dem Ausbau, von Fortzugehörigkeiten als Errichterstadt, dem Level der Mitglieder, den Duellpunkten usw. Der Ausbau der Kirche hat bislang aber immer noch den mit Abstand größten Einfluss auf die Rangliste der Städte.
Im Gegensatz zu früher, wurde die Berechnung im August 2015 mit dem Update 2.28 ja grundsätzlich geändert, um den Duellpunkten mehr Wichtigkeit zu geben und ähnliche wie die Fortpunkte zu gestalten (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=72934):

> *„**Die Städterangliste wird nun von der Duellerfahrung beeinflusst.***
> *Die Duellkomponente der Städterangliste hängt nun sowohl von der Differenz zwischen gewonnen und verlorenen Duellen, als auch von der gewonnen Duellerfahrung der gesamten Stadt ab. Diese Veränderungen werden sofort mit der ersten Aktualisierung der Rangliste sichtbar werden. Die Duellpunkte sind nun eher mit den Fortpunkten vergleichbar; die Ausbaupunkte werden zu einem späteren Zeitpunkt einer Überprüfung unterzogen.“*

Bzgl. der Stadtrangliste wurde im The West Wiki (bis vor kurzem) daher auch folgendes erklärt:

> ***„Städte***
>
> *Unter der Rubrik **Städte** findest du alle Städte deiner Welt, nach Punkten aufgelistet. Die Ranglistenpunkte der jeweiligen Stadt setzen sich wie folgt zusammen:*
>
> - *den Ausbaupunkten der Stadt*
> - *den Ausbaupunkten der Forts die dieser Stadt gehören*
> - *den Mitgliederpunkten*
> - ***den Duellpunkten (Differenz zwischen gewonnenen und verlorenen Duellen und gewonnene Duellerfahrung der gesamten Stadt)***
> - *der Einwohneranzahl*
> - *der Durchschnittsstufe der Einwohner*
>
> *All diese Daten sind dort in dieser Liste auch nachlesbar. „*

Wenn man sich Ingame die entsprechende Stadtrangliste anschaut, dann spiegeln die jeweiligen Beschreibungen grundsätzlich auch genau das wieder.

Sieht doch eigentlich alles ganz normal aus. Was soll denn da nicht stimmen?
Schauen wir uns die verfügbaren Daten und deren Beschreibungen (Changelog und Wiki) doch einmal etwas genauer an.

- Gesamtpunkte: **Summe** aus den Ergebnissen der einzelnen Kategorien
- Stadtpunkte: **Summe** von allen erfolgten Ausbaupunkten der Stadt
- Fortpunkte: **Summe** von allen Fortpunkten (in denen die Stadt Errichterstadt ist)
- Mitgliederpunkte: **Summe** aller Einzelpunkte der Mitglieder (Formel basierend auf dem Lvl)
- Duellpunkte: Summe???
- Mitglieder: **Summe** an Stadtbewohnern
- Durchschnittsstufe: **Durchschnitt** des Levels aller Stadtmitglieder

Duellpunkte Städterangliste - Fortsetzung

In allen Bereichen werden also **Summen** verarbeitet, eine Ausnahme hierbei bildet lediglich das Durchschnittslevel der Mitglieder, was aber sowohl im Wiki, als auch in der Ingame Mouse-Over-Beschreibung deutlich hervorgehoben ist.
Bei den Duellpunkte sollte man nun auf Grund der Beschreibungen und den Changelog Ankündigungen also eigentlich auch eine **Summen**zahl über die Duellerfahrung aller Mitglieder erwarten können, bei welcher zusätzlich noch die Differenz der gewonnen und verlorenen Duellen (wie im Bestatter einsehbar) mit einfließen sollte. Alles andere als eine **Summe** würde auch keinen Sinn machen, denn ansonsten wäre die Duellerfahrung wie angekündigt ja überhaupt nicht gleichwertig mit den Fortpunkten oder dem Stadtausbau zu sehen. Zudem würde es doch auch keinen Sinn ergeben, wenn man die **Summen** aus allen Bereichen mit irgendetwas anderem kombinieren würde.

Aber genau da liegt nun der Hase im Pfeffer! Im Frühjahr dieses Jahres richtete sich mein Blick einmal genauer auf die dortigen Angaben und dabei fielen mir ein paar Ungereimtheiten bei den errechneten Duellpunkten für die Städte auf. Ich begann auf Grund von Beobachtungen über einen gewissen Zeitraum an der Richtigkeit der Duellpunkte zu zweifeln und habe daher den Support mit eingeschaltet. Mit dessen Hilfe konnten wir der Sache genauer auf den Grund gehen und dabei kam erstaunliches heraus, was bislang zumindest dazu geführt hat, dass die Beschreibung bzgl. der Duellpunkte im Wiki abgeändert wurde. Seit kurzem ist dort nun folgendes zu lesen:

> *„**Städte***
>
> *Unter der Rubrik **Städte** findest du alle Städte deiner Welt, nach Punkten aufgelistet. Die Ranglistenpunkte der jeweiligen Stadt setzen sich wie folgt zusammen:*
>
> - *den Ausbaupunkten der Stadt*
> - *den Ausbaupunkten der Forts die dieser Stadt gehören*
> - *den Mitgliederpunkten*
> - ***den Duellpunkten, beeinflusst durch:***
>   - ***Differenz aus gewonnen und verlorenen Duellen***
>   - ***Anzahl der Stadtmitglieder***
>   - ***Durchschnittliche Duell-Level-Erfahrung der gesamten Stadt***
> - *der Einwohneranzahl*
> - *der Durchschnittsstufe der Einwohner*
>
> *All diese Daten sind dort in dieser Liste auch nachlesbar.“*

Was bedeutet dies aber nun?
Im Gegensatz zu Bereichen wie Stadtpunkten und Fortpunkten, wird bei den Duellpunkten keine tatsächliche Summe errechnet, sondern lediglich ein Durchschnittswert! Schon alleine dadurch ist der Bereich der Duellpunkte nicht gleichwertig anzusehen wie die übrigen Bereiche. Auch widerspricht diese Art der Berechnung der entsprechenden Ankündigung und der Intention des damaligen Updates.
Desweiteren fließen bei der Berechnung auch nicht die absoluten Gesamtduellpunkte (wie aus der Duellrangliste einzusehen) der einzelnen Stadtmitglieder ein, sondern lediglich die „unsichtbaren“ Duellpunkte, welche InnoGames zur Ermittlung der Duellstufe dienen.
Damit hat auch jeder Spieler, welcher bereits den Yagé zur Senkung der Duellstufe von 450 auf 449 benutzt hat, auch unwissend Einfluss auf das Ergebnis der Stadtrangliste genommen – und bei allen Spielern welche

Duellpunkte Städterangliste - Fortsetzung

ehemals ein erheblich höheres Duelllevel als 450 hatten, sogar einen ganz massiven Einfluss. Bei der Bereitstellung des Yagé wurde seitens InnoGames aber versprochen, dass die Nutzung keinerlei negativen Einfluss haben würde, schließlich würde die absolute Duellerfahrung unverändert bleiben. Wie man nun sieht, entsprach auch das nicht der ganzen Wahrheit.
Mein anschließend erfolgter Hinweis an das Community Management, dass es sich bei der Berechnung der Duellpunkte für das Städteranking aus geschilderten Gründen nur um einen Bug handeln könne und man doch anstatt einer Textänderung im Wiki lieber die Berechnungsformel entsprechend berichtigen sollte, wurde leider verneint. Stattdessen könne man höchstens meinen Wunsch nach einer Abänderung im Sinne einer Optimierung an die Entwickler weitergeben - aus meiner Erfahrung wenig erfolgversprechend.

Somit müssen wir Spieler uns also damit abfinden, dass die Duelle beim Städteranking auch trotz entsprechender Ankündigungen keinesfalls gleichwertig zum Stadtausbau oder den Fortpunkten behandelt werden. Jede Stadt, die wert auf ein gutes Ranking legt, wird sich also weiterhin voll auf den Kirchenbau konzentrieren.

(Rastlos)

Stadtforengespräche

In einem Stadtforum entdeckt ...

AAA: Ich biete:
1150 x [Ausgeschlagener Zahn] für je 200 $
1157 x [Lammwolle] für je 200 $
590 x [Holz] für je 250 $
100 x [Rabenfeder] für je 300 $
100 x [Katzengold] für je 300 $
Bei Interesse bitte ein Tele schreiben

BBB: Habe schon meine 3. und die waren in der Summe billiger als deine Ausgeschlagenen.

Zähne, Zähne, nichts als Zähne - aber irgendwas stimmt doch hier nicht?

(Cymoril)

So ein Zirkus ...

Der Wanderzirkus

Nachdem ich heute morgen mal wieder den Wanderzirkus gespielt habe, ist mir (wie schon öfter) der Gedanke gekommen:

Könnte es interessant sein, welche Spiele beim Wanderzirkus am häufigsten gespielt werden? Seitdem es ja nicht mehr den täglichen Wechsel gibt, sondern alle Spiele jeden Tag verfügbar sind, hab ich mich immer wieder gefragt, welche werden überhaupt gespielt? Ich zum Beispiel nehme (fast) immer nur das Kartenspiel, weil es einfach am schnellsten geht ...

Liebe Leser, startet doch dazu bitte in den Stadtforen Umfragen und teilt uns das Ergebnis mit. Wir sind gespannt, welches Zirkuszelt am meisten betreten wird.

(quis)

Filmkritik „12 Uhr Mittags - High Noon“

12 Uhr Mittags - High Noon

Heute mal wieder ein Klassiker. Gedreht 1952, ausgezeichnet mit 4 Oscars und bis heute einer der spannendsten Western, die je gedreht wurden. Einer von den Filmen, bei denen man nicht eben mal aufs Klo geht oder sich was zu trinken holt, weil man einfach keine Minute verpassen möchte. Alle, die den Film kennen, werden mir Recht gehen. Für die wenigen Anderen hier kurz die Handlung:

An seinem letzten Arbeitstag als Town Marshal Will Kane (grandios Gary Cooper), eine Quäkerin, heiratet, will er deshalb seinen Revolver an den Nagel hängen. Sein Nachfolger soll am nächsten Tag eintreffen und ihn ablösen. Alles könnte perfekt sein, wenn da nicht die Nachricht käme, dass sein alter Feind, Frank Miller, samt seiner Banditenbande um Punkt 12 Uhr mittags mit dem Zug in der Stadt ankommen würde. Hier beginnt – in Echtzeit – das Warten auf 12 Uhr. Seine junge Frau Amy, gespielt von Grace Kelly, will dass er mit ihr flieht. Aber er entscheidet sich dafür die Stadt zu schützen und Amy verlässt ihn. Kane versucht in der Stadt Leute zu finden, die ihm helfen, aber alle haben Angst und versuchen sich in Sicherheit zu bringen. Mehr noch entpuppen sich viele heimliche Feinde, wie sein Hilfssheriff, der beginnt gegen ihn zu arbeiten. Und auch im Saloon scheinen die Meisten auf der Seite Franks zu stehen. Weder der Richter noch der Pfarrer wollen für ihn sprechen. Aber er bleibt. Lediglich ein Junge und ein alter Mann sind auf seiner Seite. Seine – und Franks - frühere Geliebte, Helen Ramirez (Katy Jurado), versucht noch einmal Amy zum Bleiben zu überreden, aber ihrer Religion lässt ihr keine andere Wahl. Und beide Frauen warten am Bahnsteig, um den 12 Uhr Zug zu nehmen und fortzufahren.

http://kinoservice.de/film/zwoelf-uhr-mittags

Immer wieder wird die Uhr eingeblendet, die erbarmungslos die Zeit anzeigt. Viel zu schnell, weil Kane kaum noch Zeit bleibt. Von allen verlassen und verzweifelt, bleibt er standhaft und will sich immer noch Miller stellen, auch wenn jeder andere wohl angesichts der Ablehnung der Einwohner von Hadleyville längst sein eigenes Leben gerettet hätte. Und dann ist es 12 Uhr, der Zug kommt an … Und mehr werde ich nicht verraten, um denen, die den Film vielleicht tatsächlich noch nicht kennen, nicht die Spannung zu nehmen.

Allein die Titelmusik „Do Not Forsake Me, Oh My Darlin'“ ist großartig und steht auf Platz 25 der 100 besten Filmsongs des amerikanischen Kinos. Wann immer man den Song hört, hat man das entschlossene Gesicht Gary Coopers vor Augen.

Mein Fazit: Unbedingt Sehenswert!

(Kirloy)

Duell-KO - Fortsetzung

Die Duell-Regel - immer noch problematisch

In der letzten Ausgabe der TWTimes (Ausgabe 88, Seite 9 bis 11) berichteten wir über Bestrafungen durch den Support im Zusammenhang mit Duellen, die vom Angreifer mit der Absicht gestartet wurden, sie zu verlieren. Mit einer solchen beabsichtigten Niederlage wird in der Regel mindestens eines von zwei möglichen Zielen verfolgt. Entweder möchte der Angreifer selbst KO gehen, um so für 72 Stunden unerwünschten Angriffen anderer Spieler zu entgehen oder er möchte seine Duellstufe senken, um so dauerhaft aus dem Angriffsbereich bestimmter Spieler herauszukommen.

Die einschlägige Regel unseres Spiels hierzu ist **Regel 3 "Pushing über Duelle, Markt und Überweisungen"**. Der vollständige Text der Regel, wie er zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels gültig und in der The West Hilfe einsehbar war, lautet wie folgt (**fett** markiert durch die Redaktion: duellrelevante Teile der Regel):

§ 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!

Aus der Regel geht **eindeutig** hervor, dass es verboten ist, sich oder einem anderen Spieler durch Manipulation eines Duells etwas zu **verschaffen** - nämlich Geld oder Erfahrungspunkte. Dies steht sowohl in der Regel selbst, als auch in den erläuternden Beispielen.

An **keiner** Stelle der Regel steht hingegen, dass es verboten ist, als Angreifer ein Duell so zu gestalten, dass man dabei etwas **verliert** - nämlich Duellerfahrung und Lebenspunkte.

Leider wurden in der Vergangenheit - vor und nach unserem Bericht - Strafen durch den Support für absichtlich verlorene Duelle ausgesprochen. Diese Auslegung der Regel erfolgt auf Wunsch des Community Managements. Besonders bedauerlich ist, dass die zuständigen Supporter bisher zu keiner einheitlichen Auslegung der Regel gefunden haben. Manche Supporter bestrafen (drei Tage Sperre scheinen aktuell der Regelfall zu sein, falls bestraft wird) und manche Supporter verwarnen nur, selbst bei eindeutigen Fällen und "Wiederholungstätern". Für all dies liegen der Redaktion und den freien Redakteuren Belege in Form von Zuschriften, Supporttickets und Screenshots von Duellberichten vor.

Duell-KO - Fortsetzung

Dieser Zustand ist für uns Spieler nur sehr schwer erträglich. Voraussetzung für möglichst großen Spielspaß ist große Sicherheit darüber, was man tun darf und was nicht. Tritt jedoch Unsicherheit an ihre Stelle, dann ist die Folge ein Rückzug aus bestimmten Inhalten des Spiels oder sogar aus dem Spiel insgesamt. Keine der Alternativen ist im Sinne der Community, die möglichst viele aktive Mitspieler braucht oder im Sinne des Anbieters, der möglichst viele Kunden braucht, die aktiv und lange spielen.

Die Aufstellung und Durchsetzung von Spielregeln fällt zweifelsfrei in die Kompetenzen des Spieleanbieters. Will er Duelle bestrafen, die in der Absicht gestartet werden, dass der Angreifer selbst verliert, so kann er dies tun.

Möchte man sich als Anbieter nicht dem Vorwurf der Willkür aussetzen, ist für solche Strafen jedoch die unverzichtbare Voraussetzung, dass die betreffende Regel **vor** Aussprache einer Strafe entsprechend geändert wurde. Dies ist bisher nicht geschehen. Ebenfalls unverzichtbare Voraussetzung ist es, eine solch weitgehende Änderung der Regel ingame oder über die Startseite **deutlich** zu kommunizieren. Auch dies ist nicht geschehen. Da viele Spieler das offizielle The West Forum gar nicht oder nicht detailliert lesen, ist der Post eines Community Managers mitten in einem laufenden Thema **nicht** ausreichend.

Die bestehende Regel gibt solche Bestrafungen ihrem Wortsinn nach nicht her (vgl. Regeltext). Die hier diskutierten Bestrafungen stehen darüber hinaus auch dem entgegen, was der Anbieter mit den letzten Änderungen am Duellsystem (Update auf **Version 2.28**, einsehbar unter **Optionen -> Serverinfo**) erreichen wollte. Im Zuge dieses Updates wurden diverse Änderungen am Duellsystem vorgenommen, die das Unwesen der "Null-Motivations-Duellanten" einschränken oder gar beenden sollten. Eine der Änderungen bestand darin, dass die eigene Duellstufe durch Niederlagen gesenkt werden kann. Bedauerlicherweise ist diese Änderung die einzige, mit der sich Spieler effektiv den "Null-Motivations-Duellanten" entziehen können. Alle anderen Änderungen sind in dieser Hinsicht leider vollkommen wirkungslos geblieben.

Im Sinne der Community sollte sich der Anbieter daher dazu entschließen, auf eine Bestrafung solcher Duelle zukünftig wieder zu verzichten. Sollen diese Bestrafungen jedoch auch weiterhin, gegen die Widerstände aus der Community, durchgesetzt werden, so muss unbedingt eine eindeutige Regel aufgestellt werden.

Klarheit und Sicherheit - daran sollte allen Beteiligten gelegen sein. Zum Besten der Supporter, des Community Mangements, der Spieler und des ganzen Spiels. Die Redaktion der TWTimes hofft, mit diesem Bericht noch einmal die Aufmerksamkeit aller auf dieses noch immer bestehende Problemfeld zu lenken und so einen gemeinsamen Diskurs anzustoßen, an dessen Ende niemand verletzt zurückbleibt, sondern ein Ergebnis steht, mit dem alle Beteiligten weiterhin ein Maximum an Spielspaß haben können. Denn darum geht es doch letztendlich immer in einem **Spiel** - um **Spaß**.

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift wüstenrot

Hallo liebe TW-Times Redaktion :-)

Auf Hannahville habe ich 3x nacheinander das selbe Rezept gefunden und da ich in den vorherigen Ausgaben die kleinen "Geschichten" gelesen habe, wenn jemand 2x nacheinander das selbe gefunden hatte, dachte ich, das könnte von Interesse sein.

[report=35403798aade132c1f]Arbeitsbericht: Bande zerschlagen[/report]
[report=35406169e9b3a42639]Arbeitsbericht: Bande zerschlagen[/report]
[report=354086348084293f80]Arbeitsbericht: Bande zerschlagen[/report]

Bei Fragen etc. (falls ich einen Screenshot machen soll, ...) könnt ihr mich gerne auch anschreiben, ich bin unter wüstenrot auf Dakota, Fairbanks, Georgia und Hannahville zu finden.

Gruß wüstenrot

Vielen Dank für die Einsendung. Ich habe mich der Sache angenommen und eine kleine Geschichte dazu geschrieben:

Auf heißer Spur

Bereits vier Monate versuchte Sheriff Coltrane die berüchtigte Jacksonbande zu zerschlagen, die hier in der Gegend ihr Unwesen trieb. Matt Jackson war der erste, den er auf frischer Tat beim Überfallen der Bank in Rattletown gefangen nehmen konnte. Aber natürlich hatte dieser nicht ausgepackt wo der Rest der Bande zu finden war oder was sie vor hatten. Was Sheriff Coltrane aber stutzig machte, war ein Buch in seiner Tasche über das Herstellen eines Edelsteinsattelknaufs.

Nach der Verhaftung von Matt waren die anderen vorsichtiger geworden und es hatte Wochen gedauert, bis Coltrane wieder einen von ihnen zu Gesicht bekam. Oben am Salmon River war er zufällig dazugekommen als der alte Goldgräber Patty Smith ausgeraubt wurde. Er hatte den Räuber sofort an seinem braunen Stoffhut erkannt. Luke Jackson! Der Sheriff hatte nicht auf ihn schießen können, da er befürchtete Patty Smith zu treffen. Also war er abgestiegen und ging auf den Banditen zu, als er schon die ersten blauen Bohnen durch die Luft sausen hörte. Luke Jackson war nicht allein! Geistesgegenwärtig zog Sheriff Coltrane seinen Revolver und zielte in die Richtung, aus der die Schüsse kamen. Ein Stöhnen hinter einem Felsen verriet ihm, dass er wohl getroffen hatte. Doch dann spürte er den stechenden Schmerz in der linken Schulter, der ihm versicherte, dass auch er getroffen war. Er schoss noch einige Male in die Richtung der Banditen bis das Feuer endete. Mit letzter Kraft seiner geraden Rechten brachte er Luke Jackson zu Fall.

Ja, zwei hatte er schon hinter Gitter gebracht. Und auch bei Lucke Jackson hatte er das kleine Handbuch zur Herstellung eines Edelsteinsattelknaufs gefunden. Während er zu Hause im Bett lag und seine Schussverletzung ausheilen ließ, dachte er viel darüber nach, was es mit den Arbeitsanweisungen zur Herstellung eines Edelsteinsattelknaufes auf sich haben könnte. Wahrscheinlich versuchte der alte Alfred Jackson damit ein gutes Geschäft für reiche Greenhorns zu machen. Er kombinierte im Kopf. Das Gold zur Herstellung hatten sie. Geld hätten sie sich beschafft, um passende Edelsteine zu erwerben. Was sie brauchten, war ein fähiger Juwelier. Was ihn wiederrum nach Redsands führte. Sein Arm war kaum richtig verheilt, als er sich erneut seinen Stern ansteckte und mit seinem Hilfsschiff in das Städtchen im Norden ritt. Sofort als er den Juwelierladen betrat, erkannte er Alfred Jackson. Der Steckbrief, der bei ihm im Schreibtisch lag, war Jahre alt, aber die Narbe über seiner linken Schläfe war unverkennbar. „Hände hoch. Im Namen des Gesetzes: Sie sind verhaftet!“ Jackson war so überrascht, dass er gar nicht erst versuchte Widerstand zu leisten. „Woher wussten Sie ... ?“, begann dieser. Coltrane sah sich um. Auf dem Tisch lag ein weiteres der Herstellungsanleitungsbücher für Edelsteinsattelknäufe und er lächelte.

(Kilroy)

Leserzuschrift wüstenrot

Fortsetzungsroman von crow60

Romanfortsetzung Teil 10

August 1863 - Jack Morgen stiegen die Tränen in die Augen, gerade hatte er eine Depesche bekommen, in der stand, dass seine Eltern auch dem Mörder, Brandschatzer und Schänder Quantrill und seiner Mordbande zum Opfer gefallen war. Einzig seine Schwester Abigail konnte sich mit letzter Not in Sicherheit bringen. Er war bisher aus Überzeugung und Pflichtgefühl als Leutnant des Nordens von Kampf zu Kampf gezogen, doch nun baute sich eine unbändige Wut in ihm auf. Er wurde zu einem unbarmherzigen Redneckkiller, gab nie mehr ein Pardon, trieb seine Truppen zu grausamer Härte an, bis er letztlich seines Kommandos enthoben und degradiert wurde. Wütend und verzweifelt kehrte er der Armee den Rücken. Er konnte nicht verstehen, dass er für seinen Einsatz und Mut bestraft wurde, während der Süden Quantrill unterstützte und lobte wo es nur ging.

Auf seiner Flucht vor der Armee stieß er auf die Überreste eines Scharmützels. Die Blauröcke hatten wohl einen Trupp angegriffen, der mit Soldgeldern des Südens unterwegs war und ihn aufgerieben. Da niemand die Wagen bewachte, waren die Nordstaatler wohl den verbleibenden Konföderierten auf den Fersen sein und bald wieder hier sein, um ihre Beute zu sichern. Jack fackelte nicht lange, spannte zwei frische Pferde vor den Bagagewagen und fuhr so schnell wie er nur konnte davon. Nachdem er eine Stunde im wilden Karacho gefahren war, ließ er die Pferde langsam traben und schaute sich nach einem Versteck um. Das Glück war weiter mit ihm und er fand eine Höhle, in der er den Wagen unterstellen konnte. Er spannte die Pferde ab, nachdem er den Wagen in die Höhle bugsiert hatte, tarnte den Eingang gekonnt, schlug den Kutschpferden kräftig auf die Kuppe, so dass sie erschrocken losrannten. Dann betrachtete er sein Werk. Wenn er nun noch die Wagenspuren verwischte, war das Versteck sicher. Er arbeitete schnell, machte in einen Baum drei Kerben und ritt davon.

Als er einige Zeit geritten war, stieß er auf ein Lagerfeuer, an dem zwei abgerissene Halunken saßen. "Hallo Feuer", rief er und näherte sich offen dem Camp. Jack merkte schnell, dass die Beiden zwar brutal aber nicht die Hellsten waren und spannte sie für seinen Rachefeldzug gegen den Süden ein. Der Größere der Beiden nannte sich Curly Nose. Seine eingeschlagene Nase machte deutlich warum er den Namen trug, ein tumber Schläger halt. Der Andere war ein verschlagenes Wiesel und nannte sich MAD Eye. Ihm fehlte das linke Auge, das er angeblich in einer Schlacht eingebüßt hatte. Doch wer genau hinsah, konnte erkennen, dass es sich um eine Messerwunde handelte und nicht um eine Schuss- oder Schrappnelwunde.

Fortsetzungsroman

Die Drei ritten nun zusammen und überfielen im Stile von Quantrill abgelegene Höfe oder machten einzelne verstreute Soldaten nieder. Bald hatte Jack Morgan sich den Beinamen Black eingehandelt. Die Armee wurde auf sein Tun aufmerksam und es wurde Zeit, die Gegend zu verlassen. Jack legte sich den Namen seiner Mutter zu und hieß nun Jack Coltraine. Jack nahm bei einem seiner letzten Überfälle auf eine Farm einen Stage Wagon mit. Seine Lakaien wunderten sich zwar, behielten aber ihre Meinung für sich, da sie wussten das Jack erstens nicht über seine Pläne sprach und zweitens sehr aufbrausend werden konnte. Wie das ausartete hatten sie zur Genüge gesehen. Die Drei ritten in die Nähe von Jacks Geldversteck. Dort lagerten sie. Während Jack den Beiden auftrug, die Umgebung zu erkunden, räumte er sein Geldversteck aus, versteckte alles im Planwagen. Am nächsten Morgen brachen sie auf. Jack hatte ihnen erklärt, dass er seine Schwester abholen wolle und sie sich dann erstmal für eine Weile trennen sollten bis Gras über ihre Aktionen gewachsen war.

"Reitet nach Jackson Hole und wartet dort auf Nachricht von mir. Hier habt ihr genug Geld um euch den ein oder anderen Drink und ein Hotelzimmer zu bezahlen. Verhaltet euch unauffällig. Habt ihr das kapiert? Wenn von euch zu hören ist, werdet ihr mich kennenlernen und das wollt ihr garantiert nicht." Er reichte jedem einen Geldbeutel mit 1000 Nordstaatendollars, in diesen Zeiten ein vermögen. "Ja klar Boss, du kannst dich auf uns verlassen.", sagte MAD eye und Curly nickte beflissen, dann trennten sich ihre Wege. Jack fuhr mit seinem Wagen als einfacher Farmer getarnt nach Lawrence, um seine Schwester zu suchen und mitzunehmen.

Auf einigen Umwegen kam er endlich in Lawrence an. Ein schlimmes Bild bot sich ihm. Quantrills Brandmörder hatten ganze Arbeit geleistet und überall schwelte es noch in den verbrannten Häusern. Nachdem Jack sie stundenlang durchgefragt hatte, fand er Abigail in einem der noch heilen Häuser, wo ein Notlazarett eingerichtet war. "Abi", sprach er sie leise an, als er seine Schwester sah, die gerade einem Schwerverletzten die Verbände wechselte. Abi sah auf und flog ihm förmlich in die Arme. Nun ließ sie ihren Gefühlen freien Lauf und Tränen strömten ihr über die Wangen. "Jack, oh Jack, wie sehr hab ich mich danach gesehnt dich wiederzufinden. Oh ist das schön, dass du da bist." Jack drückte seine Schwester fest an sich. "Alles wird wieder gut, Abi. Ich habe dich gesucht um dich mitzunehmen. Wir fangen neu an. Hier haben wir nur böse Erinnerungen. Packe deine Sachen, ich kaufe Vorräte und wir verlassen diesen traurigen Ort.

Jack fuhr stundenlang herum um einiger Vorräte habhaft werden zu können. Er hätte zwar jeden Preis zahlen können, doch damit wäre er nur aufgefallen. Während er die nötigsten Dinge kaufte, erfuhr er, dass Quantrill mit seiner Mörderbande über zweihundert Männer und Jungen brutal niedergemacht hatte. Die meisten Geschäfte und Ställe waren ein Raub der Flammen geworden. Jacks Hass gegen den Süden wuchs noch mehr und in ihm reifte eine Idee heran. Abigail stand mit ihren wenigen Habseligkeiten bereit als Jack an dem Lazarett ankam. Schnell lud er die Sachen auf und die Beiden fuhren ohne langen Abschied aus ihrer Heimatstadt heraus in eine ungewisse Zukunft.

(crow60)

Rezept des Monats

Spareribs zum Unabhängigkeitstag

Zutaten

2 Kilo Schälrippchen
4 Dosen Tomaten (1 kg)
150 g Zwiebeln
1 Tasse Weißweinessig
4 Zehen Knoblauch
½ Tasse Honig
2 EL Zucker
1 TL Salz
2 EL Senf
1 TL Muskat
Je 1 EL Paprikapulver, Thymian, Pfeffer
1 Schuss Öl
1 Spritzer Tabasco

Zubereitung

Der 4. Juli stand wieder vor der Tür. Alle freuten sich bereits auf die Parade und die Musik. Wie jedes Jahr sind Mr. und Mrs. Heinz vollauf damit beschäftigt, das beste Barbecue auszurichten. Und es wäre nicht das beste Barbecue der Stadt ohne ihre wundervollen Spareribs.

H. J. Heinz hatte seiner Frau schon eine Woche zuvor eine der neuen Campbel-Dose mit Tomaten mitgebracht. Das ersparte ihr natürlich das Abkochen der Tomaten und das Abziehen der Haut. Also beginnt sie mit dem Kleinschneiden der Zwiebeln. In einem großen Topf kocht sie die Zwiebeln, die Tomaten aus der Dose, den Essig, Zucker, Salz, das Paprikapulver, Nelkenpulver, Muskat und den Tabasco. Ca. eine Stunde rührt sie es immer wieder um. Danach zerstampft sie die Masse und füllt sie in Gläser, weckte sie zu und brachte sie in den Keller. Damit war ihre Arbeit für diesen Tag beendet.

Erst am Abend vor dem Barbecue holt sie die Gläser wieder hoch. Während ihr Mann beim Metzger die Rippchen holt, schüttet sie die Tomatensauce in einen großen feuerfesten Topf. Sie fügt noch Honig, Senf, Öl, Knoblauch und Thymian dazu und kocht es eine halbe Stunde unter ständigem Umrühren ein. Dann wird der Topf vom Feuer genommen.

Inzwischen ist auch Henry Heinz wieder mit den Rippchen da. Er schneidet sie in die richtige Größe von Stücken mit zwei bis drei Rippen; seine Frau legt sie in den Topf mit der Sauce und sorgt dafür, dass jedes Stück damit bedeckt ist.

Am nächsten Morgen, wenn alle anderen die Parade ansehen gehen, stellt sie den Topf in den Ofen und lässt die Rippchen darin backen, bis das Fleisch zart und weich ist. Draußen wirft Mr. Heinz schon den Grill an. Seine Frau, angelt die Rippchen aus der Sauce und bringt die Schüssel hinaus zum Grill. Wenn sie dann schön braun sind, sind sie fertig. Genau zur richtigen Zeit, wenn die Parade vorbei ist und die Gäste eintreffen!
Tatsächlich fragten viele Gäste H. J. Heinz immer wieder nach seiner geheimen Sauce. Woraufhin er das bis heute berühmte Heinz-Ketchup erfand.

(Kilroy)

Reisbekanntschaften VI

Unerwarteter Verrat - Reisebekanntschaften Teil 6

Es war ein ereignisloser Tag. Die Kutsche rollte über die staubige Straße und Lucie Carpek widmete sich wieder Jules Verne. Am Morgen war sie noch enttäuscht gewesen darüber, dass sie nun mit zwei Männern reiste und doch ohne Gesellschaft in der Kutsche saß und niemanden zum Plaudern hatte. Nicht genug, dass Danteslav wieder ohne ein Wort verschwunden war, Der dem Wind folgt ritt neben der Kutsche her und war glücklich damit, seine Kiste im Auge zu behalten. Aber dann beschloss sie, sich wieder dem Schicksal des Phileas Fogg zuzuwenden und bemerkte schon nach kurzer Zeit gar nicht mehr, wie die Zeit um sie herum verging.

Die Kutsche musste einen Umweg machen und die Straße verlassen, um den nächsten Ort anzufahren. Es gab noch sehr wenige Orte hier und diese waren weit verstreut. Moontown war nur ein winziger Ort. Der kleinste in dem sie bisher gehalten hatten. Wenige Siedler waren hier mit den Überlebenden ihres Trecks gestrandet; waren hier geblieben und hatten ein Städtchen gebaut, anstatt solange weiter zu fahren, bis auch noch die Letzten von ihnen gestorben waren. Aber seitdem hatte sich hier noch einiges verändert.

Die Kutsche hielt und Lucie steckte das Buch ein. Noch ehe der Kutscher kam, um ihr die Tür zu öffnen, stieg sie bereits selbst aus. Sie schaute nach hinten zu Der dem Wind folgt, welcher von seinem Pferd abstieg und es erst einmal zur Tränke führte. Aus dem Saloon hörte sie Musik. Sie hatte schon so lange keine Musik mehr gehört. „Lass uns rein gehen.“, rief sie Der dem Wind folgt zu. Und sie gingen gemeinsam hinein. Von den Siedlern, die das Städtchen ursprünglich gebaut hatten, war kaum noch jemand da. In der Ecke des Raumes standen drei Mariachi und spielten. Und auch sonst waren genauso viele Mexikaner wie Siedler im Saloon. Alle hatten gute Laune, was Lucie sehr gefiel. Der Kutscher hatte veranlasst, dass die Kisten wir immer auf drei Hotelzimmer verteilt wurden. Aber er hatte trotzdem keine Ruhe. Anstatt schlafen zu gehen, ging er noch etwas durch den Ort.

Als Danteslavs Kiste in seinem Zimmer angekommen war und er sicher sein konnte, dass er allein im Raum war, öffnete er das Schloss von innen und erhob sich. Er wischte die Erde von seiner Kleidung, tunlichst darauf achtend, dass kein Krümelchen neben der Kiste landete. Er brauchte die Erde. So oder so. Er konnte sie nicht auf Dauer in der Kiste mit sich herum tragen. Das musste anders gehen. Irgendwann wäre ihr Zauber womöglich verbraucht. Und was wäre, wenn sie verloren ginge? Er zog noch ein Buch aus der Erde hervor. Das, in dem er schon seit Tagen las. Wieder las er dieselben Absätze, wie schon in den Nächten zuvor. Eine Ausführung eines Prager Rabbiners aus dem 16 Jahrhundert. Ja, das müsste funktionieren. Aber nicht jetzt! Er hatte Hunger und dies machte es ihm unmöglich klar zu denken. Er legte das Buch zurück in die Kiste und verschloss sie. Dann wollte er den Raum verlassen. Aber man hatte ihn von außen zugeschlossen, da man ihn natürlich außerhalb wähnte. Kurzerhand öffnete er das Fenster und sah hinaus. Alle schienen im Saloon bei der Musik zu sein. Er breitete seine Flügel aus und glitt lautlos hinunter auf die Straße. Was er nicht gesehen hatte war, dass der Kutscher, der sich zwischen den Häusern versteckt und alles mit angesehen hatte. Ihm schauderte, aber seine Neugierde war doch größer. Also beobachtete er Danteslav von weitem. Er sah, wie der Vampir zu den Ställen hinüber ging und schlich ihm langsam hinterher. Die Angst verhinderte, dass er mehr sah, als dass er bei den Pferden war. Dann verließ Danteslav den Stall wieder und ging in den Saloon hinüber zu der Musik. Ja, auch er hatte schon ewig keine Musik mehr gehört. In den kleinen Ortschaften in Österreich, durch die er gereist war, gab es öfter Dorffeste und er hatte den Anblick der ausgelassen feiernden Menschen genossen. Und nun betrat er den Saloon. Die Mariachi spielten und einige der Leute sangen mit. Lucie und Der dem Wind folgt, standen an der Bar und aßen. Er gesellte sich zu ihnen. „Ihr seid also gut angekommen?“, erkundigte sich Danteslav. Lucie unterdrückt gerade noch ihren Impuls, ihn zu umarmen.

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

„Oh ja und ich habe auf Dich gewartet. Wo warst Du?“, fragt sie begeistert. „Wie immer nicht sehr weit weg von Dir.“, antwortet er lächelnd. „Ich bin geritten. Ich hätte Dich sehen müssen, wenn Du in der Nähe warst.“, wirft er Indianer ein. Aber Danteslav sieht ihn nur zufrieden an, bevor er sich wieder Lucie zuwendet. „Möchtest Du tanzen?“, fragt er und bietet ihr seine Hand mit einer leichten Verbeugung an. Es ist nicht gerade Polka, aber er erinnert sich, zu seinen Lebzeiten ein guter Tänzer gewesen zu sein. „Oh ja.“, freut sich Lucie und greift nach seiner blassen, schmalen Hand. Es scheint ihr eine Ewigkeit her zu sein, dass sie mit Josef tanzte. Ihr Leben hatte der Wissenschaft gehört. Ach wie hatte sie das vermisst! Die Musik spielt, sie fühlt seine Hände auf ihrer Hüfte und dreht sich herum bis ihr schwindelig wird. Lucie jauchzt vor Vergnügen, was die Mariachi nur dazu bringt noch beschwingter zu spielen.

Draußen schleicht der Kutscher vorsichtig zum Stall hinüber. Er nähert sich den Pferden und streicht ihnen durch die Mähnen. Bei dem zweiten Tier fühlt er etwas Feuchtes an seinen Fingern und er findet unter dem Mähnenansatz zwei winzige Wunden. Er spürt seine Knie weich werden und seine Nackenhaare sich aufstellen. Sofort erinnert er sich an die Wunden am Hals des Postkutschenräubers und das Grauen packt ihn. Er läuft aus dem Stall hinaus auf die Straße. Dort erinnert er sich wieder daran, wie Danteslav über die Straße schwebte. Verzweifelt blickt er sich um. Sein Blick fällt auf die Kirche. Dort brennt noch Licht. Der Reverent scheint der Einzige in der Stadt zu sein, der nicht im Saloon feiert. Er sitzt in seiner kleinen Kapelle und betet als der Kutscher hereinkommt. „Ich brauche Hilfe!“, platzt es aus dem Kutscher heraus. Der Pfarrer steht auf und kommt auf ihn zu. „Ihr müsst hier fremd sein. Die Menschen hier gehen lieber in den Saloon als in die Kirche.“, antwortet der Gottesmann bedrückt. Hastig nimmt der Kutscher den Hut ab. „Ich bin Abraham van Tassel, der Fahrer der Postkutsche.“ „Oh, Eure Vorfahren waren Holländer. Was macht Ihr so weit im Westen?“ „Ich wünschte, ich wäre in New York geblieben.“ Erschöpft lässt er sich auf einer der Bänke nieder.

„Erzählt mir, was Euch bedrückt.“, fordert ihn der Reverent auf. Es ist noch ein junger Mann. Einer von denen, die noch die Vision haben, Dinge ändern zu können. Fest im Glauben und weit weg von jedem irdischen Laster, das so viele Ältere seines Amtes irgendwann befällt. „Der Teufel ist in der Stadt. Er ist drüben im Saloon.“, beginnt der Kutscher zu erzählen. „Ich weiß.“, antwortet der Reverent bedrückt. „Nein, ihr versteht nicht. Der leibhaftige Teufel. Er ist mit meiner Postkutsche gefahren. Einige Tage. Aber die letzten Tage fuhr er nicht mit. Und trotzdem ist der da. Ich habe ihn fliegen gesehen! Und wie er Blut getrunken hat. Von dem Räuber und dem Pferd. Er ist der leibhaftige Teufel!“ Seine Stimme zittert und bricht nach dem letzten Wort ab. Der Prediger sieht ihn skeptisch an. Nun, die Leute aus Neuengland glauben an viele seltsame Dinge. Aber er sieht auch das Entsetzen in den Augen des Kutschers. „Was genau hast Du gesehen?“, fragt er noch einmal ruhig. „Er schwebte über dem Boden vorhin. Und dann war er im Stall und als ich hinging, blutete es, genau wie der Bandit. Er hatte rotglühende Augen auf dem Dach der Kutsche.“, stammelt der Kutscher vor sich hin. „Es blutete, das Pferd. Hast Du gesehen, wie er das Blut trank? Oder kann es sich auch anders verletzt haben?“ Er legt seine Hand auf die Schulter des Kutschers. „Nein, gesehen habe ich es nicht, aber es waren dieselben Wunden wie bei dem Schurken!“ Der Reverent atmet tief durch. „Und jetzt ist er im Saloon? Da bin ich machtlos. Ich werde für dich beten und morgen früh sehe ich mir den Teufel an, wenn er wirklich einer ist.“ Der Kutscher schüttelt nur den Kopf als Antwort. „Geh, schlafen. Gott wird Dich beschützen.“, redet der Pfarrer ihm noch einmal zu und wendet sich wieder seinen Gebeten zu.

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: IN TEILEN::: BIN GERADE BEIM AUSZUG AUS DEM pARADIES
BBB: und die klein-schreib-taste musstest du zurücklassen? :-D

CCC: jo BBB du bist zwar nicht mehr in meinem schutzfeld aber die leute wissen das mit den schweinderln nich gut kirchen essen is
TTT: kirchen esse ich auch nie ... die steine, das holz, das glas ... das is nix für meine zähne :-D

AAA: ich hab jetzt eine kuh gekauft =). 500 k dollar
BBB: bist du verrückt?
AAA: nö
BBB: da gibt es sicher auch andere meinungen :-D
AAA: brauch ich nicht mehr in die mitte nach milch gehn
BBB: ich mach daraus ein steak :-)

EEE: bin unterwegs zum FK und freu mich schon
CCC: BBB zieh mal den bauch ein ich komme auch noch ,grins
TTT: er hat schon eingezogen, is halt immer noch viel
CCC: da hatten es die ritter einfacher hihi rüstung nehm ritter reinstopf zumach und gut is

LLL: hattest du was geschriebn, mein kleiner hat weg gemacht
TTT: dann biste ja selbst mit deinen bondbriefen noch gut weit weg von den kisten. bin auch mal eben afk ... die natur verlangt ihr recht
LLL: welche natur?
TTT: du willst doch jetzt nicht im ernst details zu meinen erledigungen in den gekachelten nebenräumen meines etablissements hören? LOL
LLL: warte ich hol ein duden, da sind viele wörter drin :-D

AAA: eben in der inventar-suche vertippt. suchte damenschmuck. wollte damen eingeben. s und d liegen nebeneinander ... ;-) nix gefunden :-D

Rätselecke

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. Im Juli feiern die USA und The West den Independence Day, doch wann genau?

a. 3. Juli
b. 4. Juli
c. 5. Juli

2. Am Independence Day erklärten die 13 britischen Kolonien ihre Unabhängigkeit. Der Unabhängigkeitskrieg folgte. Wodurch wurde er beendet?

a. Vertrag von Paris (1783)
b. Vertrag von Paris (1796)
c. Vertrag von Paris (1801)

3. Wer war der erste Botschafter der USA in Frankreich?

a. George Washington
b. Richard Henry Lee
c. Benjamin Franklin

4. Welche bedeutende Schlacht des amerikanischen Bürgerkriegs wurde am Independence Day ausgetragen?

a. Die Schlacht um Vicksburg
b. Die Schlacht bei Gettysburg
c. beide

5. Welcher Film behandelt unter anderem den Oklahoma Land Run?

a. Der schwarze Falke
b. In einem fernen Land
c. The Wild Bunch

6. In der Nähe welcher Großstadt begann der kalifornische Goldrausch von 1848?

a. Sacramento
b. San Francisco
c. Los Angeles

7. Wann entstand das Indiana-Territorium?

a. 4. Juli 1800
b. 4. Juli 1801
c. 4. Juli 1802

8. Welches US-Territorium entstand als erstes?

a. Alabama-Territorium
b. Florda-Territorium
c. Nordwestterritorium

Rätselecke I - Fortsetzung

9. Der Louisiana Purchase war ...

a. ein Schnäppchen - 7 Dollar pro km² Land
b. zu teuer - die Franzosen hätten den Landstreifen auch billiger abgegeben
c. nur das zweitgrößte Immobiliengeschäft der Geschichte - der Sibirien-Kauf Ivans IV. im Jahre 1579 umfasste mehr Land

10. Beim Alaska Purchase verlangten die Russen ...

a. mehr Geld pro km² Land als die Franzosen beim Louisiana Purchase
b. weniger Geld pro km² Land als die Franzosen beim Louisiana Purchase
c. genauso viel Geld pro km² Land wie die Franzosen beim Louisiana Purchase

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.

(Tony Montana 1602)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

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

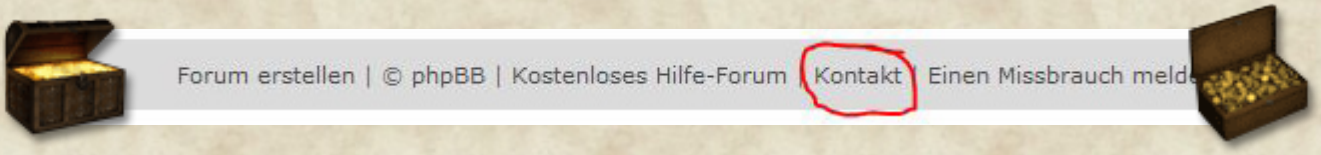
http://six.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=3522846&k=86396045

Hinweis: Die gesuchte Figur tritt zumeist nur unter ihrem Spitznamen auf. Diesen suchen wir jedoch nicht, sondern den Geburtsnamen der Figur.

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.

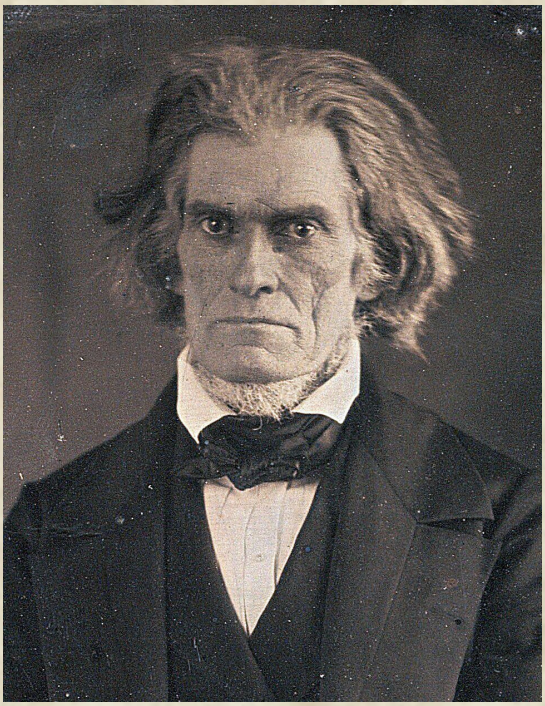
(Tony Montana 1602)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war **John Caldwell Calhoun**. Der Gewinner ist **berli150** aus Welt **Georgia**. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal fünf richtige Einsendungen.



gemeinfreies Bild aus: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/John_C_Calhoun_by_Mathew_Brady%2C_March_1849-crop.jpg

Knobelecke

Die richtigen Antworten sind: **1a, 2b, 3b, 4b, 5c, 6b, 7b, 8b, 9c, 10c**.

Der Gewinner ist **Kimba02** aus **Arizona**. Herzlichen Glückwunsch!

Zu diesem Rätsel erhielten wir drei richtige Einsendungen.

Amerikanischer Bürgerkrieg

Die Lösung **Hampton Roads** ergibt sich aus den Wörtern:

1. Helena
2. Virginia
3. William Porcher Miles
4. Ambrose Powell Hill
5. Guthrie Greys
6. Orphan Brigade
7. Arkansas
8. Frederick
9. Lorenz Infanteriegewehr M1854
10. Roger Brooke Taney
11. Elias Cornelius Boudinot
12. James Longstreet

Zu diesem Rätsel schickten uns zwei Leser die korrekte Lösung. Der Gewinner ist **giziii** aus **Buffalo**. Herzlichen Glückwunsch zu **Shawnees Hemd**!

(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.