THE WEST TIMES

★ Ausgabe 86 ★ April 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Duellevent in Fairbanks

Kimme und Korn - immer nach vorn!

In Welt Fairbanks möchte der Spieler **Schiffschaukelbremser** aus der Stadt **Jericho Hill** in naher Zukunft ein Event für alle Spieler organisieren, die Spaß an **Duellen** haben. Lasst euch vom Titel unseres Berichtes nicht abschrecken - es sind nicht nur Schützen willkommen, sondern auch Schläger. Schiffschaukelbremser freut sich über jeden Mitspieler, der weiß, an welchem Ende seine Waffe weh tut.

Bereits 2013 hat Schiffschaukelbremser ein Duellvent organisiert, damals noch unter einem anderen Spielernamen. Diesmal sieht der Plan seines Events vor, alle Teilnehmer per Losentscheid in zwei Gruppen aufzuteilen und für die Dauer des Events in zwei Städten zu konzentrieren. Sobald sich genügend Teilnehmer angemeldet haben, beginnt das Kämpfen. Nachdem sich der Pulverdampf verzohen hat und die Klingen gesäubert sind, gibt es natürlich auch etwas zu gewinnen. Sponsoren, die etwas dafür spenden, stehen bereits zur Verfügung.

Wer genaue Informationen zum Ablauf oder an diesem Event teilnehmen möchte, der kann sich im offiziellen The West Forum im Thema

https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74014

melden oder Schiffschaukelbremser ein Telegramm in Welt Fairbanks schreiben.

Die TWTimes unterstützt jederzeit die Eigeninitiative der Spieler bei der Organisation von Events. Daher machen wir für dieses Duellevent genauso gerne Werbung, wie auch für jedes andere Event von Spielerseite. Wer also auch ein Event organisieren möchte und noch etwas Unterstützung bei der Werbung von Teilnehmern brauchen kann, der kann sich jederzeit mit seiner Idee an einen der Redakteure wenden. In diesem Sinne wünscht die TWTimes allen Teilnehmern des Events allzeit trockenes Pulver und scharfe Klingen. Viel Spaß beim Duellevent in Welt Fairbanks!

(Tony Montana 1602)

Inhalt

Duellevent in Fairbanks	1
Vorwort	2
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1	3
Unerwarteter Fund	6
Datenbanken und Inventare	7
Marktgeflüster	9
Verteilung des Banditen-Sets	9
Wiederholbare Questreihen	9
Update Version 2.35	10
Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2	11
Oster-Event 2016	13
Filmkritik „Wild Wild West“	16
Rezept des Monats	16
Preisgestaltung in The West	17
Neues zum Mythos	19
Manipulation der Abenteuer	21
Arbeitsbericht - Als Gesetzeshüter arbeiten	22
Reisebekanntschaften III	23
Der Chatspion	26
Rätselecke	28
Gewinnspiel Personenrätsel	29
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	30
Impressum	32

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

ich hoffe, ihr konntet die Ostertage mit euren Familien und Freunden auch außerhalb des Spiels genießen. Spätestens jetzt, zum 01. April, solltet ihr aber wieder am Rechner sitzen, denn die neueste Ausgabe der TWTimes liegt wie immer mit zahlreichen spannenden und lustigen Berichten für euch bereit.

In der 86. Ausgabe findet ihr zwei persönliche Spielerfazits zur FK-Weltmeisterschaft, einige Berichte über Neuigkeiten, wie Version 2.35 und dem Osterevent sowie zahlreiche Spielerbeiträge, unter anderem zum Thema „Preisgestaltung in The West“. Auch die Fortsetzungsgeschichte von Kilroy hat einen neuen Beitrag und Rastlos hat neue Informationen zum Mythosthema bereitgestellt. Explizit hinweisen möchte ich an dieser Stelle auf einen Beitrag zu einem geplanten Duellevent in Fairbanks. Die Organisatoren würden sich ganz bestimmt über eine große Teilnehmerzahl und zahlreiche Unterstützer freuen.

Ein persönlicher Glückwunsch geht zudem an sämtliche deutschen Teilnehmer der FK-Weltmeisterschaft, die unser Land erfolgreich auf den dritten Platz geführt haben. Dem Einsatz und Durchhaltevermögen aller Teilnehmer gebührt großer Respekt.

In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen des Teams einen guten Start in die schönste Zeit des Jahres! Genießt die wärmeren Tage und lest die TWTimes vielleicht bei einem leckeren Getränk auf der eigenen Terasse.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1

Abschlussbericht eines Augenzeugen

Ihr erinnert euch: Wir haben es geschafft, Russland besiegt und Einzug ins Halbfinale gehalten.

Am Dienstag, 23.02. war es soweit, Ungarn griff an, und wir verteidigten. LP pro Seite: 1,500 K.

Aufstellung Ungarn: Im Süden und Osten als liegendes L. Und unsere Aufstellung war, gemäß dem im Forum veröffentlichten Plan so, dass alle mit dem ersten Zug ins Fort hineinsprangen bzw. hinter den Nordwall. Ungarn stellte sich gleich in Jumpstellung vor SW/OW. Da mittlerweile ersichtlich war, dass wir wieder die selbe Taktik hatten, wie in den vorangehenden Kämpfen, schickte die ungarische FK-Leitung ein Team von nicht benötigten Springern und allen Duellanten in den Norden. Auch nutzten sie sogleich die Gelegenheit, frei werdende Wallabschnitte zu besetzen. In Runde 11 wurde dann unser linker Norden frei, und sogleich war unser gesamter Norden umzingelt. Um den Druck zu nehmen, zogen wir uns über NW ins Fort zurück. Aber der Weg in den Norden und auf den NW war für den Gegner frei. Die Wälle wurden erobert und wir waren im Fort eingekesselt und wurden langsam Kämpfer für Kämpfer dezimiert, bis in Runde 53 das Fort ausgeschossen war.

Bei diesem FK war ich leider nicht On dabei, so kann ich nicht sagen, ob im Chat die Stimmung kippte. Oder schon vorher? Gab es Dinge, die ich im FK Forum nicht gelesen hatte? Jedenfalls gab es ein Gruppentelegramm, in dem zu lesen stand, dass bei dieser Verteidigung eine Gruppe Spieler gestreikt habe. Man wollte damit darauf aufmerksam machen, dass man mit der FK Leitung und der angewandten Verteidigung ein Problem habe. Von der FK Leitung wurde dementiert, dass es einen Spielerstreik gegeben hätte, es wären genügend Kämpfer zur Musterung anwesend gewesen.

Schade, dass uns an dieser Stelle offensichtlich der Teamgeist verlassen hatte. Und gleich einen Tag später sollten wir unseren Angriff auf Ungarn ausführen.

Unsere Aufstellung war: Im Osten und Westen jeweils 70 Kämpfer, unsere LP 1,500 k gegen 1,400 k der Ungarn. Mit dem ersten Zug gleich, zogen wir an OW/WW heran. Und: Ungarn blieb stehen, Ungarn igelte nicht, sondern behielt alle Türme und Wälle mit seinen Kämpfern abgesichert. Lediglich der ungarische NW, der kein SF hatte, zog heraus und blockte die Nordsektoren. Wir blieben vor OW/WW stehen, und lieferten einen Stellungskampf. Unsere Abenteurer blockten im Süden die langen Südsektoren. Wir blieben in unseren Stellungen stehen, und schauten zu, wie die ungarischen LP schmolzen. Dann, in Runde 29 versuchten wir, in den Norden zu kommen. Obwohl OW und WW frei waren, sprangen wir nicht, wir warteten darauf, dass NW frei wurde. Unsere Offis standen dann sprungbereit vor dem Ziel, NW Mitte, und warteten; unsere Onliner aber zogen alle wieder in den Süden. In Runde 35 war der Süden erreicht, und wir durften auf OW/WW springen. Der NW war noch von einem Offliner blockiert, so dass unsere Offis nicht springen konnten. Dann endlich, in Runde 38 war der SW von uns besetzt und unsere Offis im Norden sprangen. Leider nicht alle, da auf der NW Mitte nur 6 freie Plätze sind, so dass 3 Spieler vor dem NW ohne SF stehen blieben. Und jetzt sollte unser Plan greifen, das Fort bis in Runde 53 herunterschießen, dann wären wir eine Runde früher mit dem Angriff fertig,und bekommen so das Ticket für das Finale. Wir stürmten ins Fort hinein, alle nach Westen. Westtürme und Sektoren im Fort waren noch fest in ungarischer Hand. Unsere LP auf dem WW schmolzen und vom SW zogen zögerlich Helfer zum WW. Doch da, in Runde 45 passierte es. AT schoß den Sektor vor dem WW frei, und Verstecker zogen sich vom AT hinter den WW zurück. Und fast gleichzeitig dazu zog ein Offliner ohne Zieleinstellung mit der großen Masse Kämpfer vom Süden her ins Fort ein, und stellte sich auf die Fahne. Au weh, uns blieben 4 Runden für das Ausschießen von 16 Spielern im Versteck hinter dem WW. Davon 3 Abenteurer mit 2 x 8 k LP und 1 x 6 k. Würden 4 Runden reichen?

Nein, es reichte nicht, und in Runde 51 war der Traum vom Finale geplatzt, und wir waren offensichtlich von Glück und Teamgeist verlassen.

Obwohl, vielleicht war ein kleiner Funke Teamgeist übrig geblieben, der am nächsten Morgen wieder aufglühte. Denn wir haben noch die Chance auf den 3. Platz, die Bronzemedaille. Und so kamen von der Leitungsseite her aufmunternde Telegramme; dass wir uns auf unsere nächstes Ziel konzentrieren sollten. Denn bei einem FK ist es so, dass die bessere Seite gewinnt und diese waren wir bei den letzten beiden Kämpfen wirklich nicht.

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1 - Fortsetzung

Und am Abend des 1. März 2016 fanden dann die weiteren Entscheidungskämpfe statt: Deutschland gegen Spanien und Polen gegen Ungarn. Zuerst ganz kurz vom Kampf Polen gegen Ungarn: Die LP waren fast identisch. Und Polen hatte Aufstellung Westen 40 und Osten 80 Kämpfer, und zog dann gleich mit zwei großen Flanken in den Norden, während der Haupttrupp den SW belagerte. Ungarn sprang ins Fort hinein, und zog mit ungefähr 30 Kämpfern hinter den NW. Und brachte eine neue Variante ins Spiel, die Verlagerung des Nordblockes auf den links stehenden Duellantenblock. Und kurze Zeit darauf, Verlagerung nach rechts, um den Gegner da mit Schüssen einzudecken. Waren anfangs die Wälle freigelassen, so wurden diese durch die Nordflanke der Gegner entlastet, und die Ungarn besetzten die Wälle wieder. Auch der Torsektor wurde zugemacht. Da die Verteidiger LP doch schwanden, blieb ab Runde 21 WW frei, und nur von 2 Blockierern besetzt. Kurz darauf brach der SW ein, und die Angreifer konnten noch OW und WW erobern. Die Nordflanke setzte die Kämpfer dort unter Druck, und ab Runde 33 waren alle Wälle fest in ungarischer Hand. Und mit Runde 45 war das Fort ausgeschossen, und die 2 Punkte gingen an Polen.

Und wie war jetzt unser erster Kampf um die Bronzemedaille? Leider fanden sich nur 133 Angreifer, gegen 120 Verteidiger. Was wir aber nicht wussten, wir hatten 300 K mehr Leben, nämlich 1,456 K. Unsere Aufstellung war ebenfalls Osten und Westen, aber gleichmäßig und Offliner waren im Süden in den Ecken gestapelt. Dass diese Aufstellung gut gewählt war zeigte der erste Blick ins Fort, denn dort standen hinter dem Tor 24 Leitenduellanten. Durch unsere Aufstellung hatten diese allerdings erst einmal kein Schußfeld. Gemäß dem vorher wieder ausgegebenen Plan, zogen wir vor die unteren Türme, vor OW/WW und mit einer kleinen Flanke rechts und links hoch in den Norden. Spanien igelte sich nicht ein, Spanien hielt die Positionen, lediglich OW war ganz frei, doch noch sprangen wir nicht. Die Osttürme wurden durch jeweils einen Spieler geblockt.

Diese Belagerung ging bis Runde 13, dann brach der WW ein. Am OW und WW gingen wir dann in Jumpposition, und sprangen in Runde 18. Alle spanischen Onliner zogen sich jetzt in den Norden des Forts zurück. Wer dort ankam sprang über den Wall auf die Wiese im Norden des Forts. Plötzlich sahen sich unsere Flanken dort einer Unmenge an Spielern konfrontiert. Während die Südseite des Forts erobert wurde, sammelten sich unsere Flanken ebenfalls an den Südtürmen. Wer von uns im Fort stand, bekam das neue Ziel „auf NW“ vorgegeben. Wir konnten dann die Nordtürme einnehmen, aber NW konnte noch immer nicht besetzt werden, da einige Offliner darauf parkten. Und der Spanien drängte im Osten nach Süden. Wir mussten die Sektoren wieder freigeben. Dann, in Runde 41 war das Fort eingenommen, aber in der Flanke standen noch 60 spanische Kämpfer. Würde es heute reichen? War der Gegner fest umzingelt? Die FK Leitung schickte Verstärkung zu den Blockern im Süden. Unsere Spieler im Norden konnten einen Sektor vorrücken. Reichte das? Ja, es reichte, nach wenigen Runden war der Gegner dann in Runde 47 ausgeschossen und wir waren dem Titelgewinn als Bronzemedailleninhaber etwas näher gekommen.

Dann kam der 03.03.2016. Im Forum war wieder eine genaue Aufstellung zu finden. Sie zeigte die Startaufstellung, und wie wir nach dem ersten Zug stehen sollte. Ein banger Blick ins Fort zeigte, dass tatsächlich 120 Verteidiger anwesend waren, und dass kein weiterer Spielerschwund festzustellen war. Was wir zu Beginn noch nicht wussten war, dass wir genau 300 K mehr LP hatten, nämlich 1.631 K. Und zu unser aller Erstaunen, gleich in Runde 1 ging ein Schrei durch den Chat:

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 1 - Fortsetzung

„Was, ich bin nur als Rekrut gemustert! Das war es dann! Tschüs Leute!“ Oh oh, gab es tatsächlich noch einen Kämpfer unter uns, der nicht wusste, warum wie gemustert wurde? Dabei hätte man es mittlerweile wirklich wissen können. Doch störten wir uns daran nicht weiter. Wir konzentrierten uns auf den Kampf, zogen uns ins Fortinnere zurück. Spanien wählte als Aufstellung den Osten, Westen und Süden mit jeweils 40 Mann. Osten und Westen zogen gleich in den Norden, während der Südtrupp sich vor dem Fort verteilte und SF suchte. Allerdings zogen die spanischen Flanken nicht vor unseren Trupp auf der Nordwiese sondern beschränkten sich darauf, unsere Blocker auf den Türmen und den Wällen zu befeuern. So standen wir im Fort erst einmal relativ sicher. In Runde 10 ging dann irgendwie der ST verloren. Diese kleine Schwäche nutzte der Gegner gleich aus, allerdings dauerte es 3 Runden, bis genügend Besatzer auf diesem waren. Wir konnten dann OW und WW nicht mehr lange halten, und zogen uns ins Fort zurück. Aber immerhin hielten wir noch die restlichen 3 Türme und den SW. Plötzlich drängte der Gegner durchs Tor herein. Da wir nichts entgegenstellen konnten, zogen alle die nicht blockten, sich in den Norden des Forts zurück. Ziel war es, NW und davor so lange wie möglich zu halten, damit unsere Kameraden darauf und dahinter erst so spät wie möglich ins SF der Spanier kommen würden. Demzufolge verloren wir in Runde 25 den ET. Aber zu unserem Glück standen noch viele Gegner auf den Wiesen im Süden des Forts und hatten kein SF. Auch war erst der linke SW besetzt worden. In Runde 29 waren wir dann alle im Norden des Forts und auf der Nordwiese. Wir bekamen dann den Befehl: „Dies ist euer letztes Stündlein, haltet so lange durch, bis es schlägt“. Solcherart motiviert hielten wir den NW und die Nordtürme bis Runde 40. Der Gegner brach auf dem Wall durch, doch nicht auf den Türmen. Dann verloren wir in Runde 47/48 die Nordtürme, welche gleich besetzt wurden. Spanien sah, dass es eng, ganz eng wurde, und schickte ein Kommando zur Flagge. Der Kampf im Norden ging weiter, wir wurden dezimiert. Und dann: RUNDE 54, Spielende, Spanien steht an der Flagge seit 5 Runden, aber wir haben 5 Überlebende. Und wir haben es geschafft, und haben uns nach den ganzen Diskussionen und Streiks noch einmal zusammengerissen und eine super Gemeinschaftsarbeit vollbracht.

Dann folgte noch der Kampf um die Gold- und Silbermedaille, keine Angst, ich fasse mich ganz schnell kurz. Die LP fast gleich, griff Ungarn ebenfalls von 3 Seiten an, die Mehrheit der Spieler im Süden. Polen parkte seine Duellanten auf der Nordwiese hinter dem Fort. Die unteren Wallabschnitte konnten gleich eingenommen werden – ebenso der linke SW. Der polnische Duellantenblock im Norden stand unter Druck. Die ungarischen Flanken setzten ihm zu. So wurde Norden geräumt, und alle Duellanten gingen ins Fort zurück. Lediglich ein paar Abenteurer blockten den Norden noch. Es begann ein Stellungskrieg, dann in Runde 25 konnten die Ungarn den oberen WW einnehmen. Dann brach der Norden ein, und die Kämpfer zogen an den NW heran, während im Süden die Chance erst ab Runde 32 genutzt wurde, mit Truppen, die allerdings sehr zögerlich kamen, durch das Tor ins Fortinnere einzudringen. In Runde 47 war das Fort dann ausgeschossen. Allerdings hatte Polen 2 Tage zuvor nur 45 Runden benötigt um das Fort auszuschießen. Womit die Medaillenränge bei der ersten FK WM dann waren:

Gold für Polen, Silber für Ungarn, Bronze für Deutschland und der undankbare vierte Platz ging an Spanien.

Und die Welt Awesomia? Im englischen Forum stand dazu: „Die Welt Awesomia wird noch nicht geschlossen. Der englische Community Manager lädt dazu ein, noch an einigen weiteren Veranstaltungen, die dort stattfinden, teilzunehmen. Dies werden kleinere Spiele zwischen den Teams sein und sie beginnen nächste Woche. Ob diese FK dem Test der neuen FK Formel dienen sollen? Man weiß es nicht; aber man weiß, dass der engliche Community-Manager spendabel ist, und für jeden absolvierten FK eine Premiumkassette spendiert. Da die Welt aber nur so lange geöffnet ist, wie Inno das möchte, verlassen doch viele Spieler diese Welt, da sie sich fragen, was damit bezweckt werden soll.

Und ein anderes ungelöstes Rätsel dieser FK WM ist, wann die Spieler die zu Beginn zugesicherte Gold- Silber- und Bronzemedaille für das Inventar der Heimatwelt erhalten. Aber wir sind zuversichtlich, dass wir nicht im Stich gelassen werden und unsere Trophäen noch erhalten.

(Bärentatze vom Tal)

Unerwarteter Fund

Ein kurzes Geschenk

Die ersten warmen Frühlingstage lockten endlich wieder die Leute auf die Straße. Auf dem Marktplatz herrschte großer Trubel. Ein fahrender Händler war in das Städtchen gekommen und bot lautstark seine Waren an. Shane O'Connor stand skeptisch etwas abseits, die Hände in den Hosentaschen vergraben und beobachtete das Treiben. Der Verkäufer war ein alter Ire, mit roten Locken unter seinem speckigen braunen Bowler und er machte seine Sache gut. Wieder und wieder wechselte Geld und Ware seinen Besitzer. Das meiste war Kram, Geschirr, bestickte Schürzen, Seife …

Irgendwann, als er alles verkauft hatte, was er loswerden wollte, begann er seinen kleinen Wagen wieder zusammenzupacken und das Pferd einzuspannen. O'Connor fiel auf, dass er selbst, im Gegensatz zu allen anderen, immer noch da stand und zu dem Wagen herüber sah. Auch dem Händler entging das nicht. Er lächelte ein breites Grinsen und winkte Shane zu sich herüber. Ohne nachzudenken ging er auf den Wagen zu. „Ein schönes Pferd.", begann er. Aber der alte Ire ging gar nicht weiter darauf ein. „Ich hab da was für Dich.", flüsterte er ihm zu. Shane winkte ab. Er kaufte aus Prinzip keine Sachen bei fahrenden Händlern, da er wusste, wie sehr diese dazu neigten, einem das Geld aus der Tasche zu ziehen.

„Für Dich." Sagte der Händler wieder und holte aus einer Kiste etwas grünen Stoff heraus. „Das ist St. Patricks Hose." O'Connor lachte herzhaft und war schon dabei zu gehen, als der Händler ihn nochmal festhielt. „Du musst sie nicht bezahlen. Sie gehört Dir." Shane war irritiert, Aber er nahm die Hose, als der Alte sie ihm in die Hand drückte. Der klopfte ihm nochmal auf die Schulter, stieg auf den Kutschbock und knallte die Peitsche. Der Wagen setzte sich in Bewegung und Shane O'Connor stand allein mit der Hose auf dem leeren Platz. Schließlich entscheidet er sich, nach Hause zu gehen. Nun, er hat eine neue Hose und die sollte er wenigstens anprobieren. Und tatsächlich, sie passt wie angegossen. „St. Patricks Hose". Er lacht und steckt sich die Hände wie immer in die Taschen. Aber was ist das? In der linken Tasche ist etwas. Ein kleiner verschnörkelter Schlüssel. Angelaufen und sehr alt. „Seltsam", denkt sich Shane als er ihn eingehend betrachtet. „Wohin der wohl gehören mag?"

(Kilroy)

Datenbanken und Inventare

Verbesserungen für das Inventar

Nachdem ich in der letzten Ausgabe der TWTimes etwas zu den Datenbanken der Quests geschrieben habe, möchte ich heute zu den Inventaren kommen.

Sie werden ja seit langer Zeit nicht vernünftig sortiert. Grund hierfür ist, dass sie, laut Aussage eines Sheriffs, nach der ID sortiert werden. Da vor längerer Zeit sehr viele neue Items hinzugefügt wurden, kann man sie so nicht mehr sortieren.

Gerade die ID sollte **nie** für so was verwendet werden, die ID ist nur für datenbankinterne Sachen wichtig (Beziehungen der Tabellen). Wie man es lösen kann, ist simpel: Man erstellt 3 Tabellen.

Tabelle 1: Obergruppe

ID	**Name**
1	Hosen
2	Schuhe
3	Bekleidung
4	Setteile

Tabelle 2: Untergruppe

ID	**ObergruppenID**	**Name**
1	2	Arbeitsschuhe
2	2	Sandalen
3	4	Alle Schuhe der Sets

Tabelle 3: Items

ID	**UntergruppenID**	**Sortiernummer**	**Name**
1	1	1	Graue Arbeitsschuhe
2	1	2	Braune Arbeitsschuhe
3	2	1	Graue Sandalen
4	1	3	Grüne Arbeitsschuhe

Jetzt fehlen natürlich noch die Tabellen der Spieler und noch eine Zwischentabelle player_items, die das Inventar eines Spielers darstellen.

Tabelle player (im Beispiel nur mit der Spalte name, für die bessere Übersicht)

ID	**name**
1	ruheloser
2	sonstwer

Datenbanken und Inventare - Fortsetzung

Jetzt noch die Zwischentabelle player_items

ID	playerID	itemID	anzahl
1	1	1	5
2	1	2	3
3	1	3	2
4	1	4	8
5	2	1	2

Jetzt ist es ein Einfaches, alle Items sortiert anzuzeigen. Das geht mit einer einfachen SQL-Abfrage. Ein Beispiel für Schuhe sähe etwa wie folgt aus:

```
SELECT
	`item`.`name` AS 'Name',
	`anzahl`
FROM
	`player_items`
INNER JOIN
	`player` ON `player`.`id` = `player_items`.playerID
INNER JOIN
	`items` AS `item` ON `item`.`id` = `player_items`.`itemID`
INNER JOIN
	`untergruppe` AS `gruppe` ON `gruppe`.`id` = `item`.`untergruppe`
WHERE
	`playerID` = 1
AND
	`gruppe`.`obergruppe` = 2
ORDER BY
	`item`.`untergruppe` ASC, `item`.sortier ASC
```

Die `` `gruppe`.`obergruppe` = 2 `` bekommt man, wenn man im Inventar auf die Kategorie klickt, die playerID müsste jedem klar sein. :)

Tabellen und diese Abfrage sind getestet und funktionieren.

Warum dies nicht gemacht wurde bei der Einführung der neuen Items übersteigt mein Denkvermögen, auch jetzt wäre normal dies schnell geändert.

Für Leute, die interessiert sind: Es gibt noch eine zweite Möglichkeit, dies zu machen. Sie nennt sich „Nested Sets“, ist ein klein wenig komplexer und auch neue Gruppen oder/und Items hinzuzufügen, ist nicht so einfach.

Da verweise ich auf:

https://de.wikipedia.org/wiki/Nested_Sets
http://www.klempert.de/nested_sets/

Meine Empfehlung für InnoGames ist, wie bei den Quest-Datenbanken, auch die Datenbanken der Inventare zu überarbeiten und entsprechend den drei Normalformen zu gestalten. Ergänzungen der Items sollten über sauber gestaltete Datenbanken erfolgen und nicht behelfsmäßig über den Code.

(ruheloser)

Marktgeflüster

Die Preise ziehen an

Nein, nicht bei InnoGames, wie mancher jetzt vermuten könnte, sondern auf dem Markt. Kostete seinerzeit ein Ochsenkarren gerade mal 1.500 Dollar, so darf man derzeit 1.999.999 Dollar dafür hinblättern auf Welt 1. Welcher Ochse wohl solch einen Karren kauft?

Auch bei den Bären sollte man sich derzeit als Sammler zurückhalten. War ein Bär für 2.600 Dollar gerade noch erschwinglich, so hat der derzeitige Marktpreis in Höhe von 222.222 Dollar nichts mit dem Winterschlussverkauf zu tun.

Immer noch heiß begehrt sind die neuen 600er Rezepte aller Gewerke. Dennoch halten sich die Kunden beim Kauf zurück. Für 950.000 Dollar kann man die Anweisung "Fertige einen Munitionsgurt" erwerben. Noch extremer ist das von den Schmieden benötigte Rezept "Schmiede eine Laterne". Dem Käufer sollte aber schon ein Licht aufgehen, wenn er dafür 1.777.000 Dollar bezahlen soll.

(Cymoril)

Verteilung des Banditen-Sets

Die Banditen sind los!

Aus dem The West Team erhielten wir die Information, dass der Anbieter InnoGames eine Änderung im Zusammenhang mit den Abenteuern vornimmt. In der Vergangenheit hatte es immer wieder Klagen hinsichtlich der zu geringen Dropchance der Beutetruhen gegeben. Die geringe Chance auf eine solche Truhe führt, nach Ansicht vieler Spieler, dazu, dass das Banditen-Set zu schwer zu erspielen ist. Verstärkt wird dies noch dadurch, dass mehrere Items des Sets nicht auktionierbar sind. Hier wird nun nachgebessert - und das besonders spielerfreundlich, nämlich sogar rückwirkend.

Um die Banditen-Sets weiter im Spiel zu verbreiten, erhält man nun bei jedem Sieg eine Beutetruhe. Darüber hinaus erhalten die Spieler auch für jeden bereits errungenen Sieg eine Beutetruhe. Die Übergabe der rückwirkenden Beutetruhen ist leider nicht per Skript möglich, da die Anzahl der Siege individuell überprüft werden soll. Daher soll jeder Spieler, der rückwirkend Beutetruhen bekommen möchte, ein Ticket an den Support schreiben.

Dieses Ticket muss den Namen des Spielers und die betreffende Spielwelt enthalten. Der Betreff des Support-Tickets muss nach dem Schema *"Beutetruhen Welt [Zahl oder Name der Welt]"* aufgebaut sein. Er könnte also etwa *"Beutetruhen Welt 1"* oder *"Beutetruhen Welt Hannahville"* lauten.

Die Redaktion der TWTimes begrüßt diese spielerfreundliche Neuerung und wünscht allen Spielern viel Glück beim Öffnen ihrer Beutetruhen - denn ein bisschen Glück ist immer noch nötig, da der mögliche Inhalt der Kisten nicht verändert wurde.

(Tony Montana 1602)

Wiederholbare Questreihen

Wiederholbare Questreihen im April

Diesen Monat gibt es nur eine wiederholbare Questreihe. Ihr könnt die **The West hat Geburtstag**-Questreihe vom 30.04.2016 um 10:00 Uhr bis zum 10.05.2016 um 23:59 Uhr spielen.

Die TWTimes wünscht allen Spielern viel Spaß bei der Quest und dem Anbieter InnoGames Herzlichen Glückwunsch zu seinem Produkt, das Dank einer treuen Community bereits länger lebt als viele andere Browserspiele.

(Tony Montana 1602)

Update Version 2.35

The West Version 2.35

Am 15. März 2016 wurde das Update für Version 2.35 in unser Spiel The West eingeführt. Auch wenn durch dieses Update nicht das The-West-Rad neu erfunden wurde, so kam doch etwas neuer Content in unser Spiel und einige Fehler wurden behoben.

Besonders zu erwähnen ist wohl die Belohnung unserer tapferen Helden der ersten Fortkampfweltmeisterschaft. Mit dem Update bekamen die deutschen Teilnehmer endlich ihre hart erkämpften Bronzemedaillen. Sie seien ihnen gegönnt, sind sie doch sichtbarer Ausdruck des Einsatzes, den diese Spieler für uns alle im Kampf der Nationen gebracht haben. Die TWTimes gratuliert auch an dieser Stelle noch einmal allen edlen Streitern zu ihrem Erfolg!

Bronze-Medaille des Team Deutschland -->

Auch die Sammler können sich über neue Objekte der Begierde freuen und sollten es belgische, israelische, österreichische oder japanische Sammler sein, haben sie sogar doppelten Grund zur Freude. Während der gewöhnliche Vertreter aus der Gattung Collector Maximus einfach nur vier neue Ländergürtel kaufen kann, können sich Spieler aus den genannten Ländern nun Ländergürtel ihres Heimatlandes in den Kleiderschrank hängen.

Die neuen Ländergürtel für Belgien, Israel, Österreich und Japan

Von den behobenen Fehlern ist wohl derjenige in der Weihnachtsquest der bedeutendste. Zum Abschluss dieser Quest hatten viele Spieler einen zweiten Nussknacker bekommen. Das war nicht beabsichtigt, eigentlich sollte ein Fertigkeitspunkt ausgespielt werden. Dies wurde nun korrigiert. Wer also bisher zwei Nussknacker im Inventar hatte und jetzt nur noch einen und sich darüber wundert, der sollte mal das Fenster "Fertigkeiten" aufklicken und kann sich dort über einen freien Fertigkeitspunkt freuen - sofern er noch nicht vergeben wurde.

zwei Nussknacker - ein Nussknacker = ein Fertigkeitspunkt + ein Nussknacker

Wer sich auch die restlichen Änderungen, etwa zum Crafting, dem Kino oder dem Crow-Set, im Detail ansehen möchte, der findet unter der Adresse

https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74071

im offiziellen The West Forum alle weiteren Informationen von **Dorette Lisette** und **KnockKnockJoke** zum Update auf Version 2.35.

(Tony Montana 1602)

Fortkampfweltmeisterschaft - Bericht Nr. 2

Feedback zur WM

Das Wichtigste zuerst: Team GERMANY wurde Dritter bei der WM! Sicher für einige etwas enttäuschend, weil mehr drin war, aber wir waren nun mal nicht fehlerfrei und so ist das doch eine recht ordentliche Platzierung. Hier dafür ein DANKE an alle Teilnehmer, an die Supporter, die so fleißig in der Vorbereitung waren, an alle Fortkampfleiter, die wirklich viel Zeit und Geist investierten, an alle Musterer, die es nicht immer einfach hatten, an alle Produktsucher, die die Buffversorgung sicherten, an alle Teamleader, die ihr Team bestmöglich mit Infos versorgten, an die CM, vor allem **Dorette** und **Da Twista**, die immer versuchten, unseren Wünschen gerecht zu werden.

Heute versuche ich mal eine Zusammenfassung der Feedbacks, die im Forum gesammelt wurden. Sicher wird jetzt auch subjektiv meine persönliche Meinung da einfließen. Ich versuche es mal in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen.

Vorbereitung

- Die Idee einer WM war super und wurde sicher von allen positiv aufgenommen.
- Die Anmeldeformalitäten waren zunächst nicht ganz einfach, aber mit 5-10 min "Einsatz" durchaus zu bewältigen. **stayaway** gelang aber recht schnell eine gute Lösung.
- Die Startzeit vor Weihnachten war nicht gut gewählt.
- Das Auswahlverfahren war Mist. Zumindest empfanden das fast alle Spieler so.

Durch das Auslosen kamen Spieler ins Team, die dort einfach nichts zu suchen hatten. Sie kamen teilweise nicht mal mit Fortkampfklamotten, nutzten nicht das Angebot der CM, bis zum 4.12. nachrüsten zu dürfen, nahmen keine Hilfe durch das Team an, waren beratungsresistent bei der Skillempfehlung, spielten ohne Charakterpremium (obwohl das nur durch Log-in-Bonus bezahlbar war). Wenn es einem Spieler gelingt, während der WM über 1700 Duelle zu starten, dann weiß man, was dieser Spieler dort wollte. Andere glänzten mit roten Punkten in der Stadt, andere kamen einmal und nie wieder, weil sie mit dem Musterungsstatus nicht zufrieden waren.

- Die Entscheidung, Teamleader zu berufen war richtig und gut.
- Fast alle Teamleader nahmen ihren Job auch ernst und waren für ihr Team oder auch für andere da.
- Das Kontrollieren der gewünschten Kleidung und Übertragen in EN Awesomia war für die Supporter eine Zumutung, ein RIESEN-DANKE-SCHÖN dafür an alle, die da stundenlang dran saßen!
- Nuggetvorteil der EN Spieler war nicht wirklich gut (aber wahrscheinlich technisch nicht anders lösbar).
- Da nicht jeder Teamleader "sein" Team in der Vorbereitungszeit erreichen konnte durch Spielen in unterschiedlichen Welten, war eine optimale Vorbereitung bezüglich der Klamottenwahl nicht möglich. Hier waren andere Länder optimaler vorbereitet.
- 150 Spieler reichen an sich völlig aus, wenn es dann wirklich engagierte Fortkämpfer sind!
- Kein Stadtausbau, völlig unnötig gewesen, ausgebaute Städte sollten doch nun kein Problem sein, dann halt mehr Zeit lassen für die Vorbereitungsphase
- Einlogsystem durch E-Mail mit Passwortvergabe war einfach viel zu kompliziert.

Fortkampfweltmeisterschaft - Fortsetzung

Durchführung

- Dauer der WM insgesamt viel zu lange, das war auch das meist genannte Hauptproblem.
- Der Turnierplan war schlichtweg Mist.
- Dass nur der Gruppensieger weiterkommt, geht gar nicht. Es gibt so viele Turnierpläne (offizielle) und man nimmt einen, den sich offensichtlich einer ausgedacht hat. Die Zeit kann dabei nicht der Problemfaktor sein!
- Warum nur 2 FK-Tage in der Woche? Es hätten 5-6 FK-Tage sein können! Und dann wäre auch ein anderer Turnierplan drin gewesen!
- Die Punktevergabe war suboptimal, es war vorher klar, dass das punktgleich enden kann. Zum Glück nur in einer Gruppe. Dass dann während der WM das Punktesystem verändert wurde (ab Halbfinale) war zwangsläufig zwar richtig, hätte aber mit Nachdenken vorher vermieden werden können. Warum nicht gleich so?
- Die Fortkämpfe waren eine Materialschlacht. Der Unterschied zwischen den Nationen war heftig. Polen war besonders gut ausgestattet, entweder liegts daran, dass in Polen die Nuggets weniger Euros kosten oder es wurde einfach nicht genau kontrolliert, was übertragen wurde. Auch haben die Polen ihre Mannschaft ganz sicher nicht gelost, denn 50 Soldaten, 50 Abenteurer und 50 Duellanten sehen scharf nach Plan aus.
- Dass es den Chat #team-de gab, war eine tolle Sache! Ein Suppi war immer da (**LastPheonix**) und über ihn konnte man in Notfällen immer Dorette erreichen. Großes Lob an Last und Dorette, blitzschnell wie die Feuerwehr eilten sie zur Hilfe, wenn wir sie brauchten!
- Der Zeitplan muss lange vor dem Start des ersten FK bekannt sein! Dann müssen Teamchefs die Möglichkeit haben, sich beim verantwortlichen CM zu melden zwecks Feedback oder Einspruch. Die Ausrufzeiten sollten den Ortszeiten der Länder angepasst sein, so dass keine Nachteile entstehen. Gibt es keine Einwände, dann wird der Turnierplan zeitlich gefixt und darf nicht mehr spontan geändert werden.
- Gefallen hat uns, dass die CM auf unsere Wünsche eingegangen sind!
- Bei Spielerausfall müsste es eine Möglichkeit der Nachnominierung geben (Spieler löschen, neuen hinzufügen).

Nachbereitung

- Siegerehrung gehört sich unmittelbar nach Beendigung der WM. Wir warten noch heute (22.3.) auf unsere Medaille.
- Dass die Welt noch offen bleibt, wurde viel zu spät angekündigt! Viele Teams verkauften nach Ausscheiden ihre Klams an andere Teams und können nun an den Fun-FK´s nicht mehr wirklich mitmachen (Gehört nicht unmittelbar zur WM, ist jedoch ne tolle Kommunikationsmöglichkeit zwischen den Spielern und wird gern angenommen). Wäre ein netter Beitrag zur Völkerverständigung.
- Schade, dass nach der WM diese Welt, die zu 95 % mit Fortkämpfern gefüllt ist, nicht die neue FK-Formel getestet werden kann. Hier wäre ein guter Platz gewesen! Getestet wurde trotzdem: In den Fun-FK nach der WM erhielten die Sieger oft nette Preise, die dann im Bericht zu sehen waren, ähnlich wie früher unsere Kisten, nur dass hier immer das gesamte Team belohnt wurde.

Zusammengefasst kann man sagen, es war schon ein tolles Event. Meinungsverschiedenheiten bleiben bei 150 Mann nicht aus, im FK verhielten sich jedoch die meisten professionell und man merkte nix von Streitigkeiten. Dass Fehler im FK passieren, lässt sich scheinbar nicht vermeiden. Sicher ärgerlich, aber wir jammern auch gern auf hohem Niveau. Es macht ja keiner absichtlich. Man hat sehr viele nette Spieler kennengelernt, Spieler, die man zu kennen meinte, anders kennengelernt, Vorurteile abgebaut (oder auch neue "Feindbilder" entdeckt). ;-) Auch wirklich schön war der Kontakt zu Spielern aus anderen Ländern, der vor allem nach der eigentlichen WM gepflegt wurde. Es hat einfach Spaß gemacht, gemeinsam Kämpfe zu bestreiten. Hier wurden wir nach Anlaufschwierigkeiten toll von Da Twista und seinem Eventmanager unterstützt.

Ich persönlich freue mich über ein mögliches nächstes Event. Wir haben hier gemeinsam viel gelernt, sollten Fehler schon in der Vorbereitungsphase vermeiden, vielleicht unsere eigene Eventwelt zu Vorbereitungen nutzen.

(FantaSixty)

Oster-Event 2016

Ostern – Ein Fest der Freude?

Am 23. März startete wieder einmal das Osterevent in nahezu bekannter Form mit vielen neuen Setitems auf den Welten, jedoch warfen vor allem die Berichte von der Beta, auf der das Osterevent bereits eine Woche vorher anlief, ihre Schatten voraus. Was seit dem 16. März auf der Beta an Änderungen an dem Event zu sehen war, ließ seit sehr, sehr langer Zeit die Herzen der Spieler mal wieder höher schlagen.

Die Betaspieler trauten ihren Augen kaum, als sich alle Eventänderungen abzeichneten, denn diese waren allesamt ein großer Schritt auf die Spielergemeinschaft zu und weg vom reinen Nuggetevent der letzten Jahre. Es schien tatsächlich so, als wenn InnoGames den Spielern endlich einmal ein Zugeständnis machen und somit auch etwas über das extrem verbuggte letzte Jahr hinwegtrösten würde.
Doch was waren das für „revolutionäre“ Anpassungen? Hier einmal stichpunktartig die wichtigsten Änderungen, in deren Genuss die Betaspieler kamen:

- Die höheren Duellstufen konnten zusätzlich mit Eiern anstatt nur mit Nuggets freigeschaltet werden.
- Die Kosten für diese Freischaltungen waren im Vergleich zu anderen Events dieser Art um 2/3 gesenkt worden (500, 1.500 und 16.000 Eier).
- Die Duelle gegen die Banditen sollten vereinfacht worden sein (Vergleich von nur noch 2 Skillwerten) anstatt einer kompletten Skillspiegelung.
- Die Duellserie zum Gewinn des Eventsets wurde bei 75 belassen (anstatt auf 120 erhöht wie fälschlicherweise angekündigt).
- Der Timer zum Verschicken von Eiern an seine Freunde wurde von 24h auf 23h gesenkt.
- Die Eierausbeute für 15sek-Arbeiten und Fortkämpfe wurde erhöht.

Ja, das waren in der Tat verdammt gute Nachrichten für alle Spieler, denn mit diesen Änderungen hatten nun auch Spieler, welche keine oder nur sehr wenig Nuggets einsetzten, eine erheblich größere Chance auf die neuen Setitems – vor allem aus den höheren Gewinnkategorien. Ja, so konnte Ostern wirklich zu einem Fest der Freude werden!
Als dann am 21. März das Osterevent auf den normalen Welten entsprechend angekündigt wurde, war das Feedback dementsprechend positiv und die Freude bei den Spielern wirklich groß, schien InnoGames doch tatsächlich wieder auf die Spielercommunities zugehen zu wollen. Von mir zu diesem Zeitpunkt einen dicken Daumen hoch!

Was dann aber folgte, konnte leider nur noch als schlechtes Kasperletheater bezeichnet werden und machte deutlich, dass InnoGames letztendlich doch nichts dazugelernt hatte. Am 22. März - 1 Tag nach den offiziellen Ankündigungen – wurde den Spielern vom Community Manager KnockKnockJoke im offiziellen The West Forum mitgeteilt, dass alles leider nur ein großes Mißverständnis sei und die Freischaltung der höheren Duellkategorien durch Eier nicht vorgesehen sei, die Ankündigung wäre diesbezüglich leider

Oster-Event 2016 - Fortsetzung

fehlerhaft. Dafür würde aber ja schließlich die Eierausbeute leicht erhöht und die Banditenduelle vereinfacht worden sein, so dass InnoGames sich sicher sei, genug Gutes für die Spieler getan zu haben. Die Gründe, wieso man die (auf der Beta einwandfrei funktionierende) Änderung nicht einführen wollte bzw. technisch nicht könnte, entsprachen der klassischen InnoGames-Manier:

> „*[...] Es war geplant, dass Event dahingehend zu verbessern, dass Spieler die dauerhaft aktiv am Event teilnehmen die Belohnungen etwas leichter erreichen können. Dazu gab es mehrere Ansätze: eine Anpassung der Schwierigkeit der Duelle, eine leichte Erhöhung der Anzahl der Eier und die Möglichkeit Duelle für Eier durchführen zu können.*
> *Nach den ersten Tagen auf der Beta hat sich schnell gezeigt, dass die Änderungen in ihrem Umfang zu umfangreich waren. Eine Erhöhung der Verfügbarkeit von Eiern, als auch die Möglichkeit mehr Duelle im 8-Stunden Fenster zu absolvieren schoss weit über Ziel hinaus. Daher wurde entschieden die Werte erneut einer Überprüfung zu unterziehen.*
> *Das Problem dass sich hier abzeichnete war, dass eine Anpassung der Kosten für die Duelle nicht möglich ist ohne die Kosten für das Bestechen oder Zurücksetzen ebenso zu erhöhen. Eine Kostenerhöhung stand daher aus Balancinggründen außer Frage. Entsprechend wurde leider entschieden, die Möglichkeit Duelle für Eier durchzuführen zurück zu nehmen und sich stattdessen auf die anderen Änderungen zu konzentrieren.*
> *[...] Wir denken aber trotzdem, dass ihr als aktive Spieler aufgrund der Anpassungen mehr Duelle durchführen, die Serien-Belohnung damit leichter erreichen könnt und so das Ziel der Änderungen trotzdem erreicht wird.*“
> (KKJ, 22.03.2016, https://forum.the-west.de/showpost.php?p=811682&postcount=8)

Doch damit noch nicht genug, denn wie sich nun ebenfalls herausstellte, war die Ankündigung bzgl. der „Erleichterung“ bei den Banditenduellen ebenfalls fehlerhaft (nein, sie war nicht schlecht formuliert, sondern schlichtweg falsch!). Es waren für den Duellausgang nämlich nicht nur die 2 Skillfertigkeiten Taktik und Auftreten entscheidend, sondern der Bandit erhielt alle eigenen Skillfertigkeiten (entsprechend einem Spiegelduell). Da ein klassisches Spiegelduell in den Augen von InnoGames aber zu einfach sei und sich die Spieler zu leicht darauf einstellen konnten (viel Auftreten bei gleichzeitig wenig Taktik), wurden den Banditen kurzerhand die eigenen Auftretenwerte als Taktikwerte verpasst! Man konnte es auch nur noch als Hohn empfinden, als der Community Manager KnockKnockJoke dies im offiziellen The West Forum tatsächlich auch noch weiterhin als Vereinfachung verkaufen wollte. Die Community Manager anderer offizieller The West Länderforen waren da übrigens etwas weiter, denn dort wurde offen gesagt, dass die Banditenduelle ohne diesen Fertigkeitentausch zu einfach wären. Anstatt einer angeblichen „Erleichterung“ der Duelle, wurde stattdessen also ganz bewusst eine Erschwerung herbeigeführt! Da ist es auch wenig tröstlich, wenn ein angeblich bestehender Malus beim Banditenskill später nochmal angeblich etwas erhöht wurde. Mal ganz ehrlich, wer soll solche Aussagen von InnoGames denn überprüfen können und vor allem, wer soll das nach all den anderen Täuschungen noch glauben?
Aber hey, bleibt ja immer noch zumindest die Erhöhung der Eierausbeute bei den Fortkämpfen (auf der Beta um 50%), mit der InnoGames evtl. den wenigen verbliebenen Fortkämpfern eine Freude machen könnte. Da kann doch schließlich kein Haken sein, oder? Wer sich also zumindest darüber etwas gefreut haben sollte, der wurde dann spätestens am 24. März bitter enttäuscht, als unser Community Manager KnockKnockJoke mal wieder ein ernüchterndes Statement abgab und die kleine Gruppe der FKler auf den Boden der Tatsachen zurückholte, denn die Erhöhung der Eierausbeute galt nun auf einmal nur für diejenigen Spieler, welche bei einem Fortkampf auch KO gehen. Alle anderen FK-Teilnehmer, welche ebenfalls Zeit und evtl. Lebenspunkte investierten, mussten sich weiterhin mit der alten Belohnungshöhe zufrieden geben:

> „[…] *Während Events geht die Anzahl der Spieler die an Fortkämpfen teilnehmen stark zurück. Um das zu bekämpfen war ursprünglich vorgesehen die Anzahl der Eventwährung zu erhöhen um die Fortkämpfe attraktiver zu machen.*
> *Als mans ich die Sache genauer angesehen hat warum Spieler sich nicht während Events nicht für die Fortkämpfe melden wurde vorwiegend genannt, dass die Spieler im Falle eines Todes ohne Lebenspunkt/Energie dastehen. Sollte dies passieren fühlen sie sich im Event benachteiligt und scheuen sich daher für Fortkämpfe anzumelden.*
> *Entsprechend wurde entschieden die Erhöhung nur für Spieler zu vergeben die im Fortkampf sterben. Zugegeben, das erschenit auf den ersten Blick etwas seltsam, aber da der Bonus nur auf die Eventwährung gilt ist es lediglich ein Ausgleich dafür, das diese Spieler ohne Lebenspunkt/Energie dastehen und ihnen im Anschluss Eventwährung "verloren geht".*

Oster-Event 2016 - Fortsetzung

Leider wurde die Änderung nicht komuniziert so dass das Changelog eine falsche Information enthielt. Also summa sumarum: die derzeitige Vergabe ist korrekt aber da ursprünglich anders geplant leider falsch angekündigt.“
(KKJ, 24.03.2016, https://forum.the-west.de/showpost.php?p=811792&postcount=54)

Ostern ein Fest der Freude? Nein, nicht bei InnoGames! Von mir einen seeeeehr dicken Daumen runter!

Was dann folgte, darf man heutzutage wohl allgemein als „Shitstorm“ bezeichnen, denn viele Spieler ließen im offiziellen The West Forum (und sicherlich auch per PM) ihrem Unmut über den neuen Sachverhalt bezüglich des anstehenden Osterevents freien Lauf. Am späten Nachmittag des 22. März dann eine weitere Ankündigung vom Community Manager KnockKnockJoke, welche den Spielern nun doch noch eine Nutzung der gesammelten Eier für die Osterduelle in Aussicht stellte. Es sollte nun wohl doch etwas Schadensbegrenzung betrieben werden.
Am 23. März war es dann soweit, das Event wurde gestartet und zumindest die Ankündigung seitens InnoGames, dass man nun doch Eier für die Freischaltung der Duelle nutzen könne, wurde eingehalten. Die dafür verwendeten niedrigen Eierkosten der Beta wurden zwar nicht übernommen, aber man hielt sich zumindest an die sonst bei den Events üblichen Größenordnungen (1.500, 9.000 und 48.000 Eier). Zumindest dafür kann ich mir nach dem ganzen hin und her noch einen maximal halben Daumen rauf abgewinnen, denn das Osterevent ist nun kein reines Nuggetevent mehr.
Der unsinnige Fertigkeitentausch bei den Banditenduellen wurde hingegen leider nicht zurückgenommen. Auch die Aussage seitens des Community Manager KnockKnockJoke, dass man ja angeblich mehr Eier bekommen und somit auch mehr Duelle der untersten Kategorie durchführen könnte, scheint doch etwas zweifelhaft, wenn man sieht, dass die Kosten für die Zurücksetzung des Duelltimers von ursprünglich 500 Eiern nun auf 720 Eier erhöht wurde (während die Nuggetkosten für die gleiche Funktion gleichzeitig um 50% gesenkt wurden).

Und jetzt darf man InnoGames berechtigterweise die Frage stellen: War dieses Chaos und dieses Theater wirklich notwendig? Muss man wirklich versuchen, den Spielern Verschlechterungen als Verbesserungen zu verkaufen, ohne vorher mal in Ruhe über die Auswirkungen nachzudenken? Kann man den Spielern nicht mal freiwillig positive Zugeständnisse machen, ohne dass es vorher zu solchen ärgerlichen Diskussionen ausarten muss?
Man hat gesehen, wie positiv das Feedback für InnoGames – selbst von so „nervigen“ Spielern wie mir – ausfallen könnte, wenn man seitens InnoGames den Spielern tatsächlich mal bewusst und gezielt etwas Gutes gönnen und zukommen lassen würde. Wer weiss, vielleicht lernt InnoGames ja doch irgendwann mal etwas daraus.

Frohe Ostern!

(Rastlos)

Filmkritik „Wild Wild West“

Wild Wild West

Mal eine richtig witzige Western-meets-Steampunk-Komödie voller irrwitziger Ideen. Angefangen von einem Kerl mit Grammophon-Ohr-Prothese, über magnetische Kragen, die Sägeblätter zwecks Enthauptung aus jeder Entfernung anzuziehen scheinen, bis hin zu einem irren Bösewicht, der hüftabwärts in einem Rollstuhl sitzt und das mit einer gigantischen mechanischen Riesenspinne kompensiert. Ansonsten gibt es Will Smith und Kevin Kline in den Hauptrollen als US-Agenten, die (natürlich) die Welt retten. Dazu peinliche Situationen, wie das gegenseitige Testen der Kunstbusen der beiden Mimen und diverse Auftritte im Fummel. Dazu gibt es wie immer schöne Frauen – in diesem Fall unter anderem Salma Hayek und Bai Ling – und den obligatorischen Bösewicht Mr. Loveless. Dieser möchte nach dem Bürgerkrieg die neu entstandenen Vereinigten Staaten vernichten und das Gebiet unter den Konföderierten und den ehemaligen Kolonialmächten aufteilen.

Die Story selbst gibt nicht viel her. Nachdem mehrere namhafte Wissenschaftler spurlos verschwunden sind, beauftragt der Präsident höchst persönlich die beiden grundverschiedenen Agenten, Jim West und Artemus Gordon, diese wiederzufinden. Als Ausstattung bekommen sie einen Spezial-Zug und alsbald schließt sich ihnen Rita Escobar an, die behauptet, die Tochter eines der verschwundenen Wissenschaftler zu sein, sich aber im Nachhinein als dessen Ehefrau entpuppt. Bald treffen sie dann auf den Bösewicht Arliss Loveless, der die Wissenschaftler entführt hat, damit sie ihm helfen, seine futuristischen Kriegsmaschinen zu bauen, mit denen er die noch jungen Vereinigten Staaten angreifen will, da seiner Meinung nach die falschen den Bürgerkrieg gewonnen hätten. Und weil's so schön ist, klaut er auch gleich den tollen Zug der Beiden und will den Präsidenten entführen. Aber natürlich retten die Beiden den Präsidenten, zerstören die Metallspinne und bringen den Bösewicht zu Fall. Also nichts wirklich Überraschendes. Das muss wohl auch nicht sein – dafür gibt es eine Menge coole Sprüche und Action.

Also ein Film für einen entspannten Abend mit Freunden und viel Popcorn.

(Kilroy)

Rezept des Monats

Mami Ambrosias allsehendes Gumbo

Für einen großen Topf Gumbo wird gebraucht:

1 großer Topf und eine Pfanne
2 große Krebse
2 große Hände voll geschälter Krabben (ca. 500 g)
1 Krokodilschwanz (oder 1 Hühnchen)
1 Andouille (oder Paprikasalami)
10 Okraschoten
2 Zwiebeln
3 Knoblauchzehen
1 Paprikaschote
1 Hand Maiskörner
3 El Oregano
2 El Cayennepfeffer
2 El Paprikapulver
4 Lorbeerblätter
1 El Thymian
1 El Worcestersauce
2 El Tabasco
½ Tasse Mehl
Öl
Salz und Pfeffer
und viel Geduld

Tief im Bayou Louisianas kocht die alte Mami Ambrosia einmal im Monat ihr berühmtes Gumbo. Sie hat schon den Ausgang von Schlachten oder eine neue Liebschaft in dem brodelnden Eintopf gesehen. Aber meistens sieht sie vor allem ihr Lieblingsessen, wenn sie in den Topf schaut.

Als erstes zerlegt sie den Krokodilschanz (oder das Hühnchen) und mischt das Fleisch mit den gehackten Zwiebeln, dem zerquetschten Knoblauch, dem Paprikapulver und Salz und Pfeffer in einer Schüssel und lässt es ziehen. Während dessen zerlegt sie die Krebse und gibt sie mit den Krabben zusammen in den Topf und gießt Wasser darüber, damit sie schwimmen können. Dann wird Feuer unter dem Topf gemacht. Die Okraschoten und die Paprika hackt sie gewissenhaft in Scheiben, löst die Maiskörner vom Kolben und wirft das Gemüse mit in den Kopf. Unter lautem Kichern fügt sie jetzt noch die diversen Gewürze hinzu und sieht zu, wie es langsam zu Blubbern anfängt. Dann stellt sie die Pfanne auf ein zweites Feuer und brät mit etwas Öl das Krokodilfleisch-Gemisch an. Wenn es anfängt, knusprig zu werden, kommt es mit in den Topf und in die Pfanne kommt die in Scheiben geschnittene Wurst. Auch diese wird angebraten und kommt dann mit in den Topf. Zu guter Letzt schüttet sie das Mehl in die Pfanne und rührt es, bis es braun geworden ist. Das gibt dem Gumbo die dunkle Farbe, wenn sie es sorgfältig einrührt, damit es nicht klumpt.

Jetzt muss sie ihr Gumbo nur noch unter gelegentlichem Umrühren kochen lassen. Laaange kochen lassen. Nach mindestens einer Stunde schöpft sie sich die erste Schüssel mit einer großen Kelle heraus, weil sie es nicht mehr abwarten kann. Aber umso länger das Gumbo kocht, umso besser wird es.

(Kilroy)

Preisgestaltung in The West

Preisgestaltung bei InnoGames noch realitätsnahe?

Es war mal wieder soweit, vom 17. März an konnten Spieler für den beschränkten Zeitraum von 48 Stunden ein neues Set im Zuge der immer öfters eingeführten „Collectors Sales“ per Nuggets im Shop erwerben – das Set „Glücksbringer des Spielers“. Da die Items bei solchen Aktionen stets ausschließlich mit Nuggets zu erwerben sind, wurde es Zeit, sich doch einmal das Preis-/Leistungsverhältnis bei der aktuellen Aktion anzuschauen.

Es wurden den Spielern im Shop 3 verschiedene Items, 3 Avatarbilder und eine Komplettbox zum Kauf angeboten.

In der Ankündigung im offiziellen The West Forum wurde zudem ein zusätzlicher Set-Bonus versprochen, dessen Werte aber (zunächst) nicht mitveröffentlicht wurden. Als Spieler sollte man im Grunde genommen also die Katze im Sack kaufen. Dass die fehlende Bekanntgabe der Setboni kein wirkliches Versehen war, konnte man u.a. daran sehen, dass auch in den übrigen Länderforen die Ankündigungen überall ohne diese erschienen waren. Und ganz ehrlich, das war ja auch nicht das erste Mal so.

Aber zurück zum Set „Glücksbringer des Spielers“. Um das Set als solches nutzen zu können, musste man also mindestens eine Waffe und das Gewehr erwerben, d.h. mindestens 3.000 Nuggets investieren. Die maximalen Kosten beliefen sich durch die Komplettbox auf 3.500 Nuggets. Mit Blick auf die normalen Kosten für Nuggets bedeutete dies, dass dieses angepriesene Set mindestens 50 Euro kostete. **50 Euro für 2 Items!!** Damit nicht genug, wer wollte, konnte sich auch für 200 Nuggets ein neues Avatarbild kaufen. **5 Euro für ein Avatarbild?**
Ist hier wirklich noch eine gesunde Preisgestaltung seitens InnoGames gegeben oder hat man auch hierbei inzwischen den Bezug zur Realität der Browsergamelandschaft verloren?

50 Euro sind wahrhaftig keine Kleinigkeit und andernorts kauft man sich dafür komplette Spiele, was durfte man als Spieler daher also von einem solch teuren Set erwarten? Der Name „**Glücksbringer** des Spielers“ ließ so manchen auf Handel geskillten Spieler zumindest wohl auch auf einen erheblichen Boost in Sachen Glücksfunde schielen.

Preisgestaltung in The West - Fortsetzung

Dem war aber nicht so, wie man nach der Bekanntgabe der Setboni erkennen konnte. In Sachen Glück brachte einem das Tragen des neuen Waffensets gerade einmal +10%, also genau so viel wie vergleichbare Waffensets aus früheren Events (Pat Desmonds Waffenset). Der Waffenschaden der Schlag-/Schusswaffe lag zwar leicht über dem von anderen Eventwaffen, jedoch lassen sich diese dafür veredeln und so kommt man letztendlich mit bereits im Spiel befindlichen Waffen auf deutlich bessere Schadenswerte. Der Schaden der Fortkampfwaffe lag hingegen sogar unter dem von früheren Eventwaffen.

Manch einer zog wohl auch den Rückschluss, dass InnoGames nun Items von der Stärke der bisherigen Event-Gewinnersets für bares Geld an die Spieler bringen möchte. Ein Blick auf die Setboni zeigte aber auch hier, dass die neuen Items wesentlich schwächer als die Gewinner-Waffensets waren. Lediglich die +4 Angriff/Verteidigung hätten für Abenteuer-Spieler interessant sein können, aber ein leicht gepimptes Banditengewehr bietet auch hier bereits einen höheren Waffenschaden und insgesamt einen besseren Bonus. Auch die übrigen Setboni ließen (zumindest mich) nicht wirklich nachvollziehen, was an diesem Set die 50 Euro wert sein sollte.

+0.04 Stärke (pro Stufe)
+0.04 Beweglichkeit (pro Stufe)
+0.04 Geschicklichkeit (pro Stufe)
+0.04 Charisma (pro Stufe)
+0.265 Zielen (pro Stufe)
+0.13 Ausweichen (pro Stufe)
+0.1 Ausdauer (pro Stufe)
+100 Arbeitspunkte
+4 Multiplayer-Angriff (Fortkampfbonus)
+4 Multiplayer-Verteidigung (Fortkampfbonus)
+20 Schaden (Fortkampfsektorbonus)
+20 Widerstand (Fortkampfbonus)
+10% Erhöhte Glückschance

Wie hiess doch gleich das Motto, welches bei der entsprechenden Ankündigung im offiziellen The West zu lesen war? „*Lass nicht das Glück dein Schicksal entscheiden*“

Ganz recht, wenn es nach InnoGames geht, dann lasst doch bitte Euer Geld für Euer Spielschicksal sprechen. In diesem Sinne warten wir auf das nächste Collectors Sale Event und lassen uns überraschen, was sich InnoGames dort für neue Einnahmemöglichkeiten einfallen lässt.

Mir persönlich ist es vollkommen egal, ob es tatsächlich Leute gibt, die bei einem solch fragwürdigen Preis-/Leistungsverhältnis ihr Geld in das Spiel investieren. Im Gegenteil, evtl. hält das The West ja tatsächlich etwas länger am Leben. Leider befürchte ich aber, dass InnoGames mit solchen Aktionen das genaue Gegenteil erreicht und sich letztendlich noch mehr Spieler abwenden – und zwar die bislang zahlenden.

(Rastlos)

Neues zum Mythos

Mythos-Quest gelöst?

Die Fortführung der Mythos-Quest beschäftigt die Spielercommunities nun schon seit Ewigkeiten, wirklich weitergekommen ist bislang aber niemand. Da InnoGames auch scheinbar keinerlei Veranlassung sieht, mal einen tatsächlich hilfreichen Tipp zu geben, ist das Frustpotential bei den Spielern inzwischen auf einem Höhepunkt angekommen. Im Grunde genommen verhält es sich ähnlich, wie damals mit der Schlüsselquest, wo seitens InnoGames auch über Monate/Jahre nichts an Informationen kam.
Ich persönlich glaube ja, dass die Mythos-Questreihe von jemandem programmiert wurde, der schon seit langer Zeit nicht mehr für The West arbeitet. Da wir alle nur allzu gut wissen, wie bescheiden die Dokumentationsarbeit bei InnoGames ist, wird man dort nun selber wahrscheinlich absolut keine Ahnung mehr haben, ob die Quest überhaupt weitergeht und wenn ja, wie genau. Kein Wunder also, dass man keine Tipps geben kann, aber die Community wird weiter brav mit nichtssagenden Andeutungen über irgendwelche Schwerter und Weine, sowie den ominösen im Spiel auftauchenden Hinweistexten bei der Stange gehalten. Genauso war es damals auch bei der Schlüsselquest, die - wie durch ein Wunder - erst lösbar wurde, nachdem jemand anders den entsprechenden Lösungsweg nachträglich eingebaut hatte und die Communities dann auf einmal recht schnell den Lösungsweg gefunden hatten.

So war zumindest <u>bislang</u> meine Meinung über die Mythos-Questreihe!

Wie es aussieht, muss ich diese Meinung nun aber revidieren, denn wie erst vor wenigen Tagen bekannt wurde, scheinen auf den polnischen Servern ein paar wenige Spieler auf die Lösung zur Fortführung der Mythos-Questreihe gestoßen zu sein. Ob dies nur per Zufall im Zuge des Valentinsevent geschah (bei dem von den Spielern erfahrungsgemäß erheblich mehr belanglose Arbeiten rund um die Uhr eingestellt werden) oder ob ein entscheidender Tipp eines polnischen CMs zu Grunde lag oder ob vielleicht erst jetzt ein entsprechender Lösungsweg nachträglich eingebaut wurde, ist momentan leider noch nicht bekannt.
Überhaupt halten sich die betreffenden polnischen Spieler mit Information noch extrem bedeckt, sogar die veröffentlichten Arbeitsberichte wurden teilweise unkenntlich gemacht, damit scheinbar niemand sofort herausfindet, bei welchen Tätigkeiten die Quest-Fortschritte erzielt wurden. Na ja, solange niemand anders ebenfalls die Lösung findet, sind sie zumindest sehr beliebte und gefragte Spieler und vielleicht brauchen sie das ja für ihr Ego.

So ist aktuell leider auch noch nicht eindeutig geklärt, ob die entsprechenden Arbeiten zu ganz bestimmten Uhrzeiten, mit bestimmter Kleidung oder eventuell sogar mit bestimmter Skillung durchgeführt werden müssen. Wir wissen ja von anderen Questreihen, dass die Bedingungen für Questfunde vielfältig sein können und sogar die Arbeitsmotivation mit einschließen könnte. Was man der Diskussion im polnischen Forum aber bislang entnehmen kann, ist der Umstand, dass beim Fund des Edelsteins - welcher Voraussetzung für die Folgefunde zu sein scheint - die Lupe offenbar NICHT angelegt war (was für mich eher auf einen Zufallsfund im Zuge des Herzevents schließen lässt). Man kann sich sicher sein, dass man die Lupe zwar im Inventar haben muss, aber der tatsächliche Auslöser für den Questfund muss zusätzlich etwas anderes sein. Bei den

Mythos - Fortsetzung

Folgearbeiten hatten die polnischen Spieler dann anscheinend stets das vorher gefundene Questitem angelegt. Die entsprechenden Berichte der Folgearbeiten mit den jeweiligen Questfunden stammen offensichtlich auch alle aus der Zeit nach dem Valentinsevent, was vermuten lässt, dass die entsprechenden Spieler hier weiterhin eine Menge verschiedener Arbeiten ausprobiert und viel Zeit investiert haben, um bei der Quest Stück für Stück weiterzukommen. Das spiegelt ebenfalls wieder, was schon viele Spieler vermutet haben: Es handelt sich hierbei nämlich nicht um eine klassische Questreihe mit Questgebern und definierten Aufgaben, sondern vielmehr um eine „Quest“, bei welcher die entsprechenden Items lediglich bei speziellen Arbeiten gefunden werden können (sofern man die jeweiligen Voraussetzungen dafür erfüllt).

Ob die Mythos-Questreihe mit dem Fund des neuen Schwertes, über dessen Werte bislang leider auch noch nichts veröffentlicht wurde (ist es überhaupt eine nutzbare Waffe??), damit zu Ende ist oder ob sie anschließend noch weiter geht, ist ebenfalls eine der noch offen gebliebenen Fragen, welche es in der nächsten Zeit zu klären gilt. Man kann aber davon ausgehen, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis auch andere Spieler irgendwie den Lösungsweg finden (oder entsprechende Tipps von den bisherigen Rätselknackern bekommen) und die fehlenden Informationen dann ziemlich schnell die Runde machen, denn je mehr Spieler die Lösung kennen, desto weniger kann man diese geheim halten.

Mehr Informationen lagen zu Redaktionsschluss leider noch nicht vor, ich bleibe da aber am Ball. Wer die entsprechende Diskussion zur Mythos-Questreihe im polnischen Forum selber mitverfolgen möchte, der kann dies hier tun: https://forum.the-west.pl/showthread.php?t=79968

(Rastlos)

Manipulation der Abenteuer

Manipulationen bei den Abenteuern?

Auch wenn das Interesse am Feature „Abenteuer“ nach deren Einführung inzwischen schon stark zurückgegangen ist, so gibt es aber dennoch etliche Spieler, welche dort noch teilnehmen. Man hört aber immer wieder die laute Kritik, dass es scheinbar etliche Spieler gibt, welche sich während der Abenteuer selber nur inaktiv verhalten oder sogar komplett gegen das eigene Team spielen. Das wirft bei mir die Frage auf, aus welchem Grund diese Spieler so etwas tun. Es gibt hierzu verschiedene Thesen.
Bei manchen mögen die Abenteuer nur zum Abhaken der entsprechenden täglichen Aufgabe dienen. Da hier aber ein Sieg benötigt wird, wäre ein solches Verhalten ja eher kontraproduktiv und nicht zielführend.
So manches mal mag evtl. auch eine persönliche Fehde zwischen 2 Spielern im gleichen Team der Grund für ein solches Verhalten sein, jedoch ließe sich das sicherlich nur auf einen sehr kleinen Bruchteil der Vorfälle zurückführen.
Dann mag es evtl. ja auch noch die Kategorie Spieler geben, welche aus Prinzip anderen Spielern den Spass/Sieg bei den Abenteuern vermiesen wollen.

Ich werfe jetzt aber mal eine ganz andere Theorie in den Raum. Die **absichtliche Manipulation der Abenteuer**, um für bestimmte Spieler die Siegchance zu erhöhen!
Jetzt wird sich der eine oder andere Spieler denken, wie das denn gehen soll, denn dafür bräuchte man eine ganze Reihe anderer Spieler, welche zwar die Zeit für die Abenteuer aufbringen aber letztendlich selber nichts davon haben. Diese müssten zudem zur selben Zeit online sein und auch die entsprechende Zeit aufbringen. Nun, ich bin mir sicher, dass sich dafür sicherlich der eine oder andere vereinzelte Spieler finden lassen würde. Der Witz ist aber, dass ein solcher fremder „Opferspieler“ gar nicht notwendig ist, denn ein aktiver Abenteuerspieler kann selber seine „Opfer“ in die Abenteuer einbringen – und das aktuell auch vollkommen regelkonform.
Wie das gehen soll? Nun, InnoGames hat bei der Programmierung der Abenteuer darauf geachtet, dass Spieler nur von einer Welt teilnehmen können und nicht von verschiedenen Welten gleichzeitig. Hierzu wird wohl die entsprechende Spieler-ID überprüft und so der Weg zu den Abenteuern von den anderen Welten blockiert, denn die Spieler-ID ist auf allen Welten gleich. Was Inno hierbei aber leider nicht bedacht hat, ist die Tatsache, dass die ID abhängig vom Spielernamen ist, d.h. wenn man sich auf unterschiedlichen Welten unterschiedliche Spielernamen gibt – was absolut regelkonform ist – dann kann man mit all diesen unterschiedlichen Charakteren theoretisch gleichzeitig an den Abenteuern teilnehmen. Man kann so also selber alle anderen seiner Spieleridentitäten steuern, welche es ins Abenteuer geschafft haben. Ob man nun nur seinen Hauptcharakter steuert, oder gleich 4-5 Nebencharaktere ins Rennen schickt, macht zeitlich keinen Unterschied, denn eigentlich muss man sich ja eh nur auf einen konzentrieren.
Es gibt Tageszeiten, bei denen sich so gut wie kaum andere Spieler in der Warteschlange befinden, d.h. wenn man sich zu solchen Zeiten mit mehreren Identitäten zu den Abenteuern anmeldet, dann dürfte die Chance der gleichzeitigen Teilnahme extrem hoch sein. Einer Manipulation sind so relativ einfach Tür und Tor geöffnet!

Alles Hirngespinste? Nein, scheinbar nicht, denn diese Möglichkeit wurde bereits von einem InnoGames-Offiziellen bestätigt und es sind auch Spieler bekannt, welche genau dies tun und so die Abenteuer gezielt beeinflussen (engl. The West Forum: https://forum.the-west.net/showpost.php?p=752331&postcount=602). Abhilfe kann hier jedoch nur InnoGames schaffen, die „Leidtragenden“ bei den Abenteuern müssen sich aber bis dahin weiter mit den inaktiven bzw. Kontraspielern rumärgern.

(Rastlos)

Arbeitsbericht - Als Gesetzeshüter arbeiten

Meuterei im Five-and-dime-store

Steve Miller konnte es nicht fassen. Seit in Lancaster der Five-and-dime-store eröffnet hatte, arbeitete er hier, um für Recht und Gesetzt zu sorgen. Auch heute wollte er seine übliche Tour um den Laden beginnen, als ihm eine Menschenmasse davor auffiel. Nein, keine Kauflustigen, die auf die eingetroffene Ware warteten. Nein, die sonst so fleißigen Mitarbeiter standen vor dem geschlossenen Geschäft, hielten Plakate, auf denen sie bessere Arbeitsbedingungen und mehr Lohn forderten. Also zog er seinen inzwischen schon angerosteten Kavalleriesäbel und erklärte den Streikenden lautstark, dass sie die Straße zu verlassen hätten und wieder an die Arbeit gehen sollten. Schließlich wollte er heute in der Mittagspause noch ein neues Paar weiße Handschuhe kaufen. Die Demonstranten murrten, aber trotteten von dannen und öffneten wiederwillig den Laden. Als er jedoch in seiner Mittagspause erneut um die Ecke bog, um nun seine Handschuhe zu kaufen, standen die Angestellten des Five-and-dime-stores schon wieder vor dem geschlossenen Laden. Dieses Mal mit noch mehr Plakaten, auf denen sie unter anderem für eine Mittagspause plädierten. Wieder marschierte Steve Miller festen Schrittes auf die meuternde Gemeinschaft zu und befahl ihnen, ihre Arbeit wieder aufzunehmen. Doch im nächsten Augenblick spürte er einen dumpfen Schmerz am Hinterkopf und alles wurde dunkel um ihn.

Als er nach Stunden wieder aufwachte, lag er zu Hause im Bett. Zwei der Verkäufer hatten ihn heimgebracht und erzählten ihm, dass er sich keine Sorgen mehr zu machen brauche, da sie sich mit Mr. Woolworth geeinigt hätten. Und als Entschuldigung hatten sie ihm sogar ein Paar weiße Handschuhe mitgebracht. Denn schließlich war er ja auch ein Kunde und der ist ja bekanntlich König.

(Kilroy)

Reisebekanntschaften III

Freunde in der Not - Reisebekanntschaften Teil 3

Es dauert Stunden, bis "Der dem Wind folgt" aufwachte. Sein Vater hatte ihm gesagt, er solle nie das Feuerwasser der Weißen anrühren. In ihm wären böse Geister, die nur Unheil über die Indianer bringen würden. Aber er hatte doch nie auf seinen Vater gehört. Seine Mutter, die bei seiner Geburt starb, hatte er nie kennengelernt. Sie war eine Weiße gewesen. Vielleicht kam daher seine Neugierde nach der Welt außerhalb der Jagdgründe seines Stammes. Lange war er unterwegs gewesen. Den Bruder seiner Mutter hatte er finden wollen, den er das letzte Mal als kleiner Junge gesehen hatte. Bis an die Ostküste war er gelaufen, wo er sich als Seemann verdingte. Mehrere Jahre war er auf einem Schiff gewesen und hatte Länder gesehen, von denen keiner der Sioux je geträumt hatte. Bis ihn eine innere Stimme heim rief und er schweren Herzens dem Meer den Rücken kehrte.

Als er ins Zelt seines Vaters eintrat, sagte dieser nichts. Drei Tage schwieg er ihn an. Dann gab er ihm die Kiste und sagte ihm, dass er sie mit sich nehmen sollte, da er gelernt hatte in der fremden Welt zu überleben. Bei ihm wäre sie sicherer. Und damit würde er sich als würdig erweisen, einmal in den ewigen Jagdgründen an der Seite seiner Vorväter zu reiten. Und nun begriff er mit dem Aufwachen langsam, dass er die ihm anvertraute Aufgabe bei einem Kartenspiel verloren hatte.

„Haben Sie gut geschlafen?“, beginnt Lucie das Gespräch, als sie das Aufwachen ihrer Begleitung bemerkt. Nicht ohne, dass ihr auffiel, dass das gestrige Gespräch mit Danteslav genauso begann. „Die Kiste?“, fragt er entsetzt, als er sich umsieht. „Die ist sicher oben auf der Kutsche.“, beruhigt Lucie den Mann mit den bunten Tattoos. „Machen Sie sich keine Sorgen. Ihre Kiste ist nicht die einzige, auf die ich Acht geben muss. Wenn das so weitergeht, werde ich ein Speditionsunternehmen aufmachen.“ Lucie lacht, aber "Der dem Wind folgt" ist immer noch nicht zum Lachen. Sein Kopf schmerzt und noch schlimmer schmerzt ihn das Schuldgefühl und die Tatsache, nun wieder in einem Arbeitsvertrag für unbestimmte Zeit gefangen zu sein. Andererseits besaß er gerade keinen einzigen Dollar und wusste nicht, wo er jetzt hingehen sollte. Alles hatte seine Gründe und die Geister seiner Ahnen wussten wohl, warum sie ihn auf diesen Weg schickten.

Lucie Carpek ist glücklich. Die Sonne scheint und vor ihr liegt eine interessante Reise, ein spannendes Abenteuer. Natürlich weiß sie nichts von dem Vampir und den Knochen seiner dienstbaren Geister in der einen Kiste und dem mystischen Geheimnis des Indianers in der anderen. Aber auch das hätte ihr kaum die Laune verderben können. Schon deshalb nicht, da sie um den Roboter in ihrer Kiste wusste. Alles andere hatte sie verkauft, aber von H.E.I.N.Z hätte sie sich nicht trennen können. Er war die letzte Erfindung von Josef gewesen und manchmal glaubte sie etwas von ihrem verstorbenen Mann in dem Roboter wiederzufinden. Als wäre der Geist ihres Mannes nach seinem Tod ein Teil des Roboters geworden. Aber vielleicht bildete sie sich das auch nur ein. Momentan lag er ausgeschaltet oben auf dem Dach der Kutsche.

„Wohin fahren Sie?“, fragt "Der dem Wind folgt". Lucie freut sich, dass der Indianer nun doch auftaut. „Nun, erst einmal nach San Francisco. Und dann würde ich gern ein Schiff nehmen. Wohin weiß ich noch nicht. Aber ich liebe das Meer seit meiner Fahrt über den Atlantik. Es war das erste Mal, dass ich auf dem Meer war und ich konnte mir nicht vorstellen, wie ich so alt werden konnte, ohne je das Meer gesehen zu haben.“, plaudert Lucie Carpek fröhlich drauf los. Der Indianer hört ihr gespannt zu. „Oh, ich liebe Schiffe.“, beginnt nun er zu erzählen. „Als ich das erste Mal das Meer sah, hörte ich die Geister im Wind singen. Es war so anders als die Prärie und doch dieselbe Weite, die leichten Wellen, wie das Gras. Und die Fische in großen Herden wie die Büffel. Vor allem die großen. Ich war ein Jäger. Wie mein Volk schon immer den Büffel jagte, habe ich den Büffel des Meeres gejagt - den Wal. Drei Jahre war ich auf einem Walfänger. Und heute fehlt mir das Meer.“ Lucie hört ihm gespannt zu und ihre Augen leuchten. Sie hatte die Wale unterwegs gesehen, aber sie wäre nie auf die

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Idee gekommen, diese majestätischen Kreaturen zu töten. Trotz allem spürt sie die Begeisterung ihres jungen Begleiters und wie sehr sie davon angesteckt wird. Auch liegt es in ihrer Natur, praktisch zu denken. Ein Mann mit nautischen Erfahrungen kommt ihr gerade gelegen. Sie schloss die Augen und dachte an die Überfahrt von England nach New York. Sie hatte die Zeit damit verbracht Jules Vernes „Die Abenteuer des Kapitän Hatteras“ zu lesen. Und wenn sie von ihrem Buch aufsah, blickte sie auf die Wellen und wünschte sich, das Schiff würde nie anlegen. Aber das Schiff hatte angelegt und seitdem war sie nun schon einen Monat mit der Postkutsche unterwegs. Das Buch in ihrem Handgepäck hieß „In 80 Tagen um die Welt“, nachdem „Die Kinder des Kapitän Grand“ und „Reise zum Mittelpunkt der Erde“ schon wieder in ihrer Kiste gelandet waren. Wenn sie las vergaß sie die Welt um sich herum, sie vergaß die Vergangenheit, sie vergaß Prag und manchmal sogar Josef. Nur um das Ende des jetzigen Buches schien es schlecht zu stehen, da sie gerade viel mehr Interesse an dem Augenblick hatte, in dem sie gerade lebte.

„Die Kiste? Habt Ihr je hineingesehen?“, platzte es förmlich aus ihr heraus. „Nein, niemals!“, wehrte "Der dem Wind folgt" ab. „Das würde Unglück bringen." „Aber irgendwer wird schon einmal hineingesehen haben. Ich meine, Holzkisten halten keine Jahrhunderte. Was immer darin ist, jemand muss es von einer Kiste in eine neuere getan haben.“, kombiniert Lucie Carpek. „Der Medizinmann des Stammes, nehme ich an. Aber dann kamen die Weißen, um unsere Büffel zu jagen und unser Land zu stehlen. Verzeihen Sie. Nicht alle Weißen sind wie sie.“ „Aber das hatte doch nichts mit der Kiste zu tun!“, Lucie lacht. „Columbus hätte Amerika auch entdeckt, ohne dass ihr 300 Jahre später eine Kiste öffnet. Denn genau damit fing alles an.“ „Woher wisst ihr, dass damals nicht schon mal die Kiste geöffnet wurde? Ich bin mir sicher, es bringt Unglück!“, beharrt der Halbindianer.

In dem Augenblick wird ihr Gespräch unterbrochen. Von draußen hören sie Pferde, Gewehrschüsse und Rufe. Die beiden Passagiere schauen aus dem Fenster und erkennen zwei maskierte Männer, die auf ihren Pferden die Kutsche bereits eingeholt haben. Lucie schluckt. Ja von solchen Banditen hatte sie gelesen. Es ist eben der Winde Westen! Aber gleichzeitig scheltet sie sich selbst eine Närrin. Räuber und Diebe gibt es auch in Europa zu genüge. Die Kutsche hält und jemand reißt von draußen die Tür auf. Ein mit einem Tuch verhülltes Gesicht schaut herein. „Aussteigen und Hände hoch.“, brüllt er hinein, das Ende seines Gewehrlaufes auf "Der dem Wind folgt" gerichtet. Den anderen Banditen hört man draußen dem Fahrer befehlen, vom Kutschbock zu steigen. Lucie Carpek steht von ihrem Sitz auf und steigt aus. Ihr Blick schweift über den Horizont, an dem gerade die Sonne untergeht. Die nächste Ortschaft muss ganz in der Nähe sein. Hinter ihr steht auch "Der dem Wind folgt" auf und nutzt die Deckung hinter seiner Begleiterin, um ein Messer aus seinem Stiefel zu ziehen. Lächelnd steigt Lucie aus der Kutsche.

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

„Das Geld und den Schmuck! Her damit!“ Der maskierte Mann bleibt in einem gewissen Abstand und richtet das Gewehr immer noch auf den Indianer, den er wohl für gefährlicher hält, als die alte Frau. „Ich habe keinen Schmuck.“, antwortet Lucie. "Der dem Wind folgt" versteckt immer noch sein Messer hinter dem Rücken. „Geld habe ich alles verspielt.“ Seine Augen funkeln den Mann mit dem Gewehr böse an. Für ihn nur ein weiterer Weißer, der versucht, ihm noch das Letzte zu nehmen, was er hat. Lucie sieht hinüber zum Kutscher, der mit erhobenen Armen an der Kutsche steht. Von ihm ist kaum Hilfe zu erwarten. Für ihn geht es darum, den Tag zu überleben. Was interessieren ihn die Besitztümer seiner Fahrgäste? Nun, mag es ihm Recht geschehen, dass man ihm die Goldstücke abnimmt, die er als Trinkgeld bekam. Jetzt richtet der andere Bandit den Gewehrlauf auf alle drei und der andere holt Lucies Tasche aus dem Wagen. „Scheiße, nur Bücher!“, brüllt er aus der Kutsche. „Wahrscheinlich ist alles in den Kisten auf dem Dach.“, ruft der Andere.

Der Bandit in der Kutsche ist gerade auf dem Weg nach draußen, als Lucie dass leise schnappen eines Schlosses hört. Es kommt von einer der Kisten auf dem Dach. Dann bemerkt sie, wie "Der dem Wind folgt" versucht, sich langsam hinter ihr vorbei zu schieben. Ihre Hand hält ihn fest. Und sie schüttelt fast unmerklich den Kopf. Der Mann kommt wieder aus der Kutsche und klettert auf den Kutschbock hoch zu den Kisten.
„Nein!“, schreit der Indianer dem Mann auf dem Dach zu. Dieser ist einen Augenblick abgelenkt und schaut hinunter. Da springt der Deckel von Orloks Kiste auf und Danteslav selbst springt daraus hervor. Er greift sich den Banditen, der unter dem Danteslav zusammensinkt. Schockiert schießt der Untenstehende auf den Vampir. Dieser nimmt allerdings keine Notiz davon. "Der dem Wind folgt" nutzt die Verwirrung des Gegners und greift ihn mit dem Messer an. Lucie kommt dazu und nimmt ihm das Gewehr ab und richtet es auf den maskierten Mann. „Fessle ihn auf das Pferd! Im nächsten Ort wird es einen Sherif geben.“, sagt Lucie zu "Der dem Wind folgt". Dann schaut sie nach oben zu Danteslav, der bereits dabei ist, den zweiten Räuber zu fesseln. Er wirft ihn nach unten wie einen nassen Sack und springt hinterher. Der erste Mann ist bereits auf dem Pferd und Danteslav schnürt den zweiten Mann auf das andere Tier.

„Na Sie waren ja eine Hilfe!“, wendet sich Lucie Carpek an den Kutscher. „Ist ihnen das zum ersten Mal passiert?“ Der schüttelt den Kopf. „Nein, aber es ist besser, ihnen einfach alles zu geben, dann lassen sie einen leben!“ Seine Stimme zittert. „Feigling!“, ruft ihm der Indianer zu, der gerade die Pferde festgemacht hat und wieder zur Kutsche hinter kommt. Aber für all das hat Lucie gerade gar keine Augen. „Danteslav, wo kommst Du denn her?“, fragt sie ihn verwundert und kommt auf ihn zu. „Ich war die ganze Zeit in Deiner Nähe.“, lächelt er sie an. Und nimmt sie bei den Händen. „Wo immer Du warst, es ist schön, dass Du hier bist.“
„Wir sollten weiterfahren.“, unterbricht "Der dem Wind folgt" die Wiedersehensfreude. „Ja, Du hast Recht. Wir müssen noch zum Sheriff. Kutscher, bringen sie uns zur nächsten Station.“, bestimmt Lucie und drückt dem Kutscher die Geldstücke wieder in die Hand, welche sie dem Banditen wieder abgenommen hat. Dann steigen die drei Passagiere erneut in die Kutsche. Der Kutscher schüttelt mit dem Kopf und denkt mit Schaudern an den Vampir aus der Kiste auf seinem Dach. An seine leuchtend roten Augen während des Kampfes und die Spuren von Rot auf seinen Lippen danach. Als alle in der Kutsche sitzen, gibt er den Pferden die Peitsche. Alles was er will, ist schnell im nächsten Ort anzukommen.

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

LLL: Danke RRR für das tolle Glücksrad ich glaub ich hatte am meisten Glück wenn ich was habe denke ich sofort an dich und gebe es gerne weiter
BBB: Ach - ich denk meist an mich
LLL: naja manchmal hat man ja was doppelt oder was soll jemand mit ner Schußwaffe wenn er auf Schlag ist
BBB: Ach - ich hab auch mit Waffe keine Chance. Deshalb könnte ich die theoretisch alle verscherbeln
LLL: ich schon naja manchmal
BBB: Ich war da immer schon eher ... talentfrei. Dafür sind meine Bohnen mit Speck eine Offenbarung.
LLL: ja ich weiß bin auch gerne der Chefkoch

BBB: MMM - sag mal... denkst du auch über die Lupenquest nach oder nicht so wirklich?
MMM: öhm ich hab noch kein teil davon gemacht und bin nicht mehr aufm stand falles es was neues gab in den letzten 3 jahren. hab da mal nachgedacht aber das ist bestimmt schon 2-3 jahre her
BBB: Ja - versteh ich Ich dachte nur vielleicht hast du was da im Kopf. Aber ist nicht wirklich wichtig
MMM: auf welchem stand simmer denn? hab wie gesagt keine ahnung mehr ist zu lang her im moment
BBB: Naja - da gabs den Hinweis mit dem „Schwert im Stein“. Und jetzt einen weiteren ... sinngemäß „Ein guter Wein muss reifen damit er seine Geheimnisse offenbart“
MMM: hab ich glaub ich nicht mitgekriegt. hast nen post dazu?
BBB: Zumindest ist Inno kein Wein - Inno reift vor sich hin, gammelt vor sich hin und gibt seine Geheimnisse nicht preis
BBB: Moment https://forum.the-west.de/showthread.php?t=50577&page=103 Da drinnen
MMM: ah schade kann nicht rein weil ich keinen account hab. naja dann basteln wir halt schnell einen zam
BBB: Ach so Naja, ist aber wirklich nicht schlimm
MMM: egal... gabs noch nen hinweis? oder nur schwert im stein
BBB: Nur den und den Wein muss reifen Hinweis.
MMM: aha... ok dann schau mer mal... was hastn schon ausprobiert?
BBB: Ich habs erst vor 2 Tagen gelesen. Ich hab... zB mit der zerbrochenen Weinflasche und Lupe ein paar Arbeiten erledigt. Und dann bin ich beten gegangen (da gabs die Geschichte von Wasser in Wein uind so). Und jetzt hab ich mir gedacht, dass es vielleicht nix mit Wein zu tun hat sondern zB mit Rum, der da aus geschlagenem Zuckerrohr gemacht wird und als Zuckerwein destilliert wird.
MMM: hmm... artussage könnte ich mir vorstellen dass evtl hernandos schwert gemeint sein sollte oder da ja laut sage artus das schwert von dem ritter als sein knappe holen sollte und dessen schwert nicht fand hat er dann einfach das schwert ausm stein gezogen... deswegen könnte man sich überlegen vlt ohne schwert zu ner arbeit zu müssen
BBB: Ah - ohne Schwert... das ist auch eine Idee!
MMM: naja ist nur ne überlegung muss nix heißen... hängt ja davon ab wie gut sich da inno mit auskennt
BBB: Hernando hab ich nämlich nie gehabt hier - deshalb ist ohne Schwert schon super Aber die Erklärung ist gut!
MMM: hernando kann ich dir reinstellen ist ja in meiner sammlung
BBB: Für den Fall dann liebend gerne Ich machs auch nicht kaputt. Hoffe ich. Jetzt mach ich erst mal ohne Schwert Arbeiten, nach deiner Erklärung.
MMM: joa... war auf nem turnier und er sollte das schwert für den ritter suchen... vlt dann die lupe und irgendwas turnierähnliches oder was wo man suchen muss
BBB: Ja, das werd ich mal versuchen. Mann... das ist dann wieder eine Sucherei
MMM: vlt revolverheld oder armdrücken oder sowas
BBB: Ich glaub die Arbeiten gabs damals noch nicht.
MMM: wann war denn der post? hab dir die waffe reingestellt
LLL: ich würde es eher bei `` einer Loge arbeiten `` versuchen klingt realistischer find ich
BBB: Die Lupe war 2011 oder so? Auch Loge kam später, glaub ich.
LLL: und Personenschützer ?
MMM: glaube alle die in der mitte sind auf erkundung gehen... könnt ich mir vorstellen
BBB: Ah, das stimmt. Danke fürs Schwert MMM Ich gebs dann wieder zurück

LLL: Planwagen wie bei Heisenzwerg jetzt gerade ist auch möglich
BBB: Heisenzwerg ist der St. Patrickstyp, oder? Irgendwie hatte ich heuer keinen St. Partrick‘s Day Auftrag.
LLL: wenn du schon gemacht hast dann bekommst auch keinen mehr
BBB: Finde ich sauschade. Ich bin mittlerweile über den kalten Questentzug drüber

Der Chatspion - Fortsetzung

AAA: ich würd dich ja einladen, aber wir sind schon befreundet
TTT: oh doch nicht, heut vormittag sagte der ich sei voll.
AAA: kann sein das wer abgesprungen ist
TTT: jetzt hab ich 100
CCC: na du musst doch selbst wissen ob du voll bist oder nicht. ist das nicht der fall, dann bist du wirklich voll
AAA: prost
MMM: ich hab einen guten test, ob man voll ist oder nicht. wer gerade auf dem fußboden liegen kann, ohne sich festzuhalten, der ist noch nicht voll und darf noch einen ... ich hab das mehrfach getestet ... ich war noch nie voll ... börps
BBB: wunderst Dich dann immer nur wer den teppich an die Wand gehängt hat
AAA: ich würd sagen, Cham kennt den Test
BBB: klar. das schlimme bei der Sache ist aber die Lederallergie. immer wenn ioch morgens aufwache und meine Stiefel noch anhabe brummt der Schädel und es geht mir nicht gut. muß am Leder liegen

RRR: hat schon jemand tolle Items gezogen? außer Hüte und Halsbänder
SSS: hust ne tasche mit einem seltenen produckt
RRR: ja so heißt die aber ein seltenes Produkt ist da selten drin

MMM: suche noch eventfreunde
SSS: sorry, nichts gegen Freunde, aber alles voll
SSS: Hallo Liebe Liebende auf W10
BBB: SSS, wenn du redebedarf hast, dann geh zum frisör oder arzt

BBB: jetzt legen Schweine auch noch Eier
RRR: ne, wir sammeln die nur

RRR: 43
TTT: Anmeldungen?
BBB: alter von RRR
RRR: ne meine Moti Eier, AAA
TTT: das nenn ich motiviert

NNN: du musst cap vergeben und auf rekrutieren klicken...sonst setzte ihm den hut nur zur anprobe auf

TTT: hat jemand noch [Bill Doolins Hut] zu verkaufen?
LLL: Aufm Markt ist einer für 245 k zu haben. stolzer preis
TTT: mein geldscheißer hat leider grad verstopfung ... sonst hätte ich den gekauft

TTT: danke sagst du bei ihm selbst
CCC: hab ich doch! dann kam das: kein problem,bedanke dich bei TTT der mich so lieb angebettelt hat+
TTT: wird immer schwerer mal was zu erhandeln, weil ich ja immer für zwei betteln muss. du musst das auch mal lernen ;-) und zwar nicht nur immer bei mir ;-)
CCC: ich übe ja noch an dir
TTT: ich finde, du bist weit genug, um dich mal raus aufs meer zu trauen ;-) das seepferdchen haste, jetzt geht es um den freischwimmer und NEIN ... in die wanne pupsen und behaupten, dass du einen whirlpool machen kannst, ist noch KEINE schwimmstufe LOL

NNN: <-schwache blase um de tränensäcke

HHH: moin
SSS: moin moin
HHH: wie ist die lage ?
SSS: immer gut, nur draußen ist schon wieder dunkel
HHH: och menno musst du das verraten
SSS: ja, hab die Rollade hochgezogen

RRR: muß kurz mit meinem Sohn was klären, dann können wir in 10 min. auf Fairb. weiter machen mit dem handeln
TTT: ok, schick ihn ins bett und gut is LOL
RRR: er ist 19 J. LOL
TTT: da muss er durch LOL

SSS: weiß jemand etwas über den verbleib von Reglos? länger nichts mehr mitbekommen
MMM: deshalb heisst er reglos.....fg

Rätselecke

Wer weiß Bescheid?

Das aktuelle Rätsel soll euch etwas mit dem offiziellen The West Forum und dem The West Team vertraut machen, denn dort ist der Ort, an dem ihr euch mit euren Vorschlägen, Wünschen und Sorgen Gehör verschaffen könnt.

1. Wie lautet die Internetadresse des offiziellen The West Forums?

2. Wie viel Moderatoren gibt es im Forum von The West?

3. Wie heißen die Community-Manager?

4. Wie viel Personen gehören zum Kernteam von The West?

5. Wie heißen die Leader von The West?

6. Welche Moderatoren betreuen das Betaforum?

7. Wer hat für seinen Aufgabenbereich den passendsten Nicknamen im Forum?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach die Lösung per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf „Kontakt“. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer wieder richtige Lösungen, die wir, mangels Angabe, keinem Spieler zuordnen können. Die Angabe Eurer E-Mail bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums und dient uns nicht zur Nicknamenfindung der Spieler. Diese „anonymen“ Lösungen können somit nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.

(Cymoril)

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.

- James K. Polk war US-Präsident, als ich im Iowa-Territorium geboren wurde und Woodrow Wilson saß im Weißen Haus, als ich in Denver, Colorado starb.
- Ich wurde nicht unter meinem Familiennamen bekannt, sondern nur unter einer Kurzform meines Vornamens, verbunden mit einem Beinamen.
- Auch wenn ich als junger Mann tapfer in der Armee als Kundschafter diente und dort sogar als Zivilist die höchste Tapferkeitsauszeichnung erhielt, wurde ich doch nicht als großer Krieger, sondern als großer Unterhalter bekannt.
- Tiere, Indianer und allerhand Übertreibungen bildeten den Kern meines Showgeschäfts.
- Ich tourte durch die USA und hatte sogar einige Gastspiele in Europa, dort auch wiederholt in deutschen Städten.
- Dass eine deutsche Stadt meinen Namen und meine Show wenige Monate nach meinem Auftritt dort zum Motto ihrer Karnevalssession machte, gefiel mir.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

Bei unserem Gewinnspiel gibt es Goldnuggets zu gewinnen. Einfach den Namen der gesuchten Person per PN (Button „Kontakt“, rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es **nicht nötig**, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf „Kontakt“. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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

Aus gegebenem Anlass müssen wir leider darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer wieder richtige Lösungen, die wir, mangels Angabe, keinem Spieler zuordnen können. Die Angabe Eurer E-Mail bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums und dient uns nicht zur Nicknamenfindung der Spieler. Diese „anonymen“ Lösungen können somit nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 85 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Wer bin ich?

Sicher habt Ihr die Redakteure auf den Fotos gleich erkannt. Die gesuchte Antwort ist **"Das TWTimes-Team".** Wir ließen als Antwort aber auch "Die Redakteure der TWTimes" gelten.

Der Gewinner ist **thisis.thelife** aus Welt 10 Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 4 richtige Einsendungen. Leider schickten uns Spieler auch mehrere Lösungen zu nur einer Frage. Diese konnten damit nicht an der Gewinnauslosung teilnehmen. Denkt bitte nicht, dass wir es nicht bemerken, wenn jemand mogelt. Hat sich ein Einsender mal geirrt und möchte eine andere Lösung als die schon eingesendete abgeben, dann informiert uns einfach, welche Lösung zur Auswertung kommen soll.

Rätsel Nr. 2 - Was werde ich?

Maggy benötigte **"1 Kopf Weißkraut, 1 Möhre, 1 Zwiebel, 1 Esslöffel Honig, 2 Esslöffel Sahne, 2 Tassen Buttermilch, 2 Esslöffel Apfelessig, 1 Priese Salz"** für das Gericht **"Coleslaw"**. Es wird neben anderen Ländern z. B. in den USA zu Barbecue, Fish and Chips und anderen frittierten Speisen serviert. Bei uns nennt man das Gericht Krautsalat, den wir als Lösung auch gelten ließen.

Der Gewinner ist **Bärentatze vom Tal** aus Welt Buffalo. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 5 richtige Einsendungen.

Rätsel Nr. 3 - Kreuzworträtsel

Beim Kreuzworträtsel wurde das Lösungswort **"Times"** gesucht.

Der Gewinner ist **westernblumi** aus Welt Dakota. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 13 richtige Einsendungen.

Rätsel Nr. 4 - Wie viele?

Mats hat die Kiste mit **"155"** Nägeln fallen lassen.

Der Gewinner ist **dynatic** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 9 richtige Einsendungen.

Rätsel Nr. 5 - Wer sind wir?

Gesucht wurden die Namen **"SirWusel, stam1994, Micky1992, totzy, Daddl, stam1994, Cymoril, quis, Tony Montana 1602, quis, stam1994, Kilroy, Rastlos, Chamberlin "**, in der angegebenen Reihenfolge.

Der Gewinner ist **Miss Lucy** aus Welt 10. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 7 richtige Einsendungen.

Rätselauflösungen - Fortsetzung

Rätsel Nr. 6 - Wer weiß Bescheid?

Die richtigen Antworten auf die Fragen im Rätsel Nr. 6 waren:

Wann wurde das Redaktionsforum eröffnet? **25.06.2009, 8.47 Uhr**
Wie viel Ausgaben der TWTimes entstanden seit 2009? **85**
Wie viele Seiten haben alle Ausgaben bis einschließlich der vorletzten Ausgabe? **2245**
Wie viel Sonderausgaben wurden gedruckt? **1**
Wer gestaltete die Ausgabenseite für die TWTimes? **Gandfhut**
Wie sind die Redakteure am besten erreichbar? **Über eine PN im Redaktionsforum**
Welche Rubriken gab es bisher noch nicht in der TWTimes? **Börsennachrichten**
In welcher Ausgabe findet man die Anleitung für Scripte? **Ausgabe 48 und 59**
Auf wie viel deutschen Welten kann man mindestens einen Redakteur erreichen? **10**
Wie nannten und nennen sich die Redakteure oft selbst? **Die sieben Zwerge**

Hier gibt es leider keinen Gewinner. Die Fragen waren zwar nicht ganz leicht zu beantworten, aber unmöglich war es auch nicht. Jede Frage ist mindestens einmal richtig beantwortet worden.

Zu diesem Rätsel erhielten wir leider keine richtige Einsendung.

Rätsel Nr. 7 - Sieben auf einen Streich

b) 1783
c) Chico
a) Maryland
b) Recht auf einen Geschworenenprozess
c) Roderick Rainor Paige
b) General Wolfe
a) Alexander Graham Bell erhielt ein Patent für sein Telefon

Der Gewinner ist **Grace OMalley** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Nuggets!

Zu diesem Rätsel erhielten wir 11 richtige Einsendungen.

Wie in der Jubiläumsausgabe angekündigt, konnten wir in jedem der sieben Rätsel 200 Nuggets ausspielen.

77 Nuggets und ein Produkt (Munitionsgürtel, Gespenstische Musik, Laterne oder Rennkutsche) sollten alle Spieler erhalten, die alle sieben Rätsel richtig gelöst haben. Leider gibt es auch hier keinen Gewinner. Lediglich zwei Rätselfreunde haben sechs richtige Einsendungen geschickt. Aber wir haben uns entschlossen, allen Einsendern, die sieben Lösungen einschickten, ein Item des TWTimes-Set zu übergeben.

Des Weiteren sollte ein Rätselfreund, wenn er alle sieben Rätsel richtig gelöst hatte, 450 Nuggets plus ein besonderes Item, das nicht zum TWTimes-Set gehört, erhalten. Auch hier konnten wir leider keinen Gewinner ermitteln.

(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.