THE WEST TIMES

★ Ausgabe 81 ★ November 2015 ★ © 2015 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

500 Bonds im Schwarzen Brief

The West 500

Die Reiter sind hoch konzentriert, die Hochleistungspferde schnaufen und scharren in ihren Startboxen mit den Hufen. Gleich ertönt der Startschuss? Nein, hier geht es nicht um ein neues Langstreckenrennen in unserem Spiel, nicht um die The West-Variante des 500-Meilen-Rennens von Indianapolis.

Der Spieler **crow60** erlebte beim Einloggen in Welt 10 eine freudige Überraschung - er bekam einen Schwarzen Brief. Nein, niemand ist gestorben, obwohl der Inhalt fast nach einem Erbe aussieht. Der Brief enthält 500 Union Pacific Bonds, also den Gegenwert einer Einzigartigen Kiste.

Schwarzer Brief mit 500 Union Pacific Bonds

Der Brief wurde zusammen mit einem Infofenster ausgeliefert, das crow60 jedoch vor lauter Freude und Aufregung leider vorschnell geschlossen hat, ohne den Text genau zu lesen. Für ihn sah das aus wie "Werbung für den Union Pacific Shop, wie es sie manchmal für besondere Rabatte oder zeitlich begrenzte Angebote gibt". Da weder crow60, noch irgendeines seiner Stadt- und Bündnismitglieder aus den verschiedenen Welten, noch der Autor jemals so einen Brief gesehen oder auch nur davon gehört hatten, begann die Recherche.

Die erste und meist beste Informationsquelle für Items im Spiel ist die Seite tw-db.info, doch überraschenderweise war sie in diesem Fall keine Hilfe. In der Kategorie "Produkte" im Bereich "Inventar" finden sich zwar ein Grüner, Roter, Blauer, Goldener und Außergewöhnlicher Brief mit 25, 50, 100, 250 und 1000 Union Pacific Bonds, nicht jedoch ein Schwarzer Brief mit 500 Bonds.

Die Anfrage bei der Community Managerin **Dorette Lisette** brachte dann aber doch noch etwas Licht ins Dunkel. Von ihr erfuhren wir, dass die Schwarzen Briefe vom System automatisch nach dem Zufallsprinzip an Spieler ausgegeben werden. Sie haben also nichts mit einer Belohnung für irgendeine Leistung zu tun und werden auch nicht vom The West Team der InnoGames AG vergeben. Wie hoch die Chance auf so einen Zufallstreffer ist, haben wir nicht erfahren.

Weiterhin erfuhren wir, dass die Information im Textfenster tatsächlich auf den Union Pacific Shop verweist. Der Text lautet in etwa: "Du hast schon einige Abenteuer in der gnadenlosen Prärie des Wilden Westens bestanden. Mit deinen geschenkten Bonds kannst du im Union-Pacific-Shop wertvolle Items erhalten."

Diese Informationen sind nach Dorettes Aussage auch bereits im offiziellen Forum von The West vorhanden. Da die Redaktion jedoch nur Spieler angetroffen hat, für die ein Schwarzer Brief ein unbeschriebenes Blatt ist, haben wir uns zur Veröffentlichung entschlossen. Solltet ihr auch schon einmal einen Schwarzen Brief erhalten haben, meldet euch bei uns und teilt uns mit, wann und in welcher Welt das passiert ist.

(Tony Montana 1602)

Inhalt

500 Bonds im Schwarzen Brief	1	Ende für die Ente	13
Vorwort	2	Fortkampfevent weltweit	14
Wiederholbare Questreihen im November	2	Update auf 2.30	15
Leserbrief	3	Uhrig ...	17
Auch das gibt‘s ...	4	Leserzuschrift zu Abenteuer-Erfolgen	18
Leserbrief der Rückkehrer	5	Der Chatspion	22
Geschlechtergerechtes The West	5	Rätselecke	24
Profil des Monats	6	Gewinnspiel Personenrätsel	25
Roman von crow60	7	Rätselauflösung der vorigen Ausgabe	26
Weihnachtswettbewerb	12	Impressum	27

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit rasantem Tempo neigt sich das Jahr 2015 seinem Ende zu. Die nunmehr 81. Ausgabe der TWTimes wird die vorletzte dieses Jahres sein. Erfahrungsgemäß erwarten uns im Dezember einige Events, spezielle Questreihen und weitere Überraschungen, die uns auf die besinnlichen Festlichkeiten zum Monatsende einstimmen. Doch heute ist das alles noch Zukunftsmusik.

Erneut haben wir jede Menge spannende Geschichten, Berichte über aktuelle Veränderungen, Leserbriefe und News aus aller Welt für euch. Rätselfreunde können sich wie üblich einen kleinen Bonus für die bevorstehende Zeit erspielen.

In diesem Sinne wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen der November-Ausgabe!

Viele Grüße im Namen des gesamten Teams

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Wiederholbare Questreihen im November

Wiederholbare Questreihen

Im November gibt es zwei wiederholbare Questreihen für alle Cowgirls und Cowboys.

Die Questreihe **Der perfekte Überfall** könnt ihr vom 11.11.2015 um 10:00 Uhr bis zum 18.11.2015 um 23:59 Uhr spielen.

Zum Erntedankfest gegen Ende des Monats bietet euch die **Thanksgiving** Questreihe vom 23.11.2015 um 0:00 Uhr bis zum 30.11.2015 um 23:59 Uhr Gelegenheit zum Sammeln und üppigen Speisen.

Da auch die Vorweihnachtszeit schon bald wieder vor der Tür steht, gibt es vom vom 26.11.2015 um 0:00 Uhr bis zum 23.12.2015 um 23:59 Uhr auch wieder den **Adventskalender**.

Die Redaktion wünscht allen Spielern erfolgreiches Sammeln und schöne Funde im Adventskalender.

(Tony Montana 1602)

Leserbrief

In Iowa leben keine Charaktere.

Es gibt nur Skillungen. Sie dienen ihren Zwecken als mehr oder minder optimierte Konfigurationen numerischer Werte. Sie finden 3 Schlüssel mit 17 Mausklicks. Sie umkreisen die Forts schlurfend wie Zombies und gehen nach 32 Treffern zu Boden. Sie sind Geldtauscher und -täuscher. Sie stecken acht Kopftreffer weg. Sie bauen ihre Kirchen bis in den Himmel, um daraufhin woanders eine neue Kirche zu bauen. Sie sind Sklaven. Wir erkennen sie nicht an ihren Gesichtern, sondern anhand ihrer Kleidung. Der "Fluff" ist tot, aber wir haben ihn nicht begraben, weil uns dafür das entsprechende Set fehlt.

Ich will einen Charakter spielen, eine Figur mit einer gedachten, womöglich sogar ausgespielten Persönlichkeit, eine beständige Rolle, die nicht wie ein Chamäleon die Farbe der neuesten Kleidung annimmt. Und ich will mit Charakteren spielen. Ist das zuviel verlangt?
Nein – ich denke nicht, dass The West ohne dieses Feature auskommen muss. Vielmehr scheint mir eben dieser Mangel an Authentizität ein lösbares Problem zu sein. The West könnte mehr als ein nüchternes Wettrennen um Tabellenplätze oder eine Plattform für über Jahre bestehende Freundschaften sein. Warum sollten wir uns mit dem pünktlichen Versand von Brezeln zufrieden geben, wenn doch das Gold auf den Straßen liegt?

Wir jagen Attributs- und Fertigkeitspunkte, können aber keine Fährten lesen. Wir wollen die Ersten sein, die dem Rind ihr Brandzeichen aufgedrückt haben, aber wir sind keine Cowboys & Cowgirls. Wir sind mit allen Tiergeistern per du und legen die Speed-Ausrüstung an, sind aber keine Indianer. Erfolg ist das Ziel, der Weg wird in halbierter Zeit gemessen!
Wir haben keine Klasse, weil wir alles können. Wir müssen uns nicht entscheiden, weil es nur ein paar Mausklicks sind, die uns von anderen Skillungen unterscheiden. Eine Entscheidung, die uns an etwas beständiges und den Fluss der Zeit überdauerndes bindet, wäre aber eine wichtige Grundlage, um einen Charakter spielen und erfahren zu können.

Ein Charakter hat nicht nur Stärken, sondern auch Schwächen. Sich mit diesen Schwächen den Herausforderungen des Wilden Westens zu stellen, bedeutet, sie nicht nur als Anlass zu sehen, ein unerreichbares Produkt auf dem Markt zu kaufen. Es sind Merkmale einer Identität.

Die momentane Spielmechanik aber belohnt zweckdienliche, auf den Duellsieg, das Überleben in einem Fortkampf oder die Fundwahrscheinlichkeit hin optimierte Skillungen, und bestraft dadurch indirekt jede Spielweise, welche Reiten, Reparieren oder den Umgang mit Tieren als elementare Fähigkeiten des Lebens im Wilden Westen anerkennt.

Was spricht dagegen, die alten Archetypen der Charakterklassen ins Leben zu rufen? Es soll Spaß machen können, eine erfolgreiche Trapperin zu spielen. Ein Arbeiter soll dafür belohnt werden, wenn er nicht nur Errichten skillt, sondern auch in der Lage ist, nach einer Schlägerei im Saloon das Klavier zu reparieren. Wer einen Fortkampf leitet, möge bitte ein hohes Maß an taktischem Geschick vorweisen können, ohne deswegen verskillt zu sein.

Ich möchte mich nicht zu Beginn für eine Interimsskillung entscheiden, sondern für einen Charakter, den ich dann auch als solchen spielen muss. Es läge nahe, große, bis in die hohen Stufen anspruchsvolle Questreihen für Goldgräberinnen und Indianer, für Handwerker und Cowboys, für Galgenvögel und Kopfgeldjägerinnen sowie für Kavalleristen und Söldner anzubieten. Sie dürfen durch Entscheidungsmöglichkeiten und Konsequenzen bestechen. Sie locken bitte nicht mit frei verteilbaren Fertigkeitspunkten, sondern mit festen Bonuspunkten auf die charakterrelevanten Attribute und Fertigkeiten, weil es zu ihrem Profil passt und Vorteile bringt. Die über diese Questreihen freispielbaren Kleidungen sind speziell für diese Charaktere gedacht, bieten faire Vorteile ohne einen allgemeinen Arbeitspunkte-Bonus zu verschaffen. Und diese Charaktere mögen bitte für das Spiel wichtig sein, indem sie durch ihre Spezialisierung die Stadtrangliste und die Möglichkeiten ihrer Mitspieler beeinflussen.

Leserbrief - Fortsetzung

Die Anforderungen an einen Bestatter müssen nicht nur durch ein Minimum, sondern können auch durch ein Maximum an Punkten gegeben sein, denn ein Bestatter muss nicht charismatisch sein – er soll nach einem Fortkampf die Leichen begraben, damit ein Pilger oder ein Schamane die Gefallenen auf ihrer letzten Reise begleiten kann. Es braucht fähige Handwerker, um ein Fort wieder in Schuss zu bringen, damit es überhaupt erst wieder effizient verteidigt werden kann.
Ein Fortkampf-Bund, der jedoch weder einen taktisch versierten Anführer noch eine fromme Pilgerin stellen kann, sondern lediglich aus Crittern und LP-Monstern besteht, ist in meinen Augen vollkommen verskillt.

Nur zu gern würde ich einen Indianer zu spielen, der mit seinem Stamm keine Stadt errichtet sondern ein Lager aus Tipis aufbaut. Wir geben uns indianisch klingende Namen, jagen Büffel, überfallen Siedlertrecks, verjagen die Bleichgesichter aus ihren Forts und machen eben dieses ganze Indianerzeug.

InnoGames könnte The West durch neue, auf das Spielerleben ausgerichtete Bestandteile erheblich bereichern, es zu etwas machen, das die Spieler mit Innovation und Kreativität unterstützen wollen. Für ein solches Spiel würde ich gern Geld ausgeben.
Aber bin ich nicht selber zu bequem, um auf Waupees Großvater zu verzichten? Immerhin kenne ich ihn gar nicht und was er mir zu sagen hätte, würde ich nicht lesen. Weiß jemand schon was über die Werte vom Bestatter-Set?

Vielen Dank an den Einsender

(Tony Montana 1602)

Auch das gibt‘s ...

Hallo,

mir ist da heute was komisches passiert. Fröhlich pfeifend reite ich mit meiner Herde über die Prärie. Und wie ich mich da so umschaue, bemerke ich das sich ein ganz anderes Tier in die Herde eingeschlichen hat. Was kann das wohl sein? Ich stoppe die Pferde und schleiche mich an diese komische Tier heran. Flugs das Lasso gezückt, und mit einen geschickten Wurf ist das Tierchen auch gefangen. Was ist das wohl, es ist etwas pummelig, hat Knopfaugen und ein Fell aus Plüsch. Hm, keine Ahnung was das sein kann, oder was ich damit anfangen soll. Vielleicht kennst Du ja jemanden der diesem Tierchen ein zu Hause geben kann?

Gruß

Kilroy

*****

Hallo,

gestern zog ich meine Gummiestiefel an, also die hüfthohen. Und tatsächlich ist es mir gelungen eine Lotusblüte aus dem Wasser zu fischen. Auf der Suche nach einer weiteren Blüte, wagte ich mich ins tiefere Wasser. Und da sah ich etwas schwimmen. "Oh, man", dachte ich, "wer verunreinigt hier den schönen Teich?". Damit hier auch zukünftig die Seerosen blühen, fischte ich diesen nassen Klumpen aus dem Wasser. Ich hob ihn hoch, und er gab einen Laut von sich "Brum". Das Fell diese "Was-auch-immer-es-ist" war total vollgesogen voll Wasser. Ich trug es ans Ufer, und da sitze ich jetzt. Was soll ich denn mit diesem, äh, "Was-es-auch-immer-ist"? Jetzt schaue ich Dich mal fragend an, kann ich Dir das überlassen, damit Du Dich drum kümmerst?

Kilroy

Leserbrief der Rückkehrer

Leserbrief aus Welt 1

In der Oktoberausgabe berichteten wir über **Lucky Django** und **Calamity Kate**, ein Ehepaar, das nach längerer Pause wieder in unser Spiel zurückgefunden hat und das sich auch im zweiten Anlauf wieder mit ungebremster Spielfreude in das Abenteuer The West stürzt. Hier lest ihr nun ihren Beitrag zu unserem Bericht.

Moin Moin Tony,

wir haben den Artikel in der TWTimes Seite 5-6 gelesen.

Der hat uns sehr gefallen. Wir stimmen auch absolut mit Deinem Statement überein. Wir denken auch, dass es immer wieder möglich ist, von vorn neu zu beginnen. Denn wer wirklich Western-Fan ist, der findet hier wirklich den passenden Freizeitspaß. Es motiviert immer wieder mal, eben einen schönen Western-Film aus der eigenen Filmothek einzulegen und diesen zu genießen. Welches Spiel erfährt schon eine solche Spieler-Community, ein aktives Forum, externe Hilfe-Scripts, eine eigene Fan-Zeitung und und und ... Wenn man dieses Spiel aufhört zu spielen, dann nur, weil es aus privaten/zeitlichen Gründen nicht bzw. wenig möglich ist. Doch weil das Spiel selbst zu wenig Möglichkeiten bietet, sicherlich nicht.

In diesem Sinne,
LG Lucky

Da die Verbreitung der TWTimes tendenziell auf die aktive Community beschränkt ist, ist es uns schwer möglich, ehemalige Spieler mit diesem Beitrag anzuspornen, einen Neustart im Wilden Westen zu wagen. Aber unseren Lesern wollen wir mit diesem Beleg eines gelungenen Neubeginns durchaus Mut machen. Traut euch, ehemalige Spieler in eurem Bekanntenkreis anzusprechen und ihnen einen Wiedereinstieg ans Herz zu legen. Euren Bekannten bringt es Spielspaß und euch eventuell ein paar Freundespunkte - ein Gewinn für alle Beteiligten.

(Tony Montana 1602)

Geschlechtergerechtes The West

Spieler online ...

In der letzten Ausgabe berichteten wir zum Thema "Geschlechtergerechtigkeit" bei The West. InnoGames änderte auf Wunsch der Community nun die Bezeichnung für online erscheinende Freunde aus der eigenen Freundesliste in "Spieler online". Man kann geteilter Meinung sein, ob das nun der Weisheit letzter Schluss ist. Ob "Freund online" oder "Spieler online" ändert nichts. Besser wäre dann wohl doch ein einfaches "Online:" und - wie bisher auch - der Nickname des einloggenden Spielers.

(Cymoril)

Profil des Monats

Eigenwerbung oder Partnersuche?

Genau lässt sich diese Frage nicht beantworten, aber der folgende Profileintrag des männlichen Spielers **widergegen87** aus Welt Hannahville erschien der Redaktion qualifiziert für unsere Rubrik "Profil des Monats".

Haarfarbe: dunkelblond
Augenfarbe: blau-grau
Raucherstatus: Nichtraucher
Ernährungstyp: Sonstiges
Haustiere: ja
Tattoos: ja
Piercings: nein
Kinder: 1
Kinderwunsch: ungewiss
Erscheinungstyp: sportlich
Sternzeichen: Fische
Gewicht: 87 kg
Größe: 190 cm
Wohnort: Berlin

Persönliche Interessen:
Restaurants, Bars, Natur, Strand

Charaktereigenschaften:
humorvoll, gepflegt, romantisch, spontan, stur

Das macht mich aus:
nettes Arschloch

Das schätzen andere an mir:
Ehrlichkeit und Humor

Diese negativen Eigenschaften besitze ich:
*keine^^*

Darüber kann ich lachen:
über vieles

Dafür würde ich sterben:
für Dich?

Darauf bin ich stolz:
auf meinen Sohn!

Davor habe ich Angst:
dass meinen Sohn etwas passiert

Das ist mir peinlich:
bleibt ein Geheimnis

Das bedeutet Geld für mich:
braucht man definitiv zum leben

So definiere ich Erfolg:
Er folgt?

Beim Spielen zu gewinnen bedeutet für mich:
*hab gewonnen^^*

Ordnung bedeutet für mich...:
Ordnungsfimmel habe ich nicht A-bär Ordnung muss sein

So sieht mein Traumurlaub aus:
Weltreise im Wohnmobile

Das bedeuten mir meine Freunde:
viel

Zuhause ist für mich:
ein Platz zum Rückzug

Alt werden ist für mich...:
unvermeidbar

Mein Lebenstraum lautet:
Millionär werden

Danach suche ich:
die Nadel im Mistberg

Das ist mir besonders wichtig in einer Beziehung:
Treue und Vertrauen

Das macht meinen Traumpartner aus:
selben doofen Humor wie ich

Der perfekte Morgen mit meinem Partner sieht so aus:
Sex zum Frühstück =P

So viel Freizeit sollte mein Partner mit mir verbringen:
*so viel wie sie mich erträgt^^*

Ob ich eifersüchtig bin?:
situationsbedingt

So denke ich über einen Seitensprung:
daran denke ich nicht; ich vertraue bis zum Beweis

Wenn auch ihr interessante Profiltexte seht, schickt sie der Redaktion per Telegramm oder E-Mail an die bekannten Adressen.

(Tony Montana 1602)

Roman von crow60

Romanfortsetzung Teil 7

Wir sind froh, euch mitteilen zu können, dass die Muse **crow60** wieder geküsst hat und wir euch, wie versprochen, nun den nächsten Teil seines Romans liefern können. Mit heißer Nadel gestrickt, lest ihr nun eine in die Jahreszeit passende Episode seines Romans - eine etwas düstere, von Halloween beeinflusste Geschichte. Wir wünschen euch Viel Spaß beim Lesen und sagen noch einmal vielen Dank an crow60, der auch weiterhin schreibt, um euch mit seiner Geschichte zu unterhalten.

Eine Begebenheit zu Halloween

Seine Mutter hatte ihm immer wieder verboten, in den Höhlen zu spielen, aber Isaac war einfach zu neugierig. Schon am Vorabend hatte er sich ein Bündel mit belegten Broten, einer Flasche Wasser, einigen Seilen, Fackeln und seinem größten Schatz, seinem Bowiemesser, geschnürt und alles in der Scheune versteckt. Als Ma ihn zur Schule schickte, schlich er sich leise in den Schober, griff sich sein Paket und machte sich auf den Weg. Die Höhlen waren gute vier Meilen entfernt, also schon ein gutes Stück zu laufen, aber Isaac wollte sie schon so lange unbedingt erforschen! All die Geschichten, die die Alten sich darüber erzählen, waren einfach zu phantastisch, als das man sie einfach vergessen könnte, vor allem, wenn man schon 12 Jahre alt war und damit fast schon ein Mann.

Nach einem langen strammen Marsch kam Isaac endlich bei den Höhlen an. Erschöpft machte er erst einmal eine Rast, streckte seine müden Füße in einen nahen Bach und futterte hungrig eines seiner Brote. Nachdem er sich etwas ausgeruht hatte, machte er sich auf, endlich das Ziel seiner Neugier zu erkunden.

Isaac machte einige zaghafte Schritte in die Höhle, am Eingang lagen vielfältige Indianerfetische und kleine Tierschädel herum. Das war ihm völlig neu, davon hatten die Leute in ihren Geschichten nie etwas erzählt. Er entzündete schnell eine Fackel aus seinem Bündel und ging zögernd tiefer in die Höhle hinein. Nach wenigen Metern machte der Höhlengang einen engen Bogen und er tauchte in tiefe Dunkelheit der Höhle ein. Plötzlich schien es ihm, er höre ein merkwürdiges leises Singen aus der Tiefe der Höhle, das er aber dem Wind zuschrieb, der sich in den Höhlengängen fing. Langsam und vorsichtig drang er immer tiefer in das Höhlenlabyrinth ein. Zum Glück hatte er daran gedacht, Seile mitzunehmen! Er befestigte eines davon an einem Felsvorsprung und lies es im Weitergehen über seine Hand langsamer abrollen. Bildete er sich das nur ein oder wurde das Singen tatsächlich lauter? Außer einigen alten Fetzen und kaputten Gegenständen fand er nichts Interessantes, aber vielleicht gab es ja weiter hinten in der Höhle etwas, womit er bei seinen Kameraden angeben konnte. Eines war klar, mit leeren Händen würde er nicht wieder nach Hause kommen, dafür wollte er die Strafe fürs Schuleschwänzen, die ihn mit Sicherheit jetzt schon erwartete, nicht auf sich nehmen.

Also tastete er sich trotz eines zunehmend mulmigen Gefühls immer tiefer ins Höhleninnere. Mittlerweile war er sich sicher, wirklich einen monotonen Singsang zu hören. Nervös nestelte er sein Messer aus dem Beutel, lauschte in die Richtung, aus dem der Singsang kam, der sicher nicht vom Wind erzeugt wurde und ging leise in die Hocke, um nicht entdeckt zu werden und einem möglichen Gegner kein Ziel zu bieten. Nun sah er im Schein der Fackeln auch Fußspuren auf dem sandigen Boden, sie waren ihm vorher durch das diffuse Licht gar nicht aufgefallen. Mit laut klopfendem Herzen schlich er langsam in die Richtung, aus der die seltsamen Geräusche an sein Ohr drangen. Immer tiefer drang er in die Höhle ein, irgendwann waren seine Seile aufgebraucht, aber seine Neugier war stärker, er hatte ja die Fußspuren zur Orientierung. Nun begannen Trommeln einen Rhythmus zu dem Singsang zu schlagen, ihr Dröhnen wummerte laut in seinem Kopf. Vor Anspannung konnte er kaum noch atmen, er stolperte in einen großen Raum und war wie gebannt von dem Bild, was sich ihm bot: drei Schamanen tanzten singend und Trommeln schlagend um ein großes Feuer, das seltsamen grünen Rauch abgab. Isaac war von diesem Geschehen so fasziniert, dass er einen Stein vor seinen Füssen übersah, darüber stolperte und lang hin schlug.

Roman von crow60 - Fortsetzung

Die Schamanen brachen sofort ihren wilden Tanz ab und zerrten ihn erschrocken und wild durcheinander brüllend wieder auf die Beine, dann standen sie zeternd und immer wieder nach ihm schlagend um ihn herum. Isaac war so verängstigt und durcheinander von all dem, dass er nicht mitbekam, was die Männer da von ihm wollten, Benebelt von dem dicken Qualm, der immer noch aus dem Feuer stieg und dem Geschehen verstand er nichts, doch er spürte unterbewusst, dass er so schnell wie möglich hier weg musste. Er riss sich also mit einem schnellen Ruck los und lief so schnell er konnte, wenn auch noch leicht taumelnd und verwirrt davon. Nach einer Weile wurden die aufgeregten Stimmen hinter ihm tatsächlich leiser und verstummten bald ganz. Es erschien ihm wie ein Wunder, als er endlich die zurückgelassenen Seile fand und ihnen folgen konnte, so dass er bald den Ausgang erreichte. Die frische Luft tat ihm gut und es dauerte nicht lange, bis er wieder klarer denken konnte und ihm auffiel, dass er sein Messer nicht mehr in der Hand hatte. Er hielt aber nicht an, sondern lief so schnell und voller Furcht wie noch nie in seinem Leben bis nach Hause.

Als er voller Hektik in die Wohnung stürzte, erwartete ihn schon seine Tante Monika Allerbest. Sie griff den vorbei stürmenden Isaac am Kragen. „Wo kommst du jetzt her? Nicht mal in der Schule warst du, du Lausbub!“, schimpfte sie ihn. „Tante ... Tante Moni, ich ..., also da war ..., da sind ...“, stotterte er atemlos. Nach und nach beichtete er aber seine ganze Geschichte. „Na, da wird der General nicht erbaut sein! Ab auf dein Zimmer, da bleibst du, bis deine Eltern wieder da sind!“, schimpfte ihn seine Tante weiter. Bedrückt schlich er in sein Zimmer, wo er voller innerer Unruhe auf und ab lief. Als er ein Miauen hörte, erst ganz zaghaft und schließlich, als ob eine Katze geschlachtet würde, öffnete er sein Fenster und tatsächlich stand Peter hinter einem Baum und maunzte, was das Zeug hielt. „Psst, sei leise, Peter! Wenn Tante Allerbest dich hört, ist hier der Teufel los!“ „Was hast Du denn? Du bist vielleicht eine Pflaume! Wo warst du denn? Wir wollten doch Angeln gehen!“ Nachdem Isaac seinem besten Freund stolz das Erlebte erzählt hatte und berichtete, dass er dafür Stubenarrest bekommen hatte, zog Peter verdrießlich wieder ab.

Eine gute Stunde später, während Isaac gelangweilt in seinem Zimmer hockte und Peter angelte, fanden sich erst drei Gestalten, dann nach und nach weitere, am Stadtrand ein. In der Stadt Dawson hörten die Bewohner bald ein wummerndes Trommeln und ein seltsamer leiser Singsang wehte durch die Straßen. Nach und nach fanden sich kleine Grüppchen zusammen, die immer größer wurden, bis schließlich alle geschlossen zur Townhall pilgerten. Bald hatte die aufgeregte Meute Bürgermeister Anton „Slomo“ Grünschild aus seinem Büro geholt. Grünschild, wie er eigentlich richtig hieß, der schon in der zweiten Generation in Amerika lebte, hatte seinen Namen wie viele andere amerikanisiert und nannte sich jetzt Tony Montana, so kannten ihn auch alle Leute in der Stadt. Nun allerdings forderten sie ihn vehement auf festzustellen, was der eigenartige und unheimliche Lärm zu bedeutend habe. Nach einigen Diskussionen zog der Trupp geschlossen zum Sheriffbüro, wo der Bürgermeister die Leute um Geduld bat, während er selbst mit Sheriff Tobi „Viruz“ Oakleaf sprach. Nur wenig später kamen die beiden wieder aus dem Büro und gingen zum Stadtrand, von wo das Trommeln laut her hallte. Die beiden erreichten die Verursacher des ungewöhnlichem Lärms, die Meute, die mit einigem Abstand folgte, immer noch hinter sich und Sheriff Oakleaf trat mutig vor, um die Indiandergruppe laut und mit gezogenem Colt aufzufordern, den Lärm zu beenden.

Roman von crow60 - Fortsetzung

Daraufhin traten drei ältere Indianer vor und man begann zu palavern, der Sheriff machte einige bestimmende Gesten, die deutlich machten, dass die Indianer mit ihrem Tun aufzuhören hätten, danach ging er zu dem Haufen der Wartenden zurück. Er sprach so laut, dass ihn jeder verstand: „Die Indianer fordern uns auf, ihnen den Frevler zu übergeben, der ihr Ritual mit einer Waffe in der Hand besudelt hat.“ Alle sahen sich verwundert um, denn niemand wusste, was oder wer derjenige sein sollte, schnell gingen Beschuldigungen hin und her, der Sheriff ging zurück zu den Indianern und wieder wurde wild gestikuliert. Ein Indianer reichte etwas an den Sheriff, der nun wieder zu seinen Leuten sprach. „Wer kennt dieses Messer?“, rief er und hielt es hoch, damit jeder es sehen konnte. Nach einigem hin und her meldete sich jemand aus der Gruppe: „Das könnte das Messer von Chamberlins Bengel sein, ich habe ein solches schon mal bei ihm gesehen!“ Andere Stimmen wurden laut: “Den Bengel sollte man her schleifen!“, „Holt ihn sofort hier her!“ und ähnliches, andere riefen: „Wir können doch den Jungen nicht an dieses Pack aushändigen, vertreibt sie aus unserer Stadt, schlagt sie nieder!“.

Ehe ein vollkommenes Chaos ausbrach, schoss der Sheriff in die Luft und es wurde plötzlich still. „Ich werde sie erst mal fragen, wozu sie die Auslieferung überhaupt wollen. Ihr wartet hier und ich will keine Dummheiten von irgendeinem von euch sehen! Verstanden?“ Oakleaf ging zu den Indianern und redete hektisch auf sie ein, aber schon nach kurzer Zeit kam er zornig zurück. „Die Indianer behaupten, dass sie mit ihrem Gesinge die Toten aufhalten, die diese Unterbrechung der rituellen Zeremonie nicht dulden würden. Wenn wir den Jungen nicht bis spätestens morgen Abend ausliefern, sei ihre Sangeskraft erschöpft und die Vergangenen würden grausame Rache fordern.“ Wieder schwollen die Diskussionen an, die einen taten das Ganze als Hokuspokus der Indianer ab, andere schenkten der Geschichte Glauben und waren sehr besorgt. Der Sheriff und der Bürgermeister riefen die Leute des Stadtrates zusammen und man beriet sich in der Townhall, die Menschenmenge zerlief sich und der Rat beschloss, vorsorglich Barrikaden an den Stadtausgängen und in den Seitengängen aufzubauen. Die beiden Ratsmitglieder James Bärentöter und der ehemalige Captain Scotty betreuten die Aufbauten, nur in der Mainstreet wurden auf beiden Seiten schmale Durchlässe gelassen, die man im Notfall schnell schließen konnte. General Chamberlin wurde beauftragt, eine Bürgerwehr zusammen zu stellen.

Am nächsten Nachmittag waren alle Vorbereitungen erledigt, Kaktus Jeck, Hartwigk und der kleine Grüner wurden aus geschickt, um die Bewohner im Umland aufzufordern, sich besser in den Schutz der Stadt zu begeben. Immer noch ging man von einer realen Gefahr aus. Die Spannung und Nervosität war fast greifbar, doch die Zeit verrann und es geschah nichts. Die Indianer trommelten unterdessen unverdrossen immer weiter. Der Stadtrat war schnell übereingekommen, dass eine Auslieferung eines Kindes, warum auch immer, unter gar keinen Umständen möglich war. Wie erstarrt wartete die Stadt auf das angekündigte Unheil. Chamberlin hatte sogar die beiden Sechs-Pfünder, die sonst dekorativ vor der Townhall standen, an die Barrikaden bringen lassen. Als jemand ihn fragte, womit er den gedenke, diese zu laden, lächelte er nur böse und zeigte auf mehrere Säcke, die neben den Kanonen standen, sagte aber kein Wort, was sich darinnen befand.

Am dritten Tag des endlos erscheinenden Wartens schwiegen plötzlich die Trommeln. Schnell liefen einige Mutige zu der Stelle, wo die Indianer wild getrommelt und getanzt hatten, aber sie waren wie vom Erdboden verschluckt, als wären sie niemals dagewesen. Einige meinten erleichtert, der Spuk sei nun zu Ende und der Rat hätte sich mit seinen übertriebenen Sicherheitsmaßnahmen vollkommen lächerlich gemacht, als sich am Horizont eine Staubwolke bildete.

Roman von crow60 - Fortsetzung

John Bridle, der zufällig gerade an der Barrikade stand, bemerkte sie als Erster und deutete darauf. „Was meinst du, Tony, was das sein könnte?“, fragte er den neben ihm stehenden Bürgermeister. „Schwer zu erkennen, John, das tiefe Licht lässt mich kaum sehen.“ Johns Blick fiel auf Pete Schreitz, der ein Fernrohr in seinem Gürtel stecken hatte. Ohne lange Fragen riss er es an sich und lief zur Kirche. So schnell er konnte, kletterte er in die höchste Spitze des Kirchturms und richtete das Glas aus. Was er sah, lies ihm das Blut in den Adern gefrieren. Hunderte von Indianern kamen auf die Stadt zu! In aller Eile kletterte er herab und fiel unten fast über den Pfarrer Maxter. „Läuten sie die Glocken, Pater! Läuten sie Alarm, was das Zeug hält! Sofort!“ Während John wieder zur Barrikade hastete, schallten auch schon die ersten Glockentöne durch die Stadt, immer wilder und lauter läuteten die Glocken und alle, die sie hörten, kamen aus ihren Häusern gelaufen. Schon bald herrschte Chaos und alles lief kreuz und quer durcheinander. Bald fassten sich einige Männer und riefen anderen Befehle zu. Sheriff Tobi lief den Boardwalk rauf und runter und schrie immer wieder: „Frauen und Kinder in die Kirche! Alle Männer an die Barrikaden! Sie kommen! Sie kommen!“ Langsam legte sich das Chaos legte sich und die Leute liefen zu ihren Posten. „Montana, nehmen sie sich eine Handvoll gute Gewehrschützen und besetzen sie die Dächer vorne!“ rief Chamberlin, er hatte, wann auch immer, seine alte Generalsuniform angezogen und stand wie weiland Napoleon mit gezücktem Säbel auf der Barrikade.

John hatte ihm genau berichtet, was er vom Kirchturm aus gesehen hatte. „Nun, John, den Brüdern werden wir ordentlich einheizen! Verlass dich drauf!“ lächelte er herab. Dann befahl er: „Ladet die Kanonen!“ Die an den Kanonen eingeteilten Männer waren alle Veteranen des Krieges und wussten, wie man mit diesen Waffen umzugehen hatte, aber sie starrten den General verwundert an. Schließlich fragte einer: „Womit sollen wir denn laden, Herr General, ich sehe keine Kugeln?“ „Öffnet die Säcke und ladet sie mit dem Inhalt!“ kam prompt die Antwort. Callahan sah in den ersten Sack und verstand sofort, was dem alten Chamberlin eingefallen war, die Säcke waren mit Besteckteilen gefüllt. Schnell stopfte er die Löffel, Messer und Gabeln in das Rohr, die zweite Geschützmannschaft machte es sofort nach. „Das wird eine freudige Überraschung für die Indsmen!“ Als die Angreifer bis auf 600 Metern an die Stadt heran gekommen waren, fiel einigen auf, das die Indianer nicht wie gewöhnlich laut schreiend auf sie zu rannten, sondern still und ohne Hast langsam und zielsicher auf ihre Front zu marschierten.

Noch 400 Meter Entfernung, immer noch konnte man durch den Staub nur Schemen wahrnehmen, als der General zum Feuern bereitmachen ließ. „Aaaaachtung uuund Feuer!“, rief er laut. Krachend entlud sich die todbringende Ladung, wie Schrapnelle schlugen die Besteckteile in die Menge und zerrissen viele der Angreifer. Doch was war das? Kein Geschrei, nicht einmal ein klagendes Wimmern war zu hören, die Angreifer schlossen ihre Reihen, sie liefen immer noch nicht schneller, sondern gingen ruhig und stur weiter. Erstaunt schauten alle hin. „Nachladen und Feuer! Blast die Hunde in die Hölle!“, rief der General. Innerhalb von zwei Minuten brachten die Kanonen wieder Feuer und Tod in die Reihen der Indianer. Nun waren sie schon so nahe, dass man Details erkennen konnte. Aber was war das? Das konnte doch unmöglich sein? Es waren Tote in verschiedenen Verwesungsgraden und sogar bereits Skelettierte, die auf die Verteidiger zukamen!

Panikartig liefen einige schreiend davon, andere starrten wie im Bann auf das Unmögliche. „Haltet die Reihen! Haltet die Reihen!“, rief der General von seiner Barrikade herab. John eröffnete das Feuer auf die Angreifer und löste damit die Starre. Nun ging ein wahrer Orkan aus Kugeln über den Angreifern nieder, Reihe um Reihe fiel, doch die Nachfolgenden stapften einfach über die Gefallenen hinweg und marschierten weiter auf die Stadt zu. Ein weiteres Mal krachten die beiden Kanonen und fegten zwei Gassen in die Angreifer, ihre Reihen

Roman von crow60 - Fortsetzung

wurden lichter, aber immer noch kam das Grauen näher und näher heran. Schon hatten die ersten Angreifer die Barrikaden erreicht und begannen auf die Verteidiger ein zu schlagen und zu stechen, ein wilder Nahkampf entbrannte. Die Kanoniere, die in vorderster Front vor den Barrikaden standen und verzweifelt versuchten, diese erneut zu laden, wurden einfach niedergemacht. Callahan, der selbst schon mehrfach getroffen war, drehte die Kanone zusammen mit Billy the Kid in Position und feuerte ein letztes Mal in die Masse, dann wurde er und alle anderen vor den Barrikaden überwältigt und umgebracht. „Zurückziehen! Zurückziehen! Mir nach, Männer!", rief der General in das Gemetzel. Alle, die dazu noch fähig waren, bildeten 50 Meter weiter eine neue Feuerfront.

Von überall her wurde nun geschossen, von allen Dächern flogen die Kugeln in die Menge der Angreifer, doch nichts schien sie aufhalten zu können, das Schreien der Männer, von den Verwundeten und denen, die sich Mut machen wollten, war ohrenbetäubend. Während draußen die Schlacht tobte, warteten die Frauen verzweifelt und viele weinend mit ihren Kindern in der Kirche, der Pfarrer betete ununterbrochen seine Litaneien. Plötzlich stand Rebecca Holliday auf, trat an den Altar und sprach laut in die Menge der Frauen: „Was seid ihr? Menschen oder Mäuse? Wir haben mit unseren Männern dieses Land urbar gemacht, haben unter unsäglichen Umständen unsere Kinder geboren, wollen wir nun tatenlos zusehen, wie sie getötet und verstümmelt werden?" Kati Tekakwitha sprang auch auf. „Ja, Rebecca, da gebe ich Dir recht! Auch wir können kämpfen! Los, Mädels! Für's Heulen haben wir später Zeit! Lauft und sucht euch Waffen, wir treffen uns in zehn Minuten beim Barbier und dann zeigen wir´s ihnen! Helfen wir unseren Männern!", rief sie laut und stürmte schon aus der Kirche, Wallika, Inni und Kambly dicht hinter ihr. Beinahe alle Frauen schlossen sich an, nur die Alten blieben mit den Kindern zurück, bildeten einen Kreis um den Altar und beteten für ihre Lieben. Angeführt von Sara Seltsam und Gabi Gool sprachen sie Fürbitten und Gebete für alle. Die kleine Paige und ihre beste Freundin Gelini beteten so laut und inbrünstig, das einige trotz des Horrors lächeln mussten.

Nach den verabredeten zehn Minuten trudelten nach und nach die Frauen ein und bald standen mehr als fünfzig zum Kampf bereit. Als sie sahen, wie ihre Männer im Nahkampf fochten, liefen einige noch einmal in die naheliegenden Häuser zurück und kamen mit Kochtöpfen auf den Köpfen zurück. Trotz des ulkigen Anblicks, den sie so boten, lachte sie niemand aus, dazu war keinem zumute. Cymoril rief: „Schürzt die Röcke, Mädels, und bildet zwei Linien!" Die Frauen ließen sich nicht lange bitten, fassten ihre hinteren Säume und zogen sie nach vorne durch ihre Gürtel, so sah es aus, als hätten alle Pluderhosen an und ihre langen Röcke konnten sie nicht im Kampf behindern. Mit Äxten, Sensen und allen möglichen Schlag- und Hiebwaffen standen sie in Reih und Glied bereit, sich in die Schlacht zu werfen. Dorothy hatte eine alte Konförderiertenflagge und schwenkte sie, worauf die Frauen wie die alten Kämpfer losmarschierten. Als Klara Unsinn „Dixie" anstimmte, fielen alle mit ein.

Als die ersten Männer sahen und hörten, was für eine wüst aussehende Armee da in den Kampf zog, hielten ihre Waffen erhoben oder schussbereit und waren von dem Anblick sekundenlang wie erstarrt. Die ganze Schlacht schien einen winzigen Moment still zu stehen als Angie, Tante Allerbest und Claysonts Braut mit wildem Schrei in die Schlacht liefen. Ein vielstimmiges „Yiiiihaaa!" auf den Lippen, stürmten die Frauen in das Getümmel, ohne Zögern oder Gnade bedrängten sie den Feind. Viele der im Kampf unerfahreneren Frauen fielen im ersten Ansturm, doch die verbleibenden schlugen, hackten und traten wie die Teufel auf ihre Gegner ein. Die Schlacht tobte hin und her, doch immer weniger der Verteidiger standen auf ihren Füssen oder waren noch fähig zu kämpfen, die untoten Indianer drängten die Verteidiger immer weiter zurück in Richtung Kirche. Wer es noch schaffte, suchte Zuflucht im Gotteshaus. War das das Ende der wundervollen Stadt Dawson?

Erschrocken und schweißgebadet fuhr Issac hoch, ein lautes Poltern hatte ihn geweckt. Sein Vater, General im Ruhestand Chamberlin, war mal wieder betrunken auf der Treppe gestolpert. Isaac hörte sein derbes Fluchen und schlief beruhigt wieder ein. Was für ein seltsamer Traum!

Wir hoffen, dass ihr euch bis zur nächsten Ausgabe von den Schrecken der Geschichte erholt habt und wir euch dann die nächste Fortsetzung präsentieren können. Ein besonderer Dank geht dieses Mal an **wallika**, crow60s Lektorin, die es neben der Vorbereitung einer Theateraufführung noch geschafft hat, das Werk des Künstlers in eine für uns Normalsterbliche verständliche Form zu bringen. Danke!

(Tony Montana 1602)

Weihnachtswettbewerb

Es weihnachtet sehr!

Nein, noch nicht ganz. Aber trotzdem möchten wir euch schon einmal etwas in weihnachtliche Stimmung bringen. Und wie gelingt das besser, als wenn man über Weihnachten nachdenkt? Und wenn man schon darüber nachdenkt, kann man seine Gedanken auch gleich aufschreiben. Und ehe noch vier Kerzen angezündet sind, hat man eine nette Geschichte verfasst. Ihr schickt sie uns, wir veröffentlichen sie in der Dezemberausgabe!

Wer eine Geschichte im Umfang von mindestens einer Din A4 Seite zum Thema „Weihnachten und The West“ einschickt, erhält ein kleines Weihnachtsgeschenk aus dem Fundus der TWTimes. Veröffentlicht werden alle Geschichten zum vorgegebenen Thema, die den Regeln unseres Spiels entsprechen. Ob eure Geschichten von einem netten, kleinen Lord handeln oder von einem Geschenke stehlenden Grinch, das steht euch völlig frei. Nicht frei steht euch jedoch der Abgabetermin eurer Geschichten: sie müssen bis zum Einsendeschluss am 21. des Monats die Redaktion der TWTimes erreichen.

Ruhe und Kreativität in der Vorweihnachtszeit wünscht die Redaktion der TWTimes.

(Tony Montana 1602)

Ende für die Ente

... wo ist meine Ente?

Diese Anfrage erhielten wir auf Welt 1 von **Geduld**. Er schickte uns dazu nachfolgende Screenshots.

Zeitungsente

Das Ende ...

... für die Redakteure? Nachdem wir inzwischen eine Jubiläumsausgabe, eine Schreibmaschine, die schießen kann (wären wir nicht so knapp bei Kasse, könnten wir uns auch eine Tastatur leisten), eine Reporterjacke, einen Anhänger sowie den Hut auf haben, wird es demnächst auch eine Zeitungsente geben. Diese Ente wird für bestimmte Fehler, die die Leser in der TWTimes finden, vergeben. Ist das nun wirklich das Ende für die Redakteure? Streitigkeiten bezüglich der Rechtschreibung sind wohl voraus zu sehen. Trauen sich die Redakteure, weitere Texte zu verfassen oder wird aus der TWTimes nunmehr eine Bild ... Screenshotzeitung?

(Cymoril)

★ Seite 5 ★ Oktober 2015

Rü

Die Spielerzahlen unseres Spiels The Wes
im Bereich der Browserspiele als normal
ist wie unseres - ist der Verlust von Mitsp
hat man, wenn man einmal die umgekeh

Über viele Jahrzehnte galt für die Boxw
come back" - wer einmal seinen Titel ver
Ganzen gilt dies leider auch für unser Sp
zurück und fängt neu an. Zu erklären ist
noch gar nicht alle Inhalte des Spiels kenn
das Spiel beendet, der kann sich leider
erspielen, da insbeondere viele Items, ab

Es war wohl ein "faules" Ei, welches uns die Ente am 1. April legte.

(Cymoril)

Fortkampfevent weltweit

Event, Event, ein Fort, das brennt!

Erst eins, dann zwei, dann drei, dann vier, dann steht ein Fortkampfweltmeister vor der Tür. Mit Sicherheit werden zwischen Anfang November und Ende Januar 2016 noch deutlich mehr Forts als nur die besungenen vier brennen. Für diesen Zeitraum plant InnoGames nämlich die erste Fortkampfweltmeisterschaft für das Spiel The West. Ja, eine echte Weltmeisterschaft - nicht Welt 1 gegen Welt Hannahville, sondern eher Deutschland gegen Brasilien.

Spieler aller Welten einer Sprachversion bilden ein Team und treten gemeinsam gegen Gegner aus anderen Sprachversionen an. Je Sprachversion werden dabei vom Community Management zehn Anführer ausgesucht, die ihrerseits jeweils fünf Spieler auswählen dürfen und neun weitere zugelost bekommen. Auf diese Weise stellt jede Sprachversion also ein Team aus 150 Fortkämpfern zusammen. Die Anmeldung läuft bei Erscheinen der Ausgabe und ist noch bis zum **03.11.2015 um 23:59 Uhr** möglich.

Diese Teams treten dann in Fortkämpfen gegeneinander an und können, je nach Ausgang der Kämpfe, Punkte erlangen. Unterschiedliche Ausgänge der Kämpfe bringen den Teams unterschiedliche Wertungen. So ist etwa ein Sieg durch den KO aller Gegner mehr wert, als ein Sieg durch die Einnahme der Flagge. In Anlehnung an große Sportturniere der Moderne, wird es eine Gruppenphase und eine Finalphase geben. Die vier besten Teams spielen dann in der entscheidenden Phase jeder gegen jeden den Weltmeister aus.

Die genauen Regeln, Abläufe und Details der Anmeldung findet ihr im offiziellen The West Forum im Bereich Ankündigungen unter der Adresse

https://forum.the-west.de/showthread.php?p=803818#post803818

Ebenfalls im Forum findet ihr die Diskussion zu diesem neuartigen Event unter

https://forum.the-west.de/showthread.php?p=803819#post803819

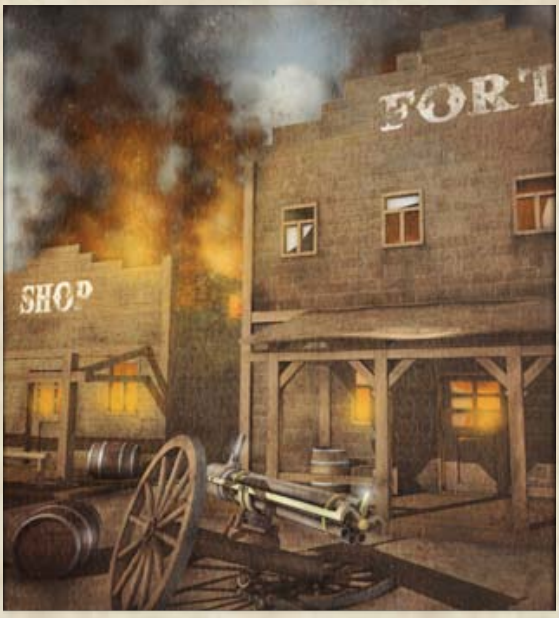
Einige Vorschläge von dort wurden bereits in die Planung aufgenommen - Einmischen hilft.

Fußballweltmeister bekommen Werbeverträge und Fortkampfweltmeister gewinnen auch etwas. Neben der Ehre erhalten die drei besten Teams die folgenden Gewinne:

Erster Platz:
besonderer Titel: Meister der Forts
Sonderitem: Goldmedaille
100 Nuggets

Zweiter Platz:
besonderer Titel: Vizemeister der Forts
Sonderitem: Silbermedaille

Dritter Platz:
besonderer Titel: Experte des Forts
Sonderitem: Bronzemedaille



Die Redaktion der TWTimes wünscht allen deutschen Fortkämpfern viel Glück oder kurz gesagt: Bringt den Pott nach Hause, Jungs! Sodass ihr am Ende des Events sagen könnt: „Datt erzähl‘ ich meine Enkel!“

(Tony Montana 1602)

Update auf 2.30

Viele kleine Schritte ...

... ergeben am Ende eine lange Reise - oder eben ein tolles Spiel. Im Oktober kam das Update auf Version 2.30 in die Spielwelten und brachte neuen Content sowie einige Fehlerkorrekturen ins Spiel.

Die aktiven Fortkämpfer wird es freuen zu hören, dass man nun maximal 6000 Erfahrungspunkte bekommen kann. Die bisherige Obergrenze von 4500 wurde um ein Drittel angehoben. Darüber hinaus wurden die Beschreibungen einiger Buffs geändert, um so ihre Wirkung und ihre Wirksamkeit in Fortkämpfen und Abenteuern besser zu erläutern. Aller guten Fortverbesserungen sind drei und deshalb wurde für den Fortausbau auch etwas getan. Es gibt nun einen Filter im Spiel, der einen schnellen Überblick über die Produkte liefert, die zum Ausbau eines Forts im Rohstofflager noch eingelagert werden können. Das Prinzip wurde von der Produkteinlagerung beim Bau des Zirkus übernommen.

Eine neue Premiumfunktion gibt es in den Welten, in denen die Premiumfunktionen voll aktiviert sind. Dort ist es jetzt möglich, eine Arbeit "sofort zu vollenden". Die Funktion könnt ihr nutzen, indem ihr das Nuggetsymbol an der aktuell laufenden Arbeit in der Arbeitsschleife anklickt. Eine Stundenarbeit gleich zu Beginn zu beenden, kostet den Ungeduldigen 70 Nuggets. Für jede Minute, die die Arbeit bereits läuft, wird etwas weniger als ein Nugget abgezogen. Die PA-Funktion wird also günstiger, je weniger ihr verkürzen könnt.

Neue Premiumfunktion in der Arbeitsschleife - Arbeit sofort vollenden

Manchen Spielern erscheint die Höhe des Preises für diese Premiumfunktion zu hoch. Dabei ist zu berücksichtigen, dass der Preis eine gewisse Höhe haben muss, da diese Funktion bei zu geringem Preis zu sehr ins Balancing zwischen Premiumspielern und Freespielern eingreifen würde. Spieler, die viele Nuggets einsetzen können und wollen, könnten durch die neue Funktion bei zu geringem Preis noch viel schneller im Level aufsteigen. Um eben dies zu verhindern, ist der vergleichsweise hohe Preis gerechtfertigt. Die Sofortvollendung ist also zur Dauernutzung durch die breite Masse nicht gedacht, sondern soll dem Spieler eher bei zeitlichen Engpässen helfen.

Für die Tauscher, Sammler und Geldverdiener sind seit dem Update auch die Sets des Events zum Oktoberfest 2015 auktionierbar. Wer also noch etwas von Aird, Collins oder Corey sucht, kann sich damit jetzt über den Markt eindecken.

Update auf 2.30 - Fortsetzung

Echter Spielcontent kam in Form zweier Quests in den Westen. Die Reihen "Gigant des Festlandes" und "Gigant des Ozeans" führen den Spieler auf eine Suche nach den Überresten von Dinosauriern. Am Ende erhält man jeweils ein Item für den Produktslot, die für jeden Sammler und Spieler im unteren bis mittleren Levelbereich interessant sind.

Gigant des Ozeans - Elasmosaurus

Gigant des Festlandes - Tyrannosaurus Rex

Leider lag bei der Questreihe "Gigant des Festlandes" bei Redaktionsschluss noch ein Bug vor, der es einigen Spielern noch unmöglich macht, die Quest abzuschließen. Laut Aussage des Community Managements beruht dieser Bug auf einer fehlerhaften Identifikationsnummer der Quest "Befreiung des Fossils (Gigant des Festlandes)" am Amahpiyaberg, die dazu führt, dass dem Spieler die Quest zwar angezeigt wird, er jedoch beim Versuch, sie anzunehmen, die Information erhält, dass er die Quest bereits abgeschlossen hätte. Der Fehler ist also bekannt und soll zeitnah behoben werden.

Einige Spieler hatten sich in der Vergangenheit ein Userscript namens "The West Connection Booster" beschafft, um Probleme beim Zugriff auf den Server und bei der Aktualisierung des Spiels zu beheben. Die Ursachen dieser Verbindungsprobleme wurden behoben und das Script ist nun nicht mehr notwendig.

Wer sich neben diesen Neuerungen noch ein paar weitere des Updates 2.30 ansehen möchte, findet sie im offiziellen The West Forum im Bereich "Ankündigungen" unter der Adresse:

https://forum.the-west.de/showthread.php?t=73221.

Gerne veröffentlichen wir eure Meinungen und Wünsche zum Update in der nächsten Ausgabe. Die erscheint in der Vorweihnachtszeit und vielleicht werden eure Wünsche ja erfüllt.

(Tony Montana 1602)

Uhrig ...

Die Uhr bleibt stehen ...

... oder doch nicht? Eine interessante Einsendung schickte uns **mrs harmless** zu. Handelt es sich hierbei um einen Bug im Spiel? Wurden die Berichte vom Einsender manipuliert? Oder wie kann so etwas entstehen? Betrachtet euch die beiden Arbeitsberichte genau und schickt uns eure Meinung dazu. Unter allen richtigen Einsendungen wird ein Item der Redaktion ausgelost. Viel Glück!

(Cymoril)

Leserzuschrift zu Abenteuer-Erfolgen

Versteckte Erfolge?

Oder habe ich etwas übersehen? Vor diesen Fragen stand **dominik79**, ein sehr erfahrener Spieler aus Welt 1, als er sich seine Erfolge im Bereich "Abenteuer" ansah. Der normale Weg zur Lösung seines Problems wäre sicher eine Anfrage an den The West Support. dominik79 ist der Redaktion jedoch als gewissenhafter Spieler bekannt, der erst einmal selbst nach Antworten sucht und sein Anliegen hier auch sehr detailliert dargestellt hat. Weil seine Anfrage darüber hinaus auch noch von allgemeinem Interesse ist, haben wir uns zu einer Veröffentlichung entschlossen.

Hi Tony,

als erstes möchte ich mal ein großes Lob an das Team der TWTimes für Eure Arbeit aussprechen. Was ihr Monat für Monat für uns Mitspieler hier mit Eurer Zeitung leistet, echt klasse Sache.

Ich habe an dieser Stelle mal eine Frage bzw. suche Rat, vielleicht kann mir die TWTimes bzw. die Leute von InnoGames etwas weiterhelfen. Also ich bin dominik79 und spiele seit fast 7 Jahren auf Welt 1 und ich habe mal wieder ein Anliegen in Sachen Erfolgspunkte und folgendes Problem.

Es gibt, laut meiner Erfolgsliste, in Sachen Gefechte/Abenteuer zur Zeit 33 Erfolge. Ich habe zum jetzigen Zeitpunkt 28 dieser 33 Erfolge erreicht. Zur Zeit sind bei mir allerdings nur noch 2 offen und zwar "Nimm an 1000 Abenteuern teil" und "Schieße 10 Gegner bewusstlos, während dein ganzes Team KO ist". Diese beiden Erfolge werde ich in nächster Zeit erreichen.

Leider fehlen mir also wohl 3 versteckte Erfolge, von denen ich nicht weiß, was ich dafür tun soll, wen ich im Abenteuer heilen oder erschießen soll. Daher meine Frage: ***Ist es möglich, dass InnoGames mal die komplette Erfolgsliste in Sachen Abenteuer veröffentlicht?***

Oder gibt es einen Mitspieler, mit dem ich mal die fehlenden Erfolge vergleichen kann, um herauszufinden welche Erfolge fehlen? Ich schreibe hier mal meine bisher erlangten Erfolge auf, um es für den ein oder anderen zu erleichtern. In Klammern schreibe ich die Höchstpunktzahl der Erfolgspunkte:

Nimm an 100 Abenteuern teil (325)
Gehe 1538 Felder (575)
Erreiche das erste KO in 5 Abenteuern (825)
Gehe fünfmal in einem Spiel KO (100)
Breche fünf Fähigkeiten an (25)
Zehnmal vom eigenen Team getroffen (50)
Stelle mit Masssenheilung mehr als 25000 Lebenspunkte wieder her (150)
Erleide mehr als 700 Schaden mit einem Treffer (250)
Räche dein KO 25 mal (25)
Schieße Gegner während der Eroberung einer Dominanzzone, bewusstlos (50)
Schieße einen Gegner bewusstlos,der drei Spieler mehr bewusstlos geschossen hat, als jeder andere (100)
Schieße Spieler in drei aufeinander folgenden Runden bewusstlos (100)
Fehlgeschlagene Versuche dem Untergang zu entfliehen (50)
Schieße jeden Spieler aus dem gegnerischen Team mindestens einmal KO (150)
Das gesamte gegnerische Team ist KO (50)
Heile dein ganzes Team mit einer Massenheilung (100)
Triff 50 mal Gegner mit Schnellschuss (25)
Weiche 50 Angriffen aus (25)
Heile 15000 Lebenspunkte (100)
Schieße 100 Gegner KO (100
50 Fehlschüsse (25)

Abenteuer-Erfolge - Fortsetzung

Diese sind noch bei mir offen und müssen erfüllt werden:

Nimm an 1000 Abenteuern teil (gibt eventuell 575 Erfolgspunkte)
Schieße 10 Gegner bewusstlos, während dein ganzes Team KO ist (100 Erfolgspunkte)
Einen Gegner ohne Waffe bewusstlos schießen (?)

Wer kann mir helfen, die fehlenden Erfolge zu vervollständigen? Wenn mir jemand helfen möchte, bitte das TWTimes-Team oder mich im The West Forum unter ***dominik79*** *oder per Telegramm in Welt 1 anschreiben. Ich danke Euch im voraus.*

Gruss Dominik

Jeder, der seine eigenen Erfolge einmal überprüfen oder dominik79 helfen möchte, findet die Erfolge nach ein paar wenigen Klicks unter: **"Erfolge" (goldener Pokal neben dem Charakterbild) -> "Errungenschaften" -> "Gefechte" -> "Abenteuer".**

Die Redaktion der TWTimes steht in dieser Angelegenheit auch bereits mit dem Community Management in Kontakt. Da die Anfrage uns jedoch erst am 28. Oktober erreicht hat, können wir Ergebnisse erst in der Dezemberausgabe veröffentlichen. Bis dahin wünschen wir den Spielern viele Erfolge - zum Glück kann man die ja auch bekommen, ohne gezielt darauf hinzuarbeiten und ohne wirklichen Durchblick zu haben.

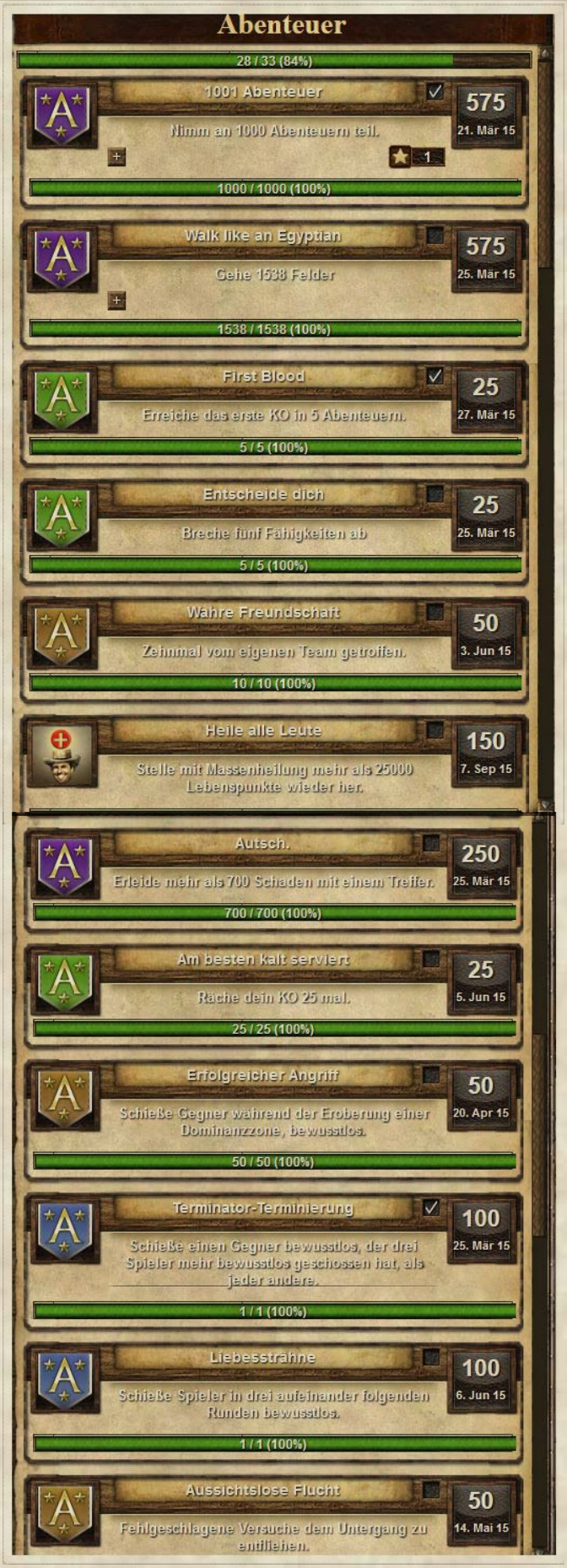
(Tony Montana 1602)

Ergänzung zu Abenteuer-Erfolgen

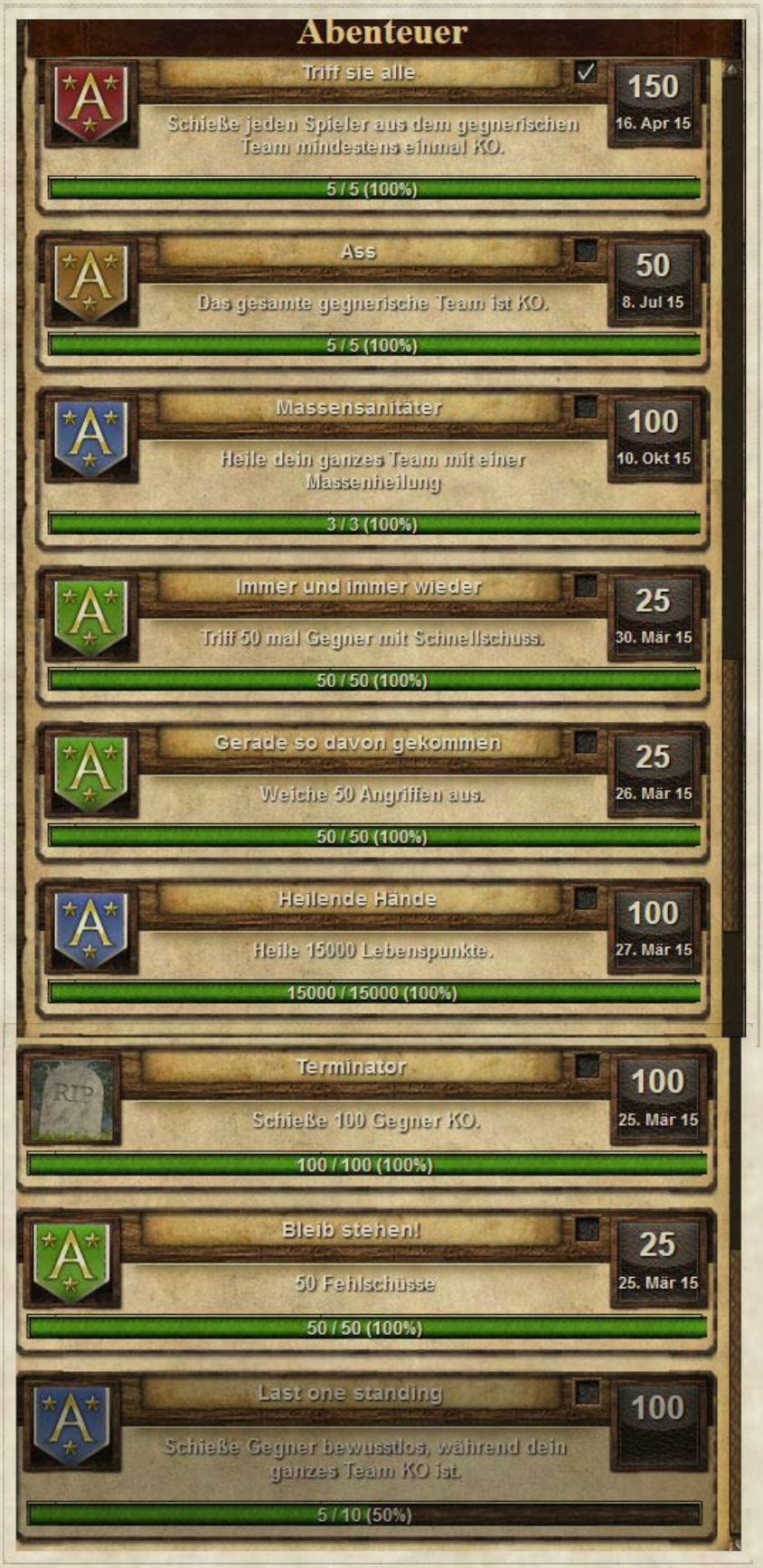
Anmerkung: Nach Redaktionsschluss erhielten wir noch Screenshots der Abenteuererfolge von **Schreitz88**. Auch dieser Spieler hat nicht alle Erfolge, aber doch auch immerhin bereits 28. Zum Vergleich mit euren eigenen Erfolgen könnt ihr euch seine auf den folgenden Seiten anschauen.

(Cymoril)

Abenteuer-Erfolge - Fortsetzung



Abenteuer-Erfolge - Fortsetzung



Der Chatspion

Spione unterwegs ...

TTT: huhu KKK hast du hier irgendwelche items zum verkauf oder tausch abzugeben?
KKK: leider nicht hatte wenig gluck
TTT: du sollst ja auch nich soviel gluck gluck machen, sondern mehr spielen

RRR: CCC, wenn du was brauchst meld dich, ja, hab für Babys genug rumliegen
KKK: wuääääääääää ich will mein fläschchen kräääääääh, das tw team hat meine dauersperre auf zwei wochen begrenzt ,ich danke allen die sich für mich eingesetzt haben
RRR: cool, das ist j ane gute Nachricht
KKK: ja ich freu mir grad nich ein schnitzel sondern ne ganze Sau
RRR: [Wodka] hier dein Fläschchen
KKK: oh schlabber schlabber ,hicks böaaaarps
TTT: für wodka is der kleine scheißer noch zu klein, [Milchflasche] mehr gibbet nüsch
KKK: flitz ,grabsch nukel nukel BÖÖAARPS, bringt mich einer zum sandkasten ?? ich will spielen ,gibs mich händchen onkel?
TTT wirft eine handvoll [Reiner Sand] hin ... da haste den sandkasten
KKK: und wo sind meine förmchen lieber onkel ???
TTT: die gibts im westen nich, bin außerdem eher ein böhser onkel
RRR: [Nachttopf] hier KKK, dein Förmchen
TTT: geil
KKK: schnüff schnüff ,das is aber nich neu bäää
RRR: [Schwarzes Kätzchen] hier hab dir ein Freund zum spielen mitgebracht
KKK: oh eine mietzekatze ,komm kätzchen geh mit mich spielen (katze am schwanz hinterherzie)
TTT: weiß denn der alte mann noch, was man mit so einer muschi anfängt?
KKK: ich werd meinen großen onkel fragen wenn ich ihn sehe

TTT: [Stahlverstärkte Kassette] für 9k brezeln bekommen. man freut sich darüber wie über einen lutscher, der nach kacke schmeckt!
RRR: ich hatte gestern ne edle Kiste für 9k, da war ein Lutscher drin. Aber nur der Stil ... ist jetzt bestimmt ne Stil!blüte für die Times

TTT: huhu, wieviel cp haste denn nun?
AAA: 29
TTT: also ich könnte dir folgendes geben: [Anleitung: Beschlagen eines Hufes] [Anleitung: Abziehen eines Sattels] [Anleitung: Herstellung von Füllstoff] [Anleitung: Herstellung eines Lederbezugs] [Anleitung: Herstellung von Zaumzeug] [Anleitung: Herstellung von erlesenem Lederfett] [Anweisung: Baue eine Rennkutsche] [Anweisung: Repariere einen Sattel] [Anweisung: Knüpfe einen Wandteppich]
AAA: Hufe hab ich
TTT: na sooo schlimm sehen deine füße auch wieder nich aus

VVV: war seid 3 tagen nicht merh an der stadt
KKK: im gegensatz zu dir brauch ich für nach dawson ewigkeiten hmpf, grad gecheckt ich brauch nur knapp 6std dahin höhö
VVV: du solst auch zur nächsten stadt von dir
RRR: starker Gegenwind KKK
KKK: ja RRR oder kleine beine die kaum aufe erde reichen
RRR: oder ein Pferd was bockt
CCC: kurze stelzen!!!
KKK: ja verdammt kurze, hab schon abschürfungen an stellen, die du gar nicht wissen willst, da bekommt sackhüpfen eine echt bedeutende stellung im wortschatz

Der Chatspion - Fortsetzung

KKK: 10std angeln ,wer braucht fisch ? lol
TTT: frag mal die biber, denen klaust du die nahrung
KKK: biber essen fisch ?? seid wann ?
TTT: seit der liebe gott sie geschaffen hat
KKK: hm ich hätte schwören können die leben rein vegetarisch ,so mit baumrinde ,meinst du vieleicht otter ?
TTT: Und der Herr erließ das [Dogma]: "Biber sollen sich von heute an bis zum Ende der Welt von [Forelle] und [Lachs] ernähren!"
KKK: mühsam wieder in den sessel kriech und tränen abputz
TTT: Und der Herr sprach direkt danach: "Scheiße, ich hab mich vertan! ... Der Biber ist ein reiner Pflanzenfresser!" :-D

RRR: muß ihr aber erstmal erklären wie sie zu meiner Stadt kommt
VVV: ja die ist nicht so leicht zu finden
CCC: ich wollt ja grade sagen immer dem geruch folgen aber ich steh grad ohne deckung da

XXX: Wir igeln heute auch. Von Anfang an stehen wir dumm ums Fort rum und hoffen das der Feind flieht.
EEE: soll ich wieder ausbücksen und fr machen
XXX: Oder nee. WIr nennen das Schlängeln.
BBB: dann muss der EEE sich halt doch nackig machen
XXX: Schlängeln, BBB. Nicht schwänzeln.
BBB: du gönnst mir auch gar nix
EEE: das hättet ihr wohl gern
XXX: Na gut. Weil du es bist. EEE muss schwänzeln und der Rest schlängelt.

TTT: ich hab in w1 und w10 heute gürtel bekommen bei arbeiten, wo ich jeweils hunderte brezel abgefangen habe. was soll mir das sagen? Smile
CCC: hm, dass du doppelte an mich abgeben sollst?
TTT: ich rede von ganz normalen gürteln, beim arbeiten, nicht beim event
TTT: Arbeitsbericht: Als Pianist arbeiten ... wer 373 brezel in einer stunde vernascht, braucht wohl auch bald einen neuen gürtel LOL

UUU: tach ooch... suche freunde fürs oktoberfest event
HHH: leider schon voll
UUU: schade, aber es gibt ja noch mehr spieler hier
CCC: so früh am abend schon voll? na wenigstens ehrlich
HHH: so bin ich CCC, aber ich kann ja mal schauen ob ich noch wen kicken kann der nicht so aktiv ist

TTT: AAA, CCC sucht 8 Stunden Schätze, dabei hat er uns doch längst gefunden :-)
TTT und AAA: weiblich, CCC: männlich

Rätselecke

Zahlendiagramm

Kinder und Erwachsene sammeln gern die bunten Blätter, die der Herbst angemalt hat. Der Wind spielt mit ihnen, lässt sie durch die Luft fliegen und wieder zur Erde herabsinken.

Eine Schulklasse sollte fünf verschiedene Blattsorten sammeln und mit in die Schule bringen. Jede Sorte eines Baumes wurde auf einen Haufen gelegt. Plötzlich ging die Tür des Klassenzimmers auf und der Lehrer kam herein. Da das Fenster im Zimmer offen stand, wirbelten alle Blätter bunt durcheinander. Den Haufen findet Ihr hier:

http://five.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4541066&k=61669280

Sammelt sie wieder ein und findet heraus, von welcher Sorte (Nr. 1 bis 5) die meisten Blätter gesammelt wurden.

(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.

- Da in der Sprache der Dakota leider nicht einmal die Worte „Geburtsurkunde“ oder „Einwohnermeldeamt“ existieren, sind ihnen auch die beiden Institutionen unbekannt und in der Folge ist das genaue Jahr meiner Geburt unbekannt. Angenommen wird jedoch „ungefähr 1830“.
- Nach dem Tod meines Vaters, musste ich als Teenager mit meinem Bruder um die Führung des Stammes kämpfen. Die Narben an meinen beiden durchschossenen Handgelenken verdeckte ich für den Rest meines Lebens mit langen Ärmeln. Nach dieser Niederlage musste ich drei Jahre warten, ehe ich 1849 doch noch die Führung des Stammes übernehmen konnte.
- 1851 handelte ich zwei Verträge für die Dakota mit den Vereinigten Staaten aus, die die Umsiedelung und Entschädigung meines Volkes regeln sollten. Einen davon unterzeichnete ich sogar mit.
- In der Folge versuchte ich mich den Gebräuchen der Weißen anzupassen. Ich wurde Farmer, trug ihre Kleidung, wurde Christ und besuchte sogar den „Häuptling“ des weißen Mannes in Washington, D.C.
- Nachdem Betrügereien weißer Händler bekannt wurden und zugesicherte Zahlungen des Kongresses ausblieben, kippte die Stimmung innerhalb meines Stammes.
- Zwischen August und Dezember 1862 kam es im Bundesstaat Minnesota zu einem „Krieg“ zwischen meinem Stamm und den Vereinigten Staaten, der bis zu 1000 Tote forderte. Ich führte meinen Stamm.
- Der Ausgang war unvermeidlich: was uns fehlte, hatten die Weißen im Überfluss. Nahrung, Männer und Waffen gaben den Ausschlag und so wurden wir im September 1862 in die Flucht geschlagen und ich lagerte im Frühjahr 1863 mit meiner Gruppe in der Nähe der kanadischen Grenze.
- Am selben Tag, an dem auch die Schlacht von Gettysburg zuende ging, wurde ich von einem weißen Siedler beim Beeren pflücken erschossen. Sein Sohn erhielt später ein Kopfgeld für meinen Skalp, obwohl diese Form des Kopfgeldes offiziell erst einen Tag nach meinem Tod verkündet wurde und inkrafttrat - bezeichnenderweise am Unabhängigkeitstag des „Landes der Freien und der Heimat der Tapferen“.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

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

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

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

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösung der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war **Wyatt Berry Stapp Earp**. Der Gewinner ist: **Ashokathegreat** aus Welt Georgia und Hannahville. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal 15 richtige Einsendungen.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6c/Wyatt_Earp_portrait.png

Rätselecke

	1	2	3	4	5	6
A	4	5	2	7	3	1
B	3	6	3	8	1	2
C	2	9	4	2	9	6
D	9	8	5	7	6	4
E	8	7	6	5	4	3
F	1	9	7	1	8	5

Der Gewinner ist: **Nuffelbaby** aus Welten 1, 6, Fairbanks. Herzlichen Glückwunsch!

Es gab diesmal leider nur vier Einsendungen mit der richtigen Ziffernfolge.

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

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.