THE WEST TIMES

★ Ausgabe 90 ★ August 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Die Feder ist mächtiger als das Schwert

Was eine gute Zeitung bewirken kann ...

Im Jahre 1796 zog der britische General Moses Cleaveland, im Zuge einer Mission zur Landvermessung, durch den heutigen Bundesstaat Ohio und gründete am 22. Juli 1796 am Ufer des Eriesees eine Stadt, die seinen Namen trug: Cleaveland.

Die Stadt florierte und besteht bis heute. Zu einer lebendigen Stadt gehört natürlich auch eine gute Zeitung und die gab es auch in Cleaveland. Eine der ersten zwei dieser Zeitungen, der The Cleaveland Advertiser, hatte im Jahr 1818 ein Layoutproblem. Der Name der Zeitung war zu lang, um ihn komplett in die Titelzeile setzen zu können. Die Redakteure änderten nicht etwa den Namen der Zeitung, sondern kürzten kurzerhand den Namen ihrer Heimatstadt: aus **Cleaveland** wurde **Cleveland** und unter diesem Namen ist die Stadt auch heute noch bekannt.

Die Zeitung setzte sich mit ihrer Eigenmächtigkeit durch. Weder rebellierten die Einwohner und straften die Zeitung mit Missachtung, noch ging die Stadt unter, weil sie niemand mehr unter dem neuen Namen finden konnte. Am 6. Januar 1831 wurde die zunächst inoffiziell gepflegte Änderung dann auch offiziell übernommen und niemand hat je wieder eine Notwendigkeit für den ursprünglichen Namen gesehen.

Diese kleine Anekdote soll darlegen, dass Zeitungen auf das Zusammenleben von Menschen Einfluss nehmen können. Diesem Anspruch sieht sich die Redaktion der TWTimes ebenfalls verpflichtet. Wir machen das Leben unserer Leser spaßiger, informierter und - in Form von Nuggets und Items - gerne auch ein bisschen „fetter“. Damit wir das alles tun können, müssen wir fest in der Community unseres Spiels verankert sein, denn dort finden wir die Themen und Geschichten, die unsere Seiten füllen. Und da man auch einen guten Kontakt immer noch weiter verbessern kann, möchten wir euch an dieser Stelle um eure Unterstützung bitten.

Um unsere Verbreitung im Spiel noch zu steigern, möchten wir jeden, der der TWTimes wohlgesonnen ist, bitten, den folgenden Eintrag an den Beginn seines Spielerprofils zu setzen:

[url=www.twtimes.de]TWTimes - Spaß und Infos von Spielern für Spieler[/url]

Auf diese Weise könnt ihr selbst natürlich mit einem Klick in euer eigenes Profil ohne großes Suchen zu unserer Seite gelangen, aber auch jeder andere, der in euer Profil schaut, sieht unseren Link. Die TWTimes wird zwar auf der Startseite des Spiels angekündigt, steht dort aber nicht den ganzen Monat, sondern immer nur zwischen einigen Tagen und ein paar Wochen. Seit Beginn der Ankündigungen ist es leider auch schon einmal vorgekommen, dass eine Ausgabe der TWTimes gar nicht angekündigt wurde. Einer solchen Nichtverbreitung möchten wir mit eurer Hilfe gerne entgegenwirken.

Den Code in euer Profil einzutragen ist leicht und eine Sache von nur wenigen Klicks. Rechts am Rand des Bildschirms findet ihr das Zahnrad für die **„Optionen“**. Das klickt ihr an und wählt dann **„Einstellungen“**. Dadurch öffnet sich bereits das Fenster **„Persönlicher Text“**, in das ihr einfach nur noch den Code kopieren und **„bestätigen“** klicken müsst.

Jeder zusätzliche Leser ist eine mögliche Quelle für eine zusätzliche Geschichte und jede neue Geschichte ist Quelle für Information oder Unterhaltung. Ganz in diesem Sinne und angelehnt an Abraham Lincolns „of the people, by the people, for the people“ aus der Gettysburg Rede, möchten wir auch weiterhin eine Zeitung „aus der Community, durch die Community, für die Community“ sein. Die Redaktion der TWTimes bedankt sich vorab bei jedem, der uns auf die oben beschriebene Art in unseren Bemühungen unterstützt.

(Tony Montana 1602)

Inhalt

Die Feder ist mächtiger als das Schwert	1
Vorwort	2
Updates - ein Rückblick	3
Leserzuschrift	4
Sieben Jahre ...	4
Update 2.37	5
Detektivquest Reglos	5
Quests	6
Update 2.38	8
Horseball-Event	9
Update 2.39	14
Event zum Unabhängigkeitstag 2016	14
Tippspiel Euro 2016 - Teil 1	16
Arbeitsberichte	19
Ein Rückkehrer erzählt	21
Wiederholbare Quests	21
Detektivquest crow60	22
Dropchancen beim Event	23
Duellhilfe gegen NPC	26
Filmkritik	27
Tippspiel Euro 2016 - Teil 2	28
Rezept des Monats	31
Reisbekanntschaften VII	32
Der Chatspion	35
Freunde ...	37
Rätselecke	38
Gewinnspiel Personenrätsel	40
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	41
Impressum	42

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit viel Einsatz, Mühe und eurer stetigen Unterstützung haben wir es geschafft, 90 Ausgaben der TWTimes bereitzustellen. Auch wenn in den vergangenen Jahren der ein oder andere Redakteur dazugekommen ist und das Team auch wieder verlassen hat, sich über die Jahre hinweg die Zuständigkeiten ein wenig verändert haben und gerade ich selbst mich leider auch merklich aus dem operativen Geschäft der Zeitung zurückziehen musste, sind wir alle stolz und froh darüber, dieses Projekt so lange begleitet zu haben und auch in Zukunft mit unseren Ideen zu bereichern. Ohne euch wäre das alles jedoch nicht möglich gewesen: Während wir zu Beginn unserer Geschichte noch vermehrt Artikel auf Basis der Informationen von InnoGames veröffentlichten und oft händeringend nach Spielerbeiträgen suchten, hat sich dieses Bild gegenwärtig fast komplett verändert. Heute sind es weniger InnoGames-Informationen, sondern vermehrt auch eure Beiträge, die unsere Zeitung derartig lesenswert machen. Danke dafür!

Auch diesen Monat warten deshalb zahlreiche Berichte auf euch - von euch: Darunter die Geschichte eines Rückkehrers, Meinungsäußerungen über aktuelle Veranstaltungen wie dem Horseball-Event, aber auch Arbeitsberichte aus den verschiedensten Spielwelten. Abgerundet wird das Angebot durch Artikel über die letzten Updates, unsere Fortsetzungsgeschichte und vieles mehr. Eine ausführliche Version des Chatspions und weitere lustige und skurrile Geschichten findet ihr ebenfalls in unserer neuesten Ausgabe.

In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen der gesamten Redaktion viel Spaß beim Lesen der 90. Ausgabe!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Updates - ein Rückblick

Weniger ist mehr - und mehr ist besser

Wyatt Earp, dem vielleicht berühmtesten Gesetzeshüter und Revolverhelden des Wilden Westens, wird der Satz **"Fast ist fine, but accurancy is everything"** zugeschrieben. Sinngemäß übersetzt, bedeutet der Satz "Geschwindigkeit ist ja ganz nett, aber auf die Genauigkeit kommt es an" und beschreibt Earps Ansicht darüber, was notwendig ist, um in einer Schießerei erfolgreich zu sein und zu überleben. Was für das Schießen gilt, trifft auch auf sehr viele andere Bereiche des Lebens zu. Dass diese Geisteshaltung ganz sicher auch auf die Entwicklung eines Onlinespiels zutrifft, lässt sich an der Entwicklung der Updates unseres Spiels The West zeigen.

In den letzten Jahren ließen die Updates häufig sehr lange auf sich warten und waren dann teilweise mit sehr vielen Inhalten und Fehlerkorrekturen überladen. In der Konsequenz kamen leider wiederholt Updates ins Spiel, die nicht ausreichend getestet waren und daher nicht stabil oder sogar gar nicht funktionierten. Die lange Wartezeit zwischen zwei Updates hatte natürlich große Erwartungen und Vorfreude bei den Spielern geweckt und so war die Enttäuschung über ein fehlerhaftes Update - das böse Wort vom "Bugdate" machte die Runde - umso größer.

Diese Vorgehensweise des Anbieters InnoGames wurde in den letzten Monaten geändert. Allein seit Beginn des Jahres 2016 gab es etwa ein Dutzend Updates mit jeweils nur wenigen Änderungen. Der Modus, in dem Updates in unser Spiel kommen, hat sich also von "wenige, mit vielen Inhalten" hin zu "vielen, mit wenigen Inhalten" geändert. Dies führte dazu, dass die Entwickler Updateinhalte sorgfältiger vorbereiten konnten, weil die Aufgaben überschaubarer waren. Das Ergebnis sind stabilere Updates und unterbrechungsfreies Spielen. Das im offiziellen The West Forum in der Vergangenheit immer wieder zitierte Motto "Never play on a patchday" ("Spiele niemals an einem Patchtag") hat im ersten Halbjahr 2016 für unser Spiel seine Berechtigung verloren. Wer kann sich schon noch daran erinnern, wann das letzte Update zu größeren Störungen oder gar Totalausfällen führte? Der Autor jedenfalls nicht. Mittlerweile sind die Updates von einer solchen Qualität, dass man sie sogar während eines laufenden Events ins Spiel bringen kann, ohne Ausfälle und, in der Folge, erboste Spieler befürchten zu müssen.

Zusätzlich zu den Updates sind auch die Ankündigungen und Beschreibungen der Updates durch die Community Manager stabil. Im Jahr 2016 gab es zu jedem Update einen Eintrag im offiziellen The West Forum. Ihr findet sie unter der Adresse https://forum.the-west.de/forumdisplay.php?f=15 im Bereich "Ankündigungen".

Neben den inhaltlichen Updates unseres Spieles, wird auch weiterhin die Serverarchitektur gepflegt. So wurden zuletzt am 18. Juli die Server mit einem Linux-Update versorgt. Dieses Update führte zu einer technisch unvermeidbaren, kurzen Nichterreichbarkeit des Spieles. Um diese Beeinträchtigung unseres Spielspaßes möglichst gering zu halten, wurde das Update mit drei Tagen Vorlauf auf der Startseite des Spieles angekündigt und die Durchführung selbst auf einen Montag vormittags terminiert - also auf einen Zeitpunkt, an dem vermeintlich weniger Spieler online sein würden, als etwa am Nachmittag, am Abend oder gar am Wochenende.

Ankündigung, inhaltliche Ausgestaltung und Ausführung der Updates unseres Spieles sind im Jahr 2016 gut. So kann es weitergehen. Wenn in der Zukunft in gleicher Weise das Feedback der Community zum Content aufgenommen und auch tatsächlich in der Entwicklung umgesetzt wird, dann hat unser Spiel The West noch viele gute Jahre vor sich. Angesichts der auch nach vielen Jahren immer noch deutlich spürbaren Begeisterung vieler Spieler für das Western-Genre, kann daran kein Zweifel bestehen.

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift

Briefe ...

Wer einen blauen Brief von seinem Arbeitgeber erhält, ist meistens geschockt, weil er weiß, dass es sich dabei um eine Kündigung handelt. Erfreut sind aber unsere Spieler, wenn sie berichten können, dass sie einen schwarzen Brief im Spiel erhielten. ***killing cat***, der auf den Welten Georgia, Dakota und Hannahville spielt, schickte uns eine Mitteilung, dass er innerhalb von vier Monaten bereits zum zweiten Mal einen schwarzen Brief mit Bonds bekam. Unser bisheriger Kenntnisstand ist, dass diese Briefe zufällig nach Phasen "längerer Abwesenheit" verteilt werden, sobald man sich mal wieder einloggt. Daraufhin fragten die TWTimes Dorette Lisette, ob sich daran etwas geändert habe, also ab wann genau man dafür qualifiziert ist, so einen Brief bekommen zu können. Ihre Antwort lautete, dass dies ihr nicht bekannt sei und auch seitens InnoGames nicht bekanntgegeben wird.

Wer also schwarze Briefe erhält, sollte sich einfach darüber freuen.

(Cymoril)

Sieben Jahre ...

Spielertreff in Pullman City

Vom 3.6. bis 5.6. fand in Pullman City dieses Jahr das 7. The West Spielertreffen statt. Pullman ist ein im Harz gelegener Wild West Eventpark, ca. 30 km von Quedlinburg entfernt. Nach etwas chaotischer und staureicher Anreise traf ich gegen 18 Uhr vor Ort ein. Pullman war mir bereits bekannt, aber was mich dort im Rahmen des Treffens erwarten würde, war mir noch unklar. Also ließ ich mich überraschen.

Bereits am Tor wurde ich von der Spielerin ***Yang** von Welt 1 erwartet und eingewiesen. An der mexikanischen Cantina warteten die nächsten Spieler und es ging ans Kennenlernen. Fast alles alte Hasen, einige sind inzwischen nicht mehr aktiv, kommen aber weiterhin zu den Treffen, hießen mich die Anderen in der Runde willkommen. Nach erster Begrüßung bezogen wir unsere Quartiere im Fort und verbrachten den Abend in gemütlicher Runde beim einen oder anderen Bier.

Am Samstag hieß es dann erst einmal die Stadt erkunden. Hier findet sich alles, so auch ein Büchsenmacher, ein Drugstore (Gemischtwarenhändler) und auch mehrere Bekleidungshändler (Schneider). Ein gewaltiger Saloon mit Music Hall, die Cantina, ein historischer Friseur, Fotograf und andere Geschäfte runden das Bild der Westernstadt ab. Des Weiteren gibt es dort auch große Stallungen mit Mietpferden und mehrere Gehege mit Büffeln und Longhorns.

Am frühen Nachmittag ging es dann ans "Questen". So galt es als erstes beim "Indianerdiplom" die Geschicklichkeit beim Tomahawkwerfen, Bogenschießen und Hufeisenwerfen unter Beweis zu stellen. Unsere inzwischen auf neunzehn Personen angewachsene Truppe hatte dabei jede Menge Spaß. Im Fort ging es mit den Spielen weiter und ein Highlight war das von *Yang organisierte Goldwaschen, das nicht nur mit einigen "Nuggets" Katzengold belohnt wurde, sondern auch zur Erinnerung mit einem kleinen Glasbehälter - darin befand sich ein Nugget, das mit "TW Treff 2016" graviert ist.

Nach abgeschlossener Quest ging es erst einmal in die Main Street zur großen Wild West Show ala Buffalo Bill. Hier wurden, gut gemacht, Impressionen aus der Zeit des US Bürgerkrieges, der Besiedelung, der Indianerkriege, der Gunmen und Viehtrecks gezeigt. Später, nachdem wir uns stadtfein gemacht hatten, ging es dann in den Saloon und in die Music Hall. Hier gab's dann viel Bier, Country and Western live sowie angeregte Gespräche. Zu später Stunde verließen wir dann den Saloon und begaben uns im Fort ans Lagerfeuer. Hier wurde bis in die frühen Morgenstunden weiter gemacht.

Am Sonntagmorgen begaben wir uns gemeinsam zum Frühstücksbuffet und nahmen dann schweren Herzens Abschied voneinander. Alles in allem war es ein sehr gelungenes Treffen. Ich freue mich schon jetzt auf das nächste TW Spielertreffen im Mai 2017, mit vielen neu gewonnenen Freunden.

(Chamberlin)

Update 2.37

Neues aus der Entwicklung

Am 29. Juni 2016 kam das Update 2.37 auf die deutschen Spielwelten - leider ein paar Tage zu spät, als dass wir noch in der Juli-Ausgabe der TWTimes darüber hätten berichten können. Um der Chronistenpflicht genüge zu tun und um euch auch wirklich alle Neuerungen zu präsentieren, stellen wir euch dieses Update auch mit über einem Monat Verzögerung dennoch vor.

Die wichtigste Neuerung gleich vorweg: Es gibt neuen Content im Spiel! Mit dem Update kam die Questreihe "Detektiv benötigt" in unser Spiel. Die Reihe für Spieler ab Level 128 besteht aus 12 Quests, die eine westerntypische Geschichte rund um Gesetzeshüter und Banditen erzählten - also genau das, was sich viele Spieler wünschen, die genug von Heisenzwergen, Christopher Paraden und Wogonen haben und sich echten Westernflair im Spiel wünschen. Es ist schön zu sehen, dass auch für diese Spieler mal wieder eine Geschichte im Spiel erzählt wird. Zuviel kann es von solchen Questgeschichten, auch nach acht Jahren, eigentlich nie geben.

Auch an der Qualität des Spiels wurde gearbeitet. Zwei kleinere Fehler, hinsichtlich der Stufenanforderung beziehungsweise der Questvoraussetzungen, in den Questreihen "Wildpferde" und "Hauptstraße", sind nun ebenfalls behoben worden.

Die Buttons zum Kauf von Fertigkeits- und Attributpunkten waren unter Umständen auch in Welten sichtbar, in denen es diese Premiumfunktion gar nicht gibt. Diese Fehlerquelle ist nun auch versiegt und die InnoGames Ingenieure haben auch diesen Sumpf der Verunsicherung erfolgreich trocken gelegt.

Zu guter Letzt wurde auch noch die Anzeige des Glückswertes korrigiert, der bei einigen Arbeiten in der Vergangenheit fehlerhaft angezeigt worden war.

Wer sich noch einmal die Ankündigung der Community Managerin **Evelyn Colt** ansehen möchte, findet sie unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74506 im offiziellen The West Forum. Wer nicht nur lesen, sondern auch seine eigene Meinung äußern möchte, kann dies unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74507 im Diskussionsbereich des selben Forums tun.

Dass alles im Fluss ist und nichts abgeschlossen ist, zeigt sich auch daran, dass es nach Version 2.37 auch gleich noch Version 2.38 im vergangenen Monat gab. Auch hierüber könnt ihr etwas in dieser Ausgabe lesen. Doch nun genug der griechischen Weisheiten und auf zu neuen Abenteuern im Wilden Westen Amerikas! Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Lesern viel Spaß dabei!

(Tony Montana 1602)

Detektivquest Reglos

Ein Spion wird enttarnt ...

Der schnellste Quester auf Welt 1 bei der Quest "Spion des Sheriffs" war Reglos. Herzlichen Glückwunsch!

Reglos Erfolg-Screenshot

(Cymoril)

Quests

Briefe aus dem Exil: Quests – Spass oder Stress?

„Hallo TWTimes-Leser,

ich bin selber ein Spieler, der generell gerne Quests macht und auch aktuell (fast) alle Questreihen durch hat. Daher freut es mich persönlich eigentlich immer, wenn neue Questreihen ins Spiel kommen. Diesen Gefallen hat InnoGames uns Spielern in letzter Zeit öfters gemacht, denn mit den letzten Updates kamen drei neue Questreihen ins Spiel.
Obwohl ich also gerne Queste, frage ich mich in letzter Zeit aber immer öfters, ob das Durcharbeiten all der Quests eigentlich noch Spass macht oder nicht eher in Stress ausartet.

Der Faktor Stress kommt in erster Linie ins Spiel, wenn irgendwelche Questreihen zeitlich limitiert sind (so wie fast alle Feiertags-/Eventquestreihen) oder wenn zu viele Questreihen gleichzeitig starten. Gerade der letzte Punkt ist etwas, was InnoGames mit all den wiederholbaren Questreihen (und es kommen laufend neue dazu) in meinen Augen leider allmählich auf die Spitze getrieben hat. Es gibt Zeiten im Jahr, an denen 3-4 (oder sogar mehr?) wiederholbare Questreihen gleichzeitig starten – oftmals auch alle zeitlich limitiert – und man reitet nur noch wie blöd über die Karte und versucht das ganze Questgewirr abzuhaken. Wenn diese wiederholbaren Questreihen dann auch noch, wie in der Vergangenheit leider oftmals üblich, verbuggt sind, steigt der Stressfaktor und der Spassfaktor sinkt rapide. Auch kommen solche Questreihen leider oftmals zu Eventzeiten, bei denen man zwecks Sammeln der Eventwährung viel lieber an einer Stelle non-stop durcharbeiten möchte, anstatt mit dem Gaul Meilen auf der Karte zu sammeln und womöglich noch gezwungenermaßen 8h durchschlafen muss.
Ich stelle mir langsam die Frage, ob all diese wiederholbaren Questreihen wirklich nötig sind. Wäre es nicht besser, alle Questreihen nur einmalig durchlaufen zu können und stattdessen jedes Jahr neue zu bekommen? Klar, ich freue mich natürlich als Lvl150-Spieler auch über die Attributs- und Fertigkeitspunkte, die es in den wiederholbaren Questreihen oftmals gibt, aber solche Belohnungen könnten doch auch genauso in neue Questreihen eingebaut werden. Aber selbst wenn man gerne das Prinzip der wiederholbaren Questreihen beibehalten möchte, dann sollte InnoGames mal ernsthaft darüber nachdenken, diese zeitlich deutlich zu entzerren und nicht vermehrt zu gleichen Zeiten zu starten. Dies würde den Stressfaktor senken und den Spassfaktor evtl. heben.

Ob mir persönlich eine Questreihe Spass macht oder nicht, liegt sowohl an den Belohnungen als auch an den jeweiligen Questanforderungen. Stupides „gib X Produkte ab“ bzw. „arbeite Y h irgendwas“ fördern sicherlich nicht den Spassfaktor, sind aber natürlich auf Grund der beschränkten Möglichkeiten für Questbedingungen etwas, was verständlicherweise in jeder Questreihe auch vorkommen wird. Was aber leider meistens fehlt, ist ein gewisser Knobelfaktor. Es gab in der Vergangenheit bereits einige gute Quest, bei denen man auch mal das Hirn einschalten musste, wieso also nicht mehr von dieser Sorte? Es hat allerdings auch nichts mit Knobel zu tun, wenn die Spieler wie bei der Mythos-Questreihe nach 5 Jahre immer noch auf der Stelle treten und mit nicht weiterführenden „Hinweisen“ abgespeist werden. Auch die mit dem Update 2.38 eingeführte neue (Geheim)Quest „Schwarzer Schatz (Teil1)“ brachte da nicht wirklich etwas spannendes mit sich. Bleibt einem als Spieler also nur die vage Hoffnung auf Teil 2 dieser Questreihe?

Quests - Fortsetzung

Was bei mir persönlich den Spassfaktor aber erheblich senkt, sind die in letzter Zeit gehäuften Questbedingungen mit irgendwelchen Duelltätigkeiten und Abenteuern. Bei jeder der letzten vier neuen Questreihen, wurde man als Spieler dazu „gezwungen", PvP-Duelle auszuführen (NPCs wären ja noch OK). Wieso wird sowas aktuell verstärkt bei den Quests eingebaut, wo man doch weiss, dass sehr viele Spieler gar kein Interesse an Spielerduellen haben? Mit Blick auf die Möglichkeit zur Senkung der eigenen Duellstufe durch Duell-Inaktivität (was übrigens von dem Großteil der Spieler praktiziert wird) und der Tatsache der verschärften Regeln inkl. Sanktionen bzgl. unerlaubter Duelltätigkeiten (s. die letzten beiden TWTimes-Ausgaben), fördern solche Questbedingungen keinesfalls den Spass – ganz im Gegenteil.

Auch Questbedingungen in Zusammenhang mit dem notwendigen Spielen von Abenteuern sind für den Spass eher kontraproduktiv. Die Thematik bzgl. der Probleme bei den Abenteuern – vor allem mit den Spielern, welche sich inaktiv oder kontraproduktiv im Abenteuer verhalten - füllt zig Seiten im offiziellen The West Forum, geändert wurde dort aber bislang rein gar nichts. Durch Questbedingungen wie „spiele X Abenteuer" wird die Situation bei diesen sicherlich nicht besser, sondern eher schlimmer, denn nun finden sich gezwungenermaßen Spieler bei den Abenteuern ein, welche eigentlich absolut keine Lust auf diese haben und welche die Abenteuer einfach nur „aussitzen". Werden diese Spieler nur wegen der Quest auf einmal die Lust am Abenteuer entdecken? Nein, ganz sicher nicht! Aber selbst wenn man die Questbedingungen abändern würde auf „gewinne X Abenteuer" würde dies ganz sicher nicht den Spass fördern, denn nun müssten diejenigen Spieler, welche absolut keine Lust auf diesen Spielinhalt haben, auch noch mehr Abenteuer spielen, um auf die entsprechende Sieganzahl zu kommen.

Wieso findet man in Quest hingegen aber nie etwas wie „baue für X Arbeitspunkte eine Stadt aus", „bete in einer Kirche mit Lvl Y" oder „finde bei Arbeiten einen Gegenstand mit dem Mindestwert Z"? Nun ja, wahrscheinlich weil dann der Aufschrei von denjenigen Spielern groß wäre, die dafür nicht passend geskillt wären oder zu sowas keine Lust hätten. Aber wieso mutet man hingegen anderen Spielern „Bürden" wie Duelle oder Abenteuer auf? Spass sieht anders aus. Es wäre wünschenswert, wenn man hier als Spieler evtl. einfach verschiedene Auswahlmöglichkeiten zum Absolvieren gewisser Teilquests hätte, damit man mit Spass seinen eigenen Spielneigungen nachgehen könnte.

Wie oben bereits gesagt, hängt bei mir persönlich der Spassfaktor natürlich auch von den jeweiligen Questbelohnungen ab. Wenn Questreihen – wie 3 der letzten 4 – als High-Lvl-Quests angepriesen werden, dann sollten sich nicht nur die zu leistenden Arbeiten, sondern auch die Belohnungen adäquat im High-Lvl-Bereich bewegen. Mein Spass hält sich dann allerdings deutlichst in Grenzen, wenn ich sehe, dass ich bei der „Detektiv-Questreihe" z.B. alles in allem nur knapp 1000 XP (2%-Weisheitstrank nicht eingerechnet) und ein paar unnütze Buffs erhalte, was dem eigentlichen Aufwand bei der Questreihe (u.a. 30 h Arbeiten und 17 High-Lvl-Craftingprodukte) in keinster Weise gerecht wird. Da gibt es ältere Questreihen mit wesentlich niedrigeren Anforderungen, welche deutlich mehr bringen. Auch bei den Questreihen „Mission unbestehbar" und „Schwarzer Schatz (Teil1)" passen die Belohnungen keinesfalls zu einer High-Lvl-Questreihe. InnoGames sollte bei der Ausarbeitung zukünftig vermehrt ein Auge darauf haben, dass neue Questreihen auch angemessene Belohnungen bringen, sofern es den Spielern auch wirklich Spass machen soll. Neue Items sind etwas, worüber man sich auch als High-Lvl-Spieler tatsächlich immer freuen kann! Allerdings sollten diese dann bitte auch bugfrei sein und nicht wie die „Verdienstmedaille" aus der Questreihe „West Point" fehlerhafte Werte haben (auch wenn dieser Fehler inzwischen behoben wurde).

Grüße aus dem Exil,
Euer Rastlos"

Update 2.38

Und wieder Neues aus der Entwicklung

Am 13. Juli 2016 wurde bereits das nächste Update, Version 2.38, in den deutschen Spielwelten implementiert und brachte neben neuem Content auch ein paar Fehlerkorrekturen in unser Spiel.

Wer das Level 135 erreicht hat, kann sich ab sofort über die neue Questreihe **"Schwarzer Schatz (Teil 1)"** mit 14 Quests freuen. Wie der Namensbestandteil "Teil 1" bereits andeutet, ist diese Questreihe nach Quest Nummer 14 noch nicht endgültig abgeschlossen, sondern wird inhaltlich fortgesetzt. Die Redaktion ist diesem Detail nachgegangen und konnte bei der Community Managerin **Dorette Lisette** in Erfahrung bringen, dass der zweite Teil der Reihe bereits "Ende Juli" auf den Beta-Welten getestet werden soll und dann zeitnah, vermutlich noch im Laufe des Augusts, auch auf die Spielwelten kommen soll. Dass InnoGames hier seine eigene Zeitplanung überholt hat, könnt ihr im Artikel über das Update 2.39, ebenfalls in dieser Ausgabe, lesen. Wie viele Teile die Reihe am Ende insgesamt haben soll, wollte Dorette Lisette uns noch nicht verraten, aber Schluss ist wohl auch nach Teil 2 noch nicht - soviel konnten wir "zwischen den Zeilen" lesen. Und wo es noch weitere Teile einer Geschichte gibt, da gibt es auch noch ausreichend Gelegenheiten, den Wert der Questbelohnungen etwas zu steigern und dem Aufwand etwas besser anzupassen. Für alle Freunde des Questens hat der The West Sommer 2016 also noch einiges zu bieten.

Die "Verdienstmedaille" hat nun auch ihre levelabhängigen Boni erhalten und so können sich alle diejenigen Spieler, die gerne auf die Jagd gehen, auf Boni von + 0,2 auf "Verstecken" und "Fallen stellen" pro Level freuen. Damit liegt der maximale Bonuswert bei + 30 auf beiden Fertigkeiten - wirklich gute Boni für ein einzelnes Item des Produktslots.

Verdienstmedaille - maximale Boni bei Level 150

Neben einem kleinen Übersetzungsfehler im Fenster des Unabhängigkeitstagevents, wurde auch noch ein Fehler in der Questreihe "West Point" korrigiert. Bisher konnte man eine Quest der Reihe zweimal abschließen, dies war natürlich nicht gewollt und ist daher jetzt nicht mehr möglich.

Wer sich noch einmal im Detail die Ankündigung der Community Managerin Dorette Lisette ansehen möchte, findet sie unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74545 im offiziellen The West Forum. Wer nicht nur lesen, sondern auch seine eigene Meinung äußern möchte, kann dies unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?p=816721#post816721 im Diskussionsbereich des selben Forums tun.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Lesern viel Spaß mit den alten und neuen Aufgaben, die uns wilde Westler im Wilden Westen erwarten!

(Tony Montana 1602)

Horseball-Event

Horseball Cup 2016

oder

Wo Regeln keine Regeln sind

Mitte Juni startete mit dem Horseball Cup ein weiteres, weltübergreifendes Sonderevent auf einem eigens dafür eingerichteten Spielserver (wie schon bei der FK-WM). Im Grunde genommen eine sehr gute Idee, bringt dies doch auch Spieler aus verschiedenen Welten mal näher zusammen. Um mögliche Probleme bei diesem Event noch vor dem Start beheben zu können, wurde von Spielern bereits im Vorfeld im offiziellen The West Forum auf zahlreiche Regellücken hingewiesen, viele Fragen blieben jedoch seitens der zuständigen Spielleiter (Community Manager) unbeantwortet. Es blieb also abzuwarten, ob das Event ähnlich chaotisch ablaufen würde, wie schon vorher die FK-WM oder ob man seitens InnoGames aus den Erfahrungen des vorherigen Events gelernt hatte.

Nach Ablauf der Anmeldefrist für die Teams, öffnete die Eventwelt schließlich am 20.06. seine Pforten. Nur gerade einmal 40 Spieler (=8 Teams) hatten den Weg auf die Eventwelt gesucht, ein Umstand, welcher den Community Managern Anlass geben sollte, einmal ernsthaft über die Art und Weise der Durchführung bei solchen Events nachzudenken, denn viel deutlicher kann die deutsche Community ihr Desinteresse kaum ausdrücken.

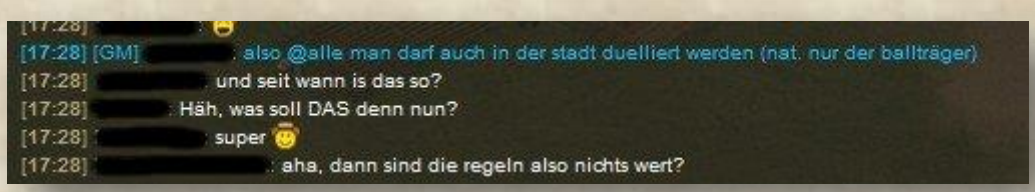
Jedes Team bekam eine eigene Stadt zugeordnet, welche dann teilweise von den Mitgliedern noch ausgebaut wurde. Die Spieler starten alle mit Level 60 und den entsprechenden, frei zu verteilenden Attributs-/Fertigkeitspunkten. Hier gab es anfangs ein kleines Problem, denn einigen Spielern wurden die falsche Anzahl an Attributs- und Fertigkeitspunkte zugeteilt, was jedoch noch am ersten Tag durch die Spielleiter behoben wurde. In der Folgezeit konnte jeder Spieler ein paar Tage lang seinen eigenen Weg gehen, es mussten bis zum Start der Spielphase lediglich die entsprechende Teamkleidung und ein paar weitere Items besorgt werden. Die Stimmung unter allen Spielern war bis zu diesem Zeitpunkt ausgelassen und sehr gut, man half sich auch teamübergreifend bei der Itembeschaffung. Die allermeisten Spieler entschieden sich übrigens für den einzig sinnvollen Einheitsskill – Duellant mit Grün-/Reiten-Skillung.

Am Nachmittag des 28.06. startet dann schließlich ziemlich unerwartet die entscheidende Spielphase, in welcher die Teams Punkte durch Angriffe sammeln bzw. Angriffe der gegnerischen Teams durch Duelle vereiteln konnten. Leider bekam von diesem Spielstart jedoch nicht jeder Teilnehmer etwas mit, denn es gab Ingame keinerlei Ankündigung oder Nachricht, sondern lediglich eine Mitteilung im offiziellen The West Forum (wo aber nun einmal nicht jeder Spieler alle paar Stunden reinschaut). Das führte u.a. auch dazu, dass viele Spieler noch bis zum Folgetag in falscher Kleidung unterwegs waren. Es wäre schön gewesen, wenn es ein paar Tage vorher eine entsprechende Ankündigung gegeben hätte, dass die Spielphase am Tag X um Y Uhr starten würde, denn so hätte sich jeder Spieler darauf einstellen können. Generell musste man sich fragen, wieso es bei diesem Event überhaupt keine Ingame-Ankündigungen oder Nachrichten gab und stattdessen alles nur über das externe The West Forum ablief.

Im offiziellen The West Forum fand man dann zum Start der Spielphase auch eine ergänzende Version zu den Spielregeln für die Spielphase (Version 2). Ab diesem Zeitpunkt begann nun aber leider das Chaos, welches vielen Eventteilnehmern den Spass am Event deutlich vermiest hat. Die aufgestellten Regeln waren teilweise nämlich wieder einmal unverständlich formuliert und warfen

Horseball-Event - Fortsetzung

dementsprechend Fragen auf. Es ging z.B. nicht eindeutig hervor, wie die Ballübergabe am Markt erlaubt und was verboten war. Es befanden sich zwar oftmals Supporter im Spielchat, jedoch verstärkten deren – teilweise widersprüchlichen Aussagen – nun das Chaos.
So äußerte einer der Supporter noch kurz nach dem Start der Spielphase, dass man als Spieler ausschließlich im eigenen Hotel und nicht in denen von fremden Städten schlafen dürfe. Darauf angesprochen, dass dies aber gar nicht in den Regeln stehen würde, wurden die Spieler, welche zu diesem Zeitpunkt im Gruppenchat anwesend waren, vom Supporter darauf hingewiesen, dass sie es ja nun wüssten und dementsprechend beachten müssten – es würde auch noch in die Regeln aufgenommen werden. Um es kurz zu verdeutlichen: Es gab eine Regelankündigung seitens eines Supporters an eine nur begrenzte Teilnehmergruppe (diejenigen welche zufällig im Chat waren), welche sich nicht mit den veröffentlichten Regeln deckte!
Am Nachmittag des Folgetages, äußerte dann ein anderer Supporter im Gruppenchat, dass nun auf einmal die Ballträger auch an der Heimatstadt duelliert werden dürften. Auch hier wurde der Supporter, darauf angesprochen, dass dies aber überhaupt nicht den veröffentlichten (und damit offiziellen!) Regeln entsprechen würde. Das spielte aber scheinbar keine Rolle. Auf die Frage, ob nun auf einmal alle „alten“ Regeln (Version 1) ungültig wären und man sich nur noch an die „neuen“ (Version 2) halten müsse, wusste der entsprechende Supporter dann aber auch keine Antwort. Er bat um etwas Geduld, um diesen Umstand zu klären. Um es vorweg zu nehmen, die Klärung dauerte mehr als 2 Tage! Auch hier wurde also wieder irgendeine angebliche Regeländerung nur an die zu dem Zeitpunkt zufällig im Gruppenchat anwesenden Spieler weitergegeben, von einer offiziellen Regeländerung aber keine Spur.



Es bleibt im Dunkeln, wie viele weiterer solcher individuellen Regelverkündungen an einen kleinen Kreis von Spielern per Chat oder Supportnachricht noch erfolgten. Es kann und darf nicht sein, dass unter dem Anspruch eines professionellen Spielebetreibers, in einem Event nur einem Teil der Eventteilnehmer angebliche Regeländerungen inoffiziell mitgeteilt werden!

Am Nachmittag des 01.07. – also 3 Tage nach Start der Spielphase! – wurde schließlich Version 3 der offiziellen Regeln veröffentlicht und war damit für alle Spieler einsehbar. Wie sich herausstellte, war die Ankündigung durch den Supporter bzgl. Schlafverbot in fremden Städten z.B. eine Falschmeldung. Das Duellieren von Ballträgern an der Heimatstadt wurde am 01.07. hingegen offiziell erlaubt. Aber wohin haben solche Supporter-Äußerungen und vor allem die viel zu lange dauernde Regelveröffentlichung geführt? Es gab im Grunde genommen während des Events 3 Gruppen von Spielern: Die eine hat sich stets an die offiziellen und veröffentlichten Regeln gehalten (und hatte damit Nachteile), die andere Gruppe hat sich an das gehalten, was per Chat aufgeschnappt wurde und gerade für die eigene Spielweise passte und zu guter Letzt die Gruppe an Spielern, welche immer gemacht haben was sie wollten ohne auf Regeln zu achten.
Die mehrfache Bitte an die Spielleiter, das Event nach Veröffentlichung der finalen Version der Regeln (Version 3) nochmal auf Null zu setzen und neu zu starten, damit nun alle Teilnehmer nach gleichen Maßstäben agieren könnten, wurde leider nicht erhört. Durch all diese widersprüchlichen Regelauslegungen hatte ein Teil der Spieler aber bereits eh die generelle Lust am Event verloren und nahm nur noch passiv teil.
Das aber auch die Auslegung der neuen Regeln (Version 3) keineswegs nachvollziehbar erfolgte, mussten einige verbliebene aktive Spieler am 05.07. erfahren. Gemäß den Regeln war es für eine erfolgreiche Verteidigung ausschließlich erlaubt, nur diejenigen Spieler zu duellieren, welche den Ball tragen. Dies konnte also nur dann regelkonform sein, wenn derjenige Spieler beim Start des Duells den Ball angelegt hatte. Dieses wurde meinem Team z.B. in einer anderen Situation – nämlich bei einem unerlaubten Duell bei dem am Duellende der Ball nicht mehr angelegt war – auch nochmal ausdrücklich von einem Supporter bestätigt. Am 05.07. kam es zu den Situationen, dass Duellenden aber bereits 8 Minuten nach Anlegen des Balles erfolgten, d.h. die Duelle auf die jeweiligen balltragenden Spieler wurden nachweislich gestartet, bevor dieser überhaupt einen Ball angelegt hatten. Im Grunde genommen legten 3 Teams die Regeln korrekt

Horseball-Event - Fortsetzung

aus, während sich nur ein einziges Team das Recht auf die regelwidrigen Duelle rausnahm. Darauf angesprochen erklärte ein Supporter im Gruppenchat, dass dies nun auf einmal erlaubt sein würde (obwohl die finalen Regeln eindeutig etwas anderes besagten). Es kam zu hitzigen Diskussionen und führte schließlich zu temporären Sperren von mehreren Spielern im Gruppenchat. Der Ärger der Spieler war dementsprechend groß und als Folge dessen löschte sich mindestens eines der verbliebenen aktiven Teams vollständig auf der Eventwelt, ein zweites Team hatte selbiges vor. Ein anderes, bis zu diesem Zeitpunkt aktiv spielendes Team, hatte sich dann nach diesem Vorfall von der aktiven Teilnahme zurückgezogen und war für den Rest des Events passiver Zuschauer. Wahrscheinlich spielte ab diesem Zeitpunkt nur noch ein Team – das spätere Siegerteam - alleine für sich auf der Eventwelt weiter.

Ich mache hier die Community Manager gleichermaßen wie die Supporter für das Regel-Chaos verantwortlich. Die Community Manager haben es versäumt, sinnvolle und finale Regeln vor dem Eventstart auszuarbeiten. Zudem wurden – wie auch bekanntermaßen in anderen Bereichen des Spiels – die bestehenden Regeln erneut sehr willkürlich ausgelegt. Wohin Bemerkungen im Vorfeld im offiziellen The West Forum führen, dass man doch einfach etwas Geduld haben solle, die Regeln würden schon rechtzeitig stehen und bekannt gegeben werden, sieht man hier mal wieder nur zu deutlich. Auch die Tatsache, dass die Community Manager während des Spielbetriebs für die Supporter scheinbar schwer zu erreichen gewesen sind und sich somit ein weiteres Regelupdate über Tage hinzog, spricht nicht gerade von der notwendigen Professionalität des Spielebetreibers. Aber auch die Supporter haben ihren Teil zum Chaos beigetragen, indem immer wieder kleinen Teilnehmergruppen bzw. Einzelpersonen Regelhinweise gegeben wurden, welche sich nicht mit den offiziellen Regeln deckten. Selbst wenn man sich entschließen sollte, während eines bereits gestarteten Events nochmal die Regeln zu ändern, dann darf dies keinesfalls durch „Mundpropaganda“ zwischendurch erfolgen! Als Supporter muss man sich dann halt mal auf die Zunge beißen und abwarten, bis Regeländerungen ganz offiziell und für alle Teilnehmer gleichermaßen veröffentlicht werden (bis dahin müssen allerdings die alten Regeln mit allen Konsequenzen in Kraft bleiben). Denn wie man am obigen Beispiel mit dem Nutzungsverbot von fremden Hotels gesehen hat, sind solche Aussagen keinesfalls immer korrekt.

Ein weiterer Umstand, welche maßgeblich dazu führte, dass sich mehrere Spieler vom Event abgewandt hatten, war die Tatsache, dass im Shop der Eventwelt die Premium-PAs zum Kauf per Nuggets freigeschaltet waren. Diejenigen Spieler, welche sich dort den Charakter-PA (Duellant) kombiniert mit dem Greenhorn-PA kauften, konnten von der Kartenmitte aus, die gesamte Welt duellieren ohne sich bewegen zu müssen (Speedbuffs taten da noch ihr übriges). Angriffe von gegnerischen Teams mit Spieler welche nicht zum Nuggeteinsatz bereit waren, waren somit im Grunde genommen aussichtslos. Durch diese beiden Premium-PAs, waren einige Spieler übrigens auch in der Lage, den Weg zwischen bis zu 2 Sektoren – und damit zwischen 2 Übergabestädten – in unter 10 Minuten zurückzulegen. Damit konnten Angriffe von Nuggetusern nicht durch eine entsprechende Verteidigung unterbunden werden (selbst wenn die Verteidiger selber Nuggets einsetzen würden; es sei denn man verhielt sich als Verteidiger wie oben beschrieben regelwidrig). Da stellt man sich doch die Frage, was für einen Sinn die Freischaltung dieser beiden Premium-PAs bei einem Event macht, in welchem man eigentlich Gegner suchen und verfolgen sollte bzw. Spielzüge geschickt durchführen sollte, um den Verteidigern zu entkommen. Das war jedoch leider ad absurdum geführt worden und mehrere der eh nur 40 Spieler loggten sich aus diesem Grund nur noch sporadisch auf der Eventwelt ein, nahmen aber nicht mehr aktiv am Geschehen teil.

Auch die eingeführte Regel zur Ballübergabe, dass der Spielball nur dann vom Ballträger auf den Markt gestellt werden durfte, wenn ein anderes Teammitglied diesen unmittelbar abholen und anlegen konnte, wirkte mehr als destruktiv. Die Teams waren somit gezwungen, mit 4 Spielern gleichzeitig online sein zu müssen, um überhaupt den Versuch eines Angriffs starten zu können (welcher aber Dank der Nuggetspieler eh aussichtslos war). Es gab eigentlich keinen Grund für diese Regel, im Gegenteil, denn hätte man es zugelassen, dass ein anderes Teammitglied den Ball auch später vom Markt abholen könnte (nämlich dann wenn er online ist), dann hätte es

Horseball-Event - Fortsetzung

zumindest mehr Versuche für Angriffe geben können. So aber herrschte vielerorts einfach nur Passivität und Inaktivität.
Ob bei diesem Event und mit diesen Regeln – und somit dem Versuch einer erzwungene Onlineaktivität - eine Spielphase mit einer Dauer von 14 Tagen sinnvoll war, lasse ich auch generell mal offen im Raum stehen (auf den englischen Welten wurde die Dauer der Spielphase übrigens deutlich verkürzt).

Als wenn dies aber nicht schon genug Stoff für Ärger und Diskussionen war, folgte der nächste Akt dann bei der Gewinnausschüttung bzw. bei der NICHT-Ausschüttung. InnoGames hatte mit der Ankündigung zum Horesball-Cup zu Beginn auch die entsprechenden Preise und Belohnungen bekannt gegeben. Diese wurden dabei an keinerlei Bedingungen oder Anforderungen geknüpft.

Preise für die 5 besten Teams:

- **1. Platz:** Alle Items des „Fußball-Sets" (Fußballhose, -trikot und -schuhe, sowie Schiedsrichterpfeife und natürlich der Fußball)
- **2. Platz:** Fußballhose, -trikot und -schuhe, sowie der Fußball
- **3. Platz:** Fußballhose, -trikot und -schuhe
- **4. Platz:** Fußballhose, und -schuhe
- **5. Platz:** Fußball

- **Alle anderen Teams:** Ländergürtel der Mannschaft, welche die EM 2016 gewinnt.
- **Teilnahmegeschenk:** 50 Bonds und eine Fanta

Nach der erfolgten Auswertung des Horseball-Cups erfolgte schließlich die Bekanntgabe der Gewinner:

Nachdem die Spielphase am 11.07.2016 um 23:59 Uhr beendet wurde, sind nun auch alle Auswertungen geprüft worden.

Wir gratulieren nachfolgenden Teams zu Ihrer Platzierung:

1. Platz: Chaos Crash mit 46 Punkten
2. Platz: Carpe Noctem mit 16 Punkten
3. Platz: Widukinds Stamm mit 12 Punkten
4. Platz: Wackelschafe mit 2 Punkten

Allen aktiven Horseballspielern ein Dankeschön für eure Beteiligung.
Die Preise (Teamgewinne und Teilnahmepreise) werden demnächst den Weg ins jeweilige Inventar finden.

Hierbei fiel jedoch auf, dass nur die Preise für die ersten 4 Plätze ausgeschüttet wurden und der 5. Platz (Fussball als Belohnung) nicht erwähnt wurde. Dieser 5. Platz hätte eigentlich allen Teams zugestanden, welche 0 Tore erzielt hatten. Es ist ja nicht die Schuld dieser 3 Teams, dass deren Angriffe durch Nuggetspieler von der Kartenmitte aus jedesmal abgefangen wurden, oder man während des Events nicht mit 4 Spielern gleichzeitig online sein konnte und dass diese Teams dadurch wie oben erwähnt die Lust an weiteren Angriffen verloren hatten. Ist es gerechtfertigt, die Spieler dieser Teams nun damit zu bestrafen, ihnen die rechtmäßig zustehende Prämie vorzuenthalten? Darauf angesprochen wurde mir vom Support mitgeteilt, dass die Platzierungsbelohnungen nur für die 5 besten Teams vorgesehen waren und man schließlich nicht Teams dazu zählen könne, welche kein Tor erzielt hatten. Eigenartig, mir persönlich wäre es jedenfalls neu, dass man im Sport nur dann einen Platz belegen kann, wenn man auch Punkte erzielt hat. Wenn ein Team in irgendeiner Sportart den letzten Platz mit 0 Punkten belegt, wird dieser Platz dann aus den Unterlagen gestrichen? Wenn nun der letzte Platz zufällig aber genau dem 5. Platz entspricht, steht einem dann wirklich nicht der versprochene Preis für diese Platzierung zu? Es ist ja sicherlich auch nicht den Teilnehmern vom Horseball-Cup anzulasten, dass sich insgesamt nur 8 Teams angemeldet hatten. Auch der Umstand, dass Spielern im offiziellen The West Forum von Supportern im rüden Ton öffentlich vorgeworfen wurde, ja keinen einzigen Bericht gepostet zu haben und somit pauschal als „Zuschauer des Events" und mit einem „Pech gehabt" abgestempelt wurden, spricht Bände bzgl. des Umgangs mit der Spielercommunity. Scheinbar wurde dabei seitens des Supports aber vergessen, dass man nur erfolgreich abgeschlossene Angriffe/Verteidigungen posten sollte (alles andere macht ja auch absolut keinen Sinn). Wie soll man denn nun aber einen erfolgreichen Angriff posten, wenn es keinen gab weil diese bereits beim ersten/zweiten

Horseball-Event - Fortsetzung

Ballträger durch irgendwelche Verteidiger vereitelt wurde? Nur weil also kein Angriff zum Erfolg geführt hatte und es keine Berichte im Forum über erfolglose Angriffe gab, wurde diesen Teams pauschal die Aktivität inkl. Belohnungen bei dem Event aberkannt! Eigentlich standen dem Support auch nachträglich die Möglichkeiten zur Verfügung, alle Aktivitäten zu überprüfen – so auch diese. Da ist es dann aber natürlich nicht hilfreich, wenn die auswertbaren Logs scheinbar nicht so weit zurückreichen, um auch die ersten Tage der Spielphase tatsächlich überprüfen zu können. Getan wurde dies trotz Hinweis aber nicht, auch andere Belege für erfolgte Aktivitäten bei z.B. meinem Team während der Spielphase wurden von dem Community Management unter den Tisch fallen gelassen.
Auch die generellen Teilnahmebelohnungen/Trostpreise (50 Bonds, Fanta, Ländergürtel) wurden, obwohl es hierfür im Vorfeld keinerlei Bedingungen bzgl. der Teilnahme gab, nicht an alle 40 Spieler ausgeschüttet unter der Begründung der Inaktivität oder Frustlöschung (Erklärungen für diese beiden Verhaltensweisen s.o.).
Erneut beugte InnoGames also nachträglich die eigenen Regeln und Ankündigungen, nur um einige Spieler nicht wie angekündigt „belohnen“ zu müssen, man „bestrafte“ diese also lieber. Weckt man so wirklich das Vertrauen und die Lust der Spieler auf weitere InnoGames-Events?

Hier wurde leider offensichtlich ein Event unter Zeitdruck durchgewunken, ohne sich im Vorfeld auch nur ansatzweise sorgfältig Gedanken über Regeln und deren Umsetzung zu machen. Leider nicht nur zum Leidwesen der Eventteilnehmer, sondern auch der Supporter, die wieder einmal vieles ausbaden mussten, was seitens des Community Managements versäumt wurde. Die geringe Beteiligung von nur 40 Spielern spricht Bände und mich persönlich würde es wundern, wenn sich beim nächsten Event, mit den bisher gesammelten schlechten Erfahrungen, mehr Spieler anmelden würden – vor allem mit dem Wissen, dass sich InnoGames selbst bei der Ausschüttung der anschließenden Belohnungen nicht an die eigenen Regeln und Ankündigungen hält.
Nun ja, vielleicht überdenkt InnoGames ja doch irgendwann einmal seine Vorgehensweise bei solchen Events und ist bereit, sich im Vorfeld mit erfahrenen Spielern auszutauschen, klare Regeln vor Start eines Events festzusetzen und vor allem auch die Kommunikation zu verbessern. Hier mal ein paar Gedankenanstöße für den Fall, dass die Community Manager nochmal ein Event starten möchten:

- Regeln werden in Ruhe vor dem Eventstart sinnvoll ausgearbeitet, notfalls mit Hilfe von erfahrenen Spielern. Ein Event unter Zeitdruck durchboxen zu wollen, führt nur zum Chaos.
- Regeln sind Regeln und an diese muss man sich dann auch halten (mit widersprüchlichen Auslegungen seitens des Supports ist niemandem geholfen). Änderungen greifen nur dann, wenn diese offiziell und für jeden einsehbar sind.
- Die Kommunikation sollte nicht (ausschließlich) im externen Forum stattfinden, sondern (auch) Ingame. Man kann schließlich alle Teilnehmerstädte in ein gemeinsames Forum setzen (z.B. für Regeln, Ankündigungen, Hinweise usw). Dort kann man auch direkt erforderliche Berichte posten (das hätte bei diesem Event z.B. die umständlichen Screenshots erspart).
- InnoGames muss sich überlegen, ob die Events für sich selber (= den Geldbeutel) gestartet werden, oder wirklich für die Spieler. Im letzten Fall muss die Freischaltung von Nuggetfunktionen jeglicher Art sorgfältig durchdacht werden und nur dann zugelassen werden, wenn diese das eigentliche Event nicht beeinflussen.
- Wenn Preise angekündigt werden, dann müssen diese auch ohne wenn und aber ausgeschüttet werden, wenn die veröffentlichten Voraussetzungen dazu erfüllt wurden. Nachträglich irgendwelche unbekannten Bedingungen vorzuschieben, um Preise nicht ausschütten zu müssen, hat bei einem Event absolut nichts zu suchen und zeugt nicht von einem fairen Umgang mit der Spielercommunity.

(Rastlos)

Update 2.39

Kurz und knackig - das Update 2.39

Am Vormittag des 27.07.16 kam das Update auf Version 2.39 in unser Spiel und wieder handelt es sich um ein Update mit überschaubarem Inhalt - eine Erweiterung des Contents und eine Aktualisierung von Informationen im Spiel.

Die Questreihe "**Schwarzer Schatz (Teil 2)**" setzt nun mit 15 neuen Quests die Abenteuer und Aufgaben fort, die wir während des ersten Teils an der alten Mine und im Saloon erleben durften. Aus Kreisen des The West Teams haben wir erfahren, dass der Test der Ankündigung *"**Gehe zurück zur alten Mine** und finde mehr über den schwarzen Schatz und den mysteriösen Prediger heraus."* nicht unbedingt als Hinweis auf die erste Quest der neuen Reihe, sondern mehr als Beschreibung der Quest insgesamt zu verstehen ist.

Ebenfalls mit dem Update wurde das Changelog im Spiel auf den neuesten Stand gebracht. Unter "**Einstellungen**" und "**Server-Info**" findet ihr nun alle Veränderungen bis einschießlich Update 2.38, bisher waren dort nur die Updates bis einschließlich 2.34 verzeichnet.

Die Ankündigung der Community Managerin **Dorette Lisette** findet ihr unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74574 im offiziellen The West Forum im Bereich "Ankündigungen".

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern viel Spaß beim Questen und Nachlesen der letzten Änderungen in unserem Spiel!

(Tony Montana 1602)

Event zum Unabhängigkeitstag 2016

Happy 240!

Am 240. Geburtstag der USA, auch bekannt als der 4. Juli 2016, startete im Wilden Westen das Event zur Feier des Unabhängigkeitstages. Ab 10 Uhr öffnete sich das Eventfenster und bot bis zum 24. Juli 2016 um 23.59 Uhr in bekannter Weise vier verschiedene Möglichkeiten, den Festplatz weiter auszubauen. Die Spiele waren kostenlos oder mit Nuggets und Raketen, der Eventwährung, spielbar. Für Union Pacific Bonds gab es im Event selbst diesmal keine Verwendung, jedoch konnte man sie gut im Shop einsetzen, um damit diverse Tränke zur Erholung zu kaufen. Diese waren durchaus sinnvolle Ergänzungen zum Hotel, denn wer viel arbeitete, erspielte sich mehr Raketen und konnte somit mehr Spiele starten oder häufiger die Ausbauzeit verkürzen.

Event zum Unabhängigkeitstag 2016 - Festplatz

Unabhängigkeitstag 2016 - Fortsetzung

Die drei kostenpflichtigen Spielekategorien kosteten 25 Nuggets oder 1500 Raketen, 150 Nuggets oder 9000 Raketen und 800 Nuggets oder 48.000 Raketen. Wie bei allen bisherigen Events, galt auch dieses Mal der Grundsatz: "Je teurer die Kategorie, desto wertvoller der Gewinn." Ebenfalls zutreffend war aber leider auch wieder die mittlerweile altbekannte Spielerweisheit "Auch 'ne teure Kategorie kann ziemlichen Schrott einbringen." Neben diversen Kisten, Tränken und Bondbriefen kamen auch wieder vier neue Sets in unser Spiel.

Das **"Schmied"-Set** können Spieler aller Handwerksklassen tragen und liefert besonders für Arbeiten Boni, die das Attribut Stärke und die Fertigkeit "errichten" fordern. Wer also seine Kirche zur Kathedrale ausbauen möchte, wird dieses Set gut einsetzen können.

Das **"Chinesischer Wagenläufer"**-Set ist ein Set für diverse Arbeiten und liefert Boni insbesondere für die Fertigkeiten Zähigkeit, Ausdauer, Verstecken und Handeln. Für alle "aggresiven" Spielinhalte wie Duelle, Fortkämpfe oder Abenteuer ist das Set nicht geeignet, beim Arbeiten und Questen wird es sich jedoch als hilfreich erweisen.

Das **"Fremder aus dem Norden"-Set** ist ein neues Set für die Duellanten des Westens. Der Schwerpunkt der Boni liegt auf den Widerständen Zähigkeit und Reflex. Als Attribut wird Charisma unterstützt.

Neben diesen drei Sets konnte man ein viertes freischalten, indem man besonders viele Runden im Event spielt. Das **"Wolfsmensch"-Set** ist ein für alle Stufen geeignetes Allround-Set, das sich gut zum Arbeiten und, mit Abstrichen im Vergleich zu "richtigen" Duell-Sets, sogar zum Duellieren nutzen lässt. Selbst bei alten Hasen, mit ansonsten sehr gut ausgestatteten Inventaren, werden Teile des Sets bei bestimmten Arbeiten durchaus noch als beste Option angezeigt und für Neueinsteiger mit geringem Level ist das Set bei vielen Arbeiten unschlagbar. Dass das Set auch optisch schön gestaltet ist, seht ihr auf dem Screenshot rechts. Die Entwickler haben viel Wert auf feine Details wie die wehenden Haare des Pferdes, die Falten der Bekleidung oder den umwickelten Griff des Revolvers gelegt. Auch wenn vielleicht nicht sofort auf Anhieb klar ist, ob es sich um die Kleidung eines indianischen Schamanen, eines Lykantrophen (von griech. lykos: "Wolf", anthropos: "Mensch") oder eines Früh-Hippies handelt, so ist sie doch trotzdem äußerst ansehnlich designt.

Man erhielt das Set komplett nach 120 Spielrunden. Diese Anforderung war, anders als bei einigen vorangegangenen Events, auch ohne Premiumaccount innerhalb der gegebenen Zeit gut zu schaffen. Effizientes Spielen derart, dass man zunächst nur Spiele der ersten beiden Kategorien spielt und ein gewisser Fleiß beim Einstellen von Arbeiten, waren zwar auch dieses Mal nötig, um das Ziel zu erreichen, aber in Stress artete es nicht aus - und so soll doch ein Sommerevent sein: locker und gediegen.

Event zum Unabhängigkeitstag 2016:
- "Wolfsmensch"-Set (rechts oben)
- "Wolfsmensch"-Set - Bonus des vollständigen Sets bei Level 150 (rechts unten)

Set-Bonus:
+ 135 Geschicklichkeit
+ 120 Auftreten
+ 120 Mit Tieren umgehen
+ 75 Taktik
+ 46 Verstecken
+ 15 Reflex
+ 15 Reiten
+20% Regeneration
+4 Verteidigung (Fortkampfsektorbonus)
+4 Angriff (Fortkampfsektorbonus)
+20% Erfahrung für Arbeiten, Duelle und Fortkämpfe.
+15% Verdienst bei Arbeiten und Duellen

Unabhängigkeitstag 2016 - Fortsetzung

Wer sich die vollständigen Sets und ihre Boni ansehen möchte, findet auf der Seite **tw-db.info** unter der Adresse http://tw-db.info/?strana=supravy bereits alle Sets des diesjährigen Events zum Unabhängigkeitstag. **Dorette Lisettes** Ankündigung könnt ihr unter der Adresse https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74528 im Bereich "Ankündigungen" des offiziellen The West Forums noch einmal nachlesen.

Gerne würden wir in der nächsten Ausgabe über eure "Alltagserfahrungen" mit den neuen Items berichten. Sind sie nützlich oder nicht? Was hättet ihr euch gewünscht? Was hättet ihr anders gemacht? Wir freuen uns auf euer Feedback und bis dahin wünscht die Redaktion der TWTimes allen Cowboys und Cowgirls viel Vergnügen mit den neuen Items!

(Tony Montana 1602)

gemeinfreies Bild: https://de.wikipedia.org/wiki/Thomas_Jefferson#/media/File:Declaration_independence.jpg

Tippspiel Euro 2016 - Teil 1

Tippen, Fiebern, Gewinnen - Die Euro 2016 bei The West

Mit dem Finalspiel am 10. Juli ging die große The-West-Tipprunde 2016 zu Ende. Ursprünglich hatten wir mit etwa 100 Mitspielern gerechnet - wenn überhaupt. Unfassbare 1.087 The-West-Spieler aus allen deutschen Welten hatten sich schließlich angemeldet, was die Tipprunde zu einer echten Großveranstaltung machte und all unsere Erwartungen weit übertraf. Insgesamt 53 Spieler haben am Ende Preise abgeräumt (https://forum.the-west.de/showthread.php?p=815302#post815302), darunter viele Gegenstände aus dem Fußballset, Longtimer und Buffs. An dieser Stelle noch einmal herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner und ein herzliches Dankeschön an alle Teilnehmer! Vielen Dank auch an alle, die während der Fußballspiele im Chat der Tipprunde unterwegs gewesen sind, mitgefiebert und zu den vielen netten Fußball-Diskussionen beigetragen haben!

Das Tippspiel 2016 war jedoch keine völlig neue Idee; bereits zuvor gab es im The-West-Forum hauptsächlich zu den jeweils laufenden Bundesliga-Spielzeiten Tipprunden, die auf kicktipp.de veranstaltet worden sind.

Ein Vorläufer der letzten Tipprunde zur Europameisterschaft lief bereits 2014 als Spieler-Event auf Dakota (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=68915), Anlass war damals die Fußball-Weltmeisterschaft in Brasilien. Dieses Event wurde von einigen The-West-Spielern organisiert (http://tw-tipp.lima-city.de/#contact) und auf einer dafür erstellten Webseite (http://stayawayknight.bplaced.net/tipp/) durchgeführt. Um Preise vergeben zu können, wurden damals Dollar-Spenden auf Dakota gesammelt. Insgesamt 2 Millionen Dollar wurden am Ende auf die einzelnen Sieger verteilt. Letztlich war das Tippspiel über das gesamte Turnier hinweg ein großer Spaß für alle Teilnehmer und das erfreuliche Abschneiden der deutschen Nationalmannschaft bei der Weltmeisterschaft rundete dies zusätzlich ab.

Tippspiel Euro 2016 - Teil 1 - Fortsetzung

Spieldaten

Spiel	
ID:	18
Gruppe:	Gruppe C
Teams:	Nordirland vs. Deutschland
Ergebnis:	0:1
Anpfiff:	21.06.2016 18:00
Ort:	Parc de Princes (Paris)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 0:2

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	3	0.3%
0:1	61	7%
0:2	241	27.8%
0:3	148	17.1%
0:4	59	6.8%
0:5	7	0.8%
0:6	2	0.2%
1:0	2	0.2%
1:1	18	2.1%
1:2	124	14.3%
1:3	136	15.7%
1:4	23	2.7%
1:5	5	0.6%
2:0	2	0.2%
2:1	4	0.5%
2:2	6	0.7%
2:3	20	2.3%
2:4	4	0.5%
2:6	1	0.1%
3:0	1	0.1%
Summe:	**867**	**100%**

Deutschland - Vorrundenspiel 1

Spieldaten

Spiel	
ID:	16
Gruppe:	Gruppe C
Teams:	Deutschland vs. Polen
Ergebnis:	0:0
Anpfiff:	16.06.2016 21:00
Ort:	Stade de France (Paris)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 2:1

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	7	0.8%
0:1	5	0.6%
0:2	5	0.6%
0:3	1	0.1%
0:5	1	0.1%
1:0	90	10.3%
1:1	98	11.2%
1:2	26	3%
2:0	98	11.2%
2:1	342	39.1%
2:2	36	4.1%
2:3	1	0.1%
2:6	1	0.1%
3:0	13	1.5%
3:1	93	10.6%
3:2	38	4.3%
4:0	4	0.5%
4:1	9	1%
4:2	5	0.6%
5:1	1	0.1%
Summe:	**874**	**100%**

Deutschland - Vorrundenspiel 2

Spieldaten

Spiel	
ID:	18
Gruppe:	Gruppe C
Teams:	Nordirland vs. Deutschland
Ergebnis:	0:1
Anpfiff:	21.06.2016 18:00
Ort:	Parc de Princes (Paris)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 0:2

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	3	0.3%
0:1	61	7%
0:2	241	27.8%
0:3	148	17.1%
0:4	59	6.8%
0:5	7	0.8%
0:6	2	0.2%
1:0	2	0.2%
1:1	18	2.1%
1:2	124	14.3%
1:3	136	15.7%
1:4	23	2.7%
1:5	5	0.6%
2:0	2	0.2%
2:1	4	0.5%
2:2	6	0.7%
2:3	20	2.3%
2:4	4	0.5%
2:6	1	0.1%
3:0	1	0.1%
Summe:	**867**	**100%**

Deutschland - Vorrundenspiel 3

Dieses Event sollte für die Fußballeuropameisterschaft 2016 wiederholt werden. Da das zuvor 2014 zum Einsatz gekommene Softwaresystem technisch leider nicht wirklich auf eine Wiederholung ausgelegt war, zudem ein sehr grelles und gewöhnungsbedürftes Layout besaß und auf Dakota leider nicht mehr so viele aktive Spieler unterwegs waren wie noch 2014, musste viel geändert und neu geplant werden. So wurde innerhalb von zwei Jahren ein komplett neues Tippspielsystem entworfen, implementiert und getestet. Um den sinkenden Spielerzahlen auf Dakota entgegenzuwirken, wurde das neue Tippspiel in Zusammenarbeit mit dem deutschen The-West-Team nun auf eine globale Anwendung auf die gesamte deutsche Sprachversion ausgelegt. Da nun keine Geldspenden mehr gesammelt werden konnten, stellte Innogames freundlicherweise die Preise zur Verfügung.

Tippspiel Euro 2016 - Teil 1 - Fortsetzung

Spieldaten

Spiel	
ID:	41
Gruppe:	Achtelfinale
Teams:	Deutschland vs. Slowakei
Ergebnis:	3:0
Anpfiff:	26.06.2016 18:00
Ort:	Stade Pierre-Mauroy (Lille)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 2:0

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	1	0.1%
0:1	3	0.4%
0:2	1	0.1%
1:0	82	12.3%
1:1	6	0.9%
1:2	15	2.2%
1:3	1	0.1%
2:0	221	33%
2:1	127	19%
2:2	4	0.6%
2:3	5	0.7%
3:0	74	11.1%
3:1	95	14.2%
3:2	4	0.6%
3:4	1	0.1%
4:0	5	0.7%
4:1	17	2.5%
4:2	1	0.1%
4:5	1	0.1%
5:0	1	0.1%
5:1	3	0.4%
5:2	1	0.1%
Summe:	**669**	**100%**

Deutschland - Achtelfinale

Spieldaten

Spiel	
ID:	47
Gruppe:	Viertelfinale
Teams:	Deutschland vs. Italien
Ergebnis:	7:6
Anpfiff:	02.07.2016 21:00
Ort:	Stade de Bordeaux (Bordeaux)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 2:1

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	1	0.2%
0:1	28	4.8%
0:2	12	2.1%
1:0	77	13.2%
1:1	8	1.4%
1:2	56	9.6%
1:3	5	0.9%
2:0	72	12.3%
2:1	188	32.2%
2:2	2	0.3%
2:3	6	1%
3:0	11	1.9%
3:1	55	9.4%
3:2	19	3.3%
3:4	2	0.3%
4:0	3	0.5%
4:1	4	0.7%
4:2	3	0.5%
4:3	4	0.7%
4:5	2	0.3%
5:3	1	0.2%
5:4	10	1.7%
5:6	1	0.2%
6:4	3	0.5%
6:5	8	1.4%
6:7	1	0.2%
7:6	1	0.2%
Summe:	**583**	**100%**

Deutschland - Viertelfinale

Spieldaten

Spiel	
ID:	50
Gruppe:	Halbfinale
Teams:	Deutschland vs. Frankreich
Ergebnis:	0:2
Anpfiff:	07.07.2016 21:00
Ort:	Stade Velódrome (Marseille)

Antwortenstatistik

Durchschnittstipp: 2:1

Antwort	Tipps	Relativ
0:0	1	0.2%
0:1	13	2.5%
0:2	10	1.9%
0:3	4	0.8%
1:0	64	12.2%
1:1	1	0.2%
1:2	42	8%
1:3	17	3.2%
1:4	2	0.4%
2:0	51	9.7%
2:1	165	31.4%
2:2	3	0.6%
2:3	12	2.3%
2:4	4	0.8%
3:0	6	1.1%
3:1	55	10.5%
3:2	34	6.5%
3:4	5	1%
3:5	1	0.2%
4:0	1	0.2%
4:1	4	0.8%
4:2	4	0.8%
4:3	5	1%
4:5	1	0.2%
5:1	2	0.4%
5:3	2	0.4%
5:4	5	1%
5:6	1	0.2%
6:4	1	0.2%
6:5	7	1.3%
7:1	1	0.2%
7:5	1	0.2%
Summe:	**525**	**100%**

Deutschland - Halbfinale

Am 02. Juni 2016 war es dann endlich soweit, das Tippspiel öffnete seine Tore (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74384). Mit dem Eröffnungsspiel der Europameisterschaft am 10. Juni 2016 wurden dann auch die ersten Punkte bei den Tipps auf die Spiele und die allgemeinen Fragen vergeben.

(stayawayknight)

Arbeitsberichte

Der Überfall

Langsam rollte die Postkutsche über den staubigen Boden. Pater Tom Bell, in seiner Pilgerjacke entgegen der Fahrtrichtung sitzend, hatte irgendwann beschlossen, dass es besser wäre, die Augen zu schließen, als das Gespräch mit Miss Paulien van Dorm fortzusetzen. Die auffälligsten Dinge an dieser heiratswilligen Dame, waren ihr holländischer Akzent und ihr tiefes Dekolleté, das sie allein mit einer blassrosa Perlenkette bedeckte. So war Pater Bell schon vor Stunden eingeschlafen. Erst das abrupte Halten der Kutsche und lautes Geschrei, untermalt von Gewehrschüssen, holten ihn in die Realität zurück. Ein maskierter Mann öffnete die Tür der Kutsche und warf sofort einen Blick auf das tiefe Dekolleté von Miss van Dorm. Der Bandit griff nach der Kette und wollte sie ihr vom Hals reißen, als der Faden zerriss, auf dem sie aufgefädelt war. Dutzende blassrosa Perlen fielen in allen Richtungen zu Boden, wo sie prasselnd auftrafen und weiterkullerten. Der Räuber hatte einige Mühe, diese wieder aufzuheben und in seine Hemdtasche zu stecken, während Pater Bell und Miss Paulien ihm gebannt dabei zusahen. Der maskierte Mann hatte noch längst nicht jedes der kleinen Kostbarkeiten aufgehoben, als ihn von draußen bereits der zweite Bandit zur Eile drängte und beide wieder auf ihre Pferde stiegen und davon ritten. Der Kutscher ließ die Pferde galoppieren und die Fahrt ging weiter. Aber was war das? Auf dem Boden lag ein Stück eines Zettels, das der Räuber wohl beim Aufheben der Perlen verloren hatte. Darauf stand nur ein Wort: „High Noon“. Was mochte das nur zu bedeuten haben?

(Kilroy)

Arbeitsberichte - Fortsetzung

Eine scharfe Sache

Rodrigo hatte 1887 den langen Weg von Texas nach Kalifornien auf sich genommen, um hier eine Farm aufzubauen. Und das mit einer Tasche voller kleiner Säckchen. In diesen befanden sich Samen einer Pflanze, die man in seiner Heimat Jalapeño nannte und dort seit neun Jahren anbaute. man hatte ihm den geheimen Ratschlag gegeben, dass sie mit dem richtigen Dünger noch schärfer werden würden. Und nun erfuhr er von Salpetervorkommen an der Westküste. Er hatte sein Hab und Gut verkauft und das Geld in ein Stückchen Ackerland und eine kleine Salpetermine in der Nähe einer kleinen Stadt investiert. Vor dieser stand er nun. Ein steiniges Loch voller weißem Salz. An einer Wand lehnte eine vom Salpeter angegriffene rostige Axt. Aber Rodrigo war überglücklich. Mit diesem Dünger würden es die schärfsten Chilis werden, die man je gegessen hat. Freudig griff er nach der Axt um eine oder zwei – oder vielleicht auch sieben kleine Proben des Salpeters abzubauen. Jedoch hatte sich ein kleiner Skorpion im Schatten der Axt versteckt, der nun sehr verärgert darüber war und Rodrigo kurzerhand ins Bein stach. Mit letzter Kraft schleppte er sich nach Sandless, wo der Doktor ihn noch rechtzeitig fand, um Rodrigos das Leben und den Chilianbau in Kalifornien zu retten!

(Kilroy)

Ein Rückkehrer erzählt

Die Wiederkehr ...

Auf Welt 1 kam **MrMrluxi** nach vier Jahren Spielpause wieder zurück. Wir fragten ihn, weshalb er ging und was ihn dazu bewegte, wieder mit dem Spiel zu beginnen. Es ist so, als wäre man vier Jahre eingefroren, wacht wieder auf und findet sich nicht mehr so leicht zurecht. Vieles hat sich verändert während der vier Jahre. Doch lest selbst, was MrMrluxi dazu schreibt.

(Cymoril)

Naja eigentlich habe ich damals aufgehört durch die ganzen Änderungen. Die komplette Map und alles wurde geändert. Ich kannte mich nichtmehr aus und irgendwie hat mir das Spielen damals keinen Spaß mehr bereitet, wie einem kleinen Kind dem der Lolli weggenommen wurde (was ich auch war, ich glaube ich habe halb W 1 damals beleidigt).

Und nun hatte ich gestern nichts zu tun und dachte mir, schaust mal in The West rein. Nun bin ich wieder hier und alles ist immer noch neu für mich. Klar, ich habe viel verpasst die ganzen Jahre, vielleicht sind es auch schon 5, ich weiß es nicht mehr. Zudem hab ich damals irgendwann Stress auf "Die Stämme" gehabt, große Accounts, viele Urlaubsvertretungen, etc. Da hat dann auch die Zeit gefehlt und dann war The West für mich halt gestorben.

Ich kenne noch einige Namen, aber nichtmal mehr den Namen von meinem besten Freund, dem ich damals meinen heiligen Gürtel gegeben habe. Vielleicht meldet er sich ja wieder bei mir, falls er diese Zeilen liest.

Auf Welt 9 hatte ich noch einen Account, glaube ich, aber das war immer mein Hauptaccount. Deswegen auch der behinderte Name. Ich glaube, ich war 14 oder 15 als ich den erstellt habe.

Der Account hier auf Welt 1 war ursprünglich auch von Welt 7 migriert, denke ich. Ich weiß das alles gar nicht mehr so genau. Wir sind damals mit der kompletten Stadt dann auf Welt 1 gewandert. ***Neutrox*** *und* ***Gol.D Roger*** *gibt's von damals immer noch, ah und* ****WyattEarp**** *:-P. War eine lustige Zeit.*

Jetzt bin ich erstmal zwei Wochen unterwegs, danach werde ich mich wieder intensiv mit dem Spiel befassen.

MrMrluxi

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im August

Auch im August gibt es für die Wiederholungstäter unter den Questern wieder etwas zu tun. In der Quest zur **Katzenwoche** können vom 08.08.2016 um 10:00 Uhr bis zum 14.08.2016 um 23:59 Uhr alle Cowboys mit den Muschis des Wilden Westens spielen - die Cowgirls natürlich auch. Viel Spaß dabei und bringt sie ordentlich zum Jaulen!

(Tony Montana 1602)

Detektivquest crow60

Späte Rache

Über der Prärie war die Morgendämmerung hereingebrochen und auf einem kleinen Stück eingezäunten Graslandes saß ein pausbackiger Junge und hütete die drei Schweine der Farm. **Crow60** kannte die Farm und den Jungen. Vor vielen Jahren hatte der Farmer seinem Vater das Stück Land abgeschwatzt. „Getauscht“, hatten sie. Der Indianer sah auf das blinkende Rasiermesser mit dem Perlmuttgriff in seiner Hand. Was immer es wert sein mochte, wusste er doch, dass der Farmer des schweinehütenden Jungen seinen Vater betrogen hatte. Crow60 hatte oft darüber nachgedacht, den Farmer einfach mit diesem Messer zu skalpieren. Aber das würde nur Krieg bedeuten. Also kam er an diesem Morgen zu der Farm und zu dem Jungen, der die Schweine hütete. Er lehnte sich über den Zaun und begann mit dem Rasiermesser zu spielen, so dass es in der aufgehenden Sonne funkelte. Die Augen des blonden Jungen leuchteten bei dem Anblick und er kam zu Crow60 herüber. Es dauerte eine Weile und der Indianer befürchtete schon, die anderen aus dem Haus, würden ihn bemerken, als der Junge zu dem Schluss kam, dass er dieses Messer unbedingt haben müsste. Der Handel war beschlossen und Crow60 legte das Messer in die Hand des Jungen und nahm eines der Schweine mit sich. Zufrieden lächelte er vor sich hin. Das würde eine Menge Schinken geben.

(Kilroy)

Dropchancen beim Event

Nur noch Kisten bei Events?

Wer kennt es nicht, dieses Gefühl, dass man bei den diversen Events fast nur Kisten oder andere Nieten zieht anstatt der gewünschten Setitems? Die meisten Spieler werden sich wahrscheinlich auch schon das eine oder andere mal gedacht haben, dass es da doch nicht mit rechten Dingen zugehen kann, denn man selber scheint nur Schrott zu bekommen, während andere Spieler scheinbar mehr Glück haben.
Die meisten älteren Spieler kennen womöglich schon die eine oder andere Statistik, aber da es auch tatsächlich immer mal wieder ein paar neue Spieler bei The West gibt, werde ich hier mal einige genauere Informationen über die Dropwahrscheinlichkeiten bei den Events geben.

Dazu wird exemplarisch das gerade abgelaufene Unabhängigkeits-Event betrachtet, die Dropwahrscheinlichkeiten sind aber bei den anderen Events derselben Art nahezu identisch. Basis der Datenauswertung sind hierbei die erfassten Spielrunden bei dem Spielerprojekt *The West Calc* (https://tw-calc.net/?page=tombola&id=14_2016). Die nachfolgenden Betrachtungen resultieren also aus mehr als 80.000 Spielrunden und sind in meinen Augen daher absolut repräsentativ (auch wenn das der eine oder andere InnoGames-Mitarbeiter wahrscheinlich wieder anders sehen möchte). Um eine bessere Übersicht zu bekommen, werden alle Daten von *The West Calc* ein wenig anders aufbereitet und die Gewinne werden bereits allesamt in die richtige Kategorie eingeordnet (u.a. auch wenn sie aus einer höheren Kategorie als der eigentlich gespielten stammen). Als „Nieten“ werden alle Gewinne gewertet, welche keine Setitems sind (also Buffs, Bondbriefe, Kisten, Tränke usw.). „Gewinne“ (= Setitems) werden zudem in eigene Unterkategorien eingeteilt wo dies sinnvoll ist (den Grund hierfür sieht man dann bei der genaueren Betrachtung der Auswertung)

Wie bei vielen Events dieser Art, gibt es auch beim Unabhängigkeits-Event vier verschiedene Gewinnkategorien: *sehr häufig*, *häufig*, *selten* und *äußerst selten*. In jeder dieser Gewinnkategorien befinden sich unterschiedliche Anzahlen von verschiedenen Items im jeweiligen Droppool.
Die von InnoGames gewählte Darstellung des jeweiligen Kategoriedroppools suggeriert hierbei den Spielern, dass alle Items innerhalb einer Kategorie mit gleicher Wahrscheinlichkeit erhalten werden können, auch im

Dropchancen beim Event - Fortsetzung

entsprechenden Ankündigungsthread im offiziellen The West Forum wird nichts anderes verkündet (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=74528).
Schauen wir uns dazu aber nun die Faktenlage an, basierend auf über 80.000 Spielrunden:

Sehr häufig		
Niete	40102	83,75%
Höhere Stufe *(häufig)*	6878	14,36%
Höhere Stufe *(Selten)*	894	1,87%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	10	0,02%
Gesamtspiele	47884	

Häufig		
Niete	9486	27,40%
Halstuch/Hut	21994	63,53%
Höhere Stufe *(Selten)*	3139	9,07%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	2	0,01%
Gesamtspiele	34621	

Selten		
Niete	2458	27,82%
Schuhe/Gürtel	5010	56,71%
Hose/Jacke	1345	15,23%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	21	0,24%
Gesamtspiele	8834	

Äußerst selten		
Niete	152	27,49%
Pferd/Sattel	359	64,92%
Setkiste	42	7,59%
Gesamtspiele	553	

Das erfreuliche gleich mal vorweg: Die Wahrscheinlichkeit auf den Erhalt von Nieten liegt in jeder einzelnen Kategorie bei etwas weniger als 30 % (ausgenommen natürlich die 1. Kategorie, bei der es aber auch keine Setitems zu gewinnen gibt). Der oftmals gefühlte Umstand (und Ausgangspunkt dieses Artikels), dass man bei diesen Events wesentlich mehr Nieten als Gewinne erhält, trifft also definitiv nicht zu. Auch wenn ich aus persönlicher Erfahrung sagen muss, dass sich, obwohl über alle meine Spielwelten gesamt betrachtet die obige Statistik bestätigt, es bei den Einzelbetrachtungen doch von Welt zu Welt sehr starke Abweichungen bei dem Verhältnis Niete:Gewinn gibt. Aber selbst die Tatsache, dass man weniger als 30% Nieten erhält, tröstet viele Spieler nicht darüber hinweg, dass dies in den allermeisten Fällen als Nieten im wahrsten Sinne des Wortes empfunden wird, denn der Wert vieler Nieten spiegelt in keinster Weise den Wert der entsprechenden Kategorie wieder (egal ob diese mit Nuggets oder mit Zeiteinsatz=Alternativwährung freigekauft wurde). Der seit Jahren erschallende Ruf seitens der Spielercommunity, vor allem die Kisten mit nutzlosem Inhalt (u.a. Produkten, Billigitems) bei solchen Events endlich abzuschaffen, bleibt bislang von InnoGames ungehört.

Die statistischen Fakten des Events bestätigen jedoch aber leider auch genau das, was die erfahrenen Spieler schon seit Jahren wissen: Die Dropwahrscheinlichkeiten der Items innerhalb einer Kategorie weichen stark voneinander ab. Es gibt letztendlich nicht nur die vier aufgeführten Gewinnkategorien, sondern noch weitere Unterdifferenzierungen innerhalb einer jeweiligen Kategorie (alle Einzeldaten einsehbar unter https://tw-calc.net/?page=tombola&id=14_2016). Man erkennt dies sehr deutlich in den Kategorien *selten* und *äußerst selten*, wo man wesentlich öfters die „weniger wertvollen“ Setitems (Schuhe/Gürtel bzw. Pferde-/Waffenitems) als die „wertvollen“ Setitems (Hosen/Jacken bzw. Setkisten) erhält. Es ist in diesen beiden Kategorien auch viel wahrscheinlicher eine Niete zu bekommen, als eines der „wertvolleren“ Items.
InnoGames suggeriert mit der gewählten Darstellung der Gewinnkategorien den Spielern also leider ganz bewusst eine falsche, nämlich gleiche Gewinnwahrscheinlichkeit – und zwar bei jedem Event! Dies ist besonders ärgerlich für diejenigen Spieler, welche bei den Events extra Nuggets (= Geld) einsetzen.

Interessant ist aber auch der Punkt, mit welcher Wahrscheinlichkeit man ein Item aus einer höheren Kategorie erhalten kann. Während diese Wahrscheinlichkeit in der ersten Kategorie (Freidreh) noch bei insgesamt ca. 16 % liegt, sinkt diese in den beiden Folgekategorien auf ca. 9 % und ca. 0,2 %. Da darf die Frage erlaubt sein, wieso man als Spieler – wenn man doch schon eine höhere Kategorie freikauft - nicht auch in den Folgekategorien eine stets gleichbleibende Chance auf höherwertige Items erhält.

Dropchancen beim Event - Fortsetzung

Ich fasse noch einmal kurz die aus meiner Sicht positiven und negativen Dinge dieser Events zusammen.

Positiv:

- Jeder Spieler hat die Möglichkeit Freirunden zu spielen und erhält dabei auch die theoretische Chance auf Items aus höheren Kategorien.
- Bei den Events dieser Art sind die höheren Kategorien oftmals auch mit Alternativwährungen anstatt mit Nuggets freischaltbar.
- Die Wahrscheinlichkeit auf Nieten liegt in den „Bezahlkategorien“ bei unter 30 %.

Negativ:

- Es gibt bei den Items innerhalb einer Kategorie unterschiedliche Gewinnchancen, obwohl InnoGames den Spielern eine gleiche Chancenverteilung vorgaukelt.
- Die Wahrscheinlichkeit auf Items einer höheren Gewinnkategorie sinkt fortwährend.
- Der Wert mancher Nieten in den „Bezahlkategorien“ entspricht in keinster Weise dem Wert/Aufwand der jeweiligen Kategorie.

Verfolgt man die diversen Threads zu den jeweiligen Events im offiziellen The West Forum, so spiegeln die Beiträge zumeist genau diese Zusammenfassung wieder. Hieraus – und aus den weiteren Hinweisen aus dem Forum – ergeben sich von Spielerseite mehrere Änderungswünsche, welche bereits seit Jahren zu jedem Event erneut gegenüber InnoGames geäußert werden:

- Es sollte innerhalb der Gewinnkategorien – wie von InnoGames stets suggeriert – endlich eine faire und gleiche Dropwahrscheinlichkeit für die Items geben, d.h. die zusätzliche Unterdifferenzierung innerhalb einer Kategorie sollte abgeschafft werden (oder explizit bei jedem Event darauf hingewiesen werden).

- Wenn The West schon immer weiter mit immer neuen Sets überflutet wird, dann sollten diese auch nach Kleidungs- und Pferde-/Waffensets getrennt werden, d.h. man bekommt den finalen Setbonus beim Tragen der kompletten Kleidung (= 6 Items) bzw. Pferde-/Waffensets (= 2 Items). Immer mal wieder – wie auch bei diesem Unabhängigkeitsevent – bringt InnoGames jedoch leider Sets raus, für deren finalen Bonus man insgesamt 8 Items tragen muss (ja, es gibt auch 10-Item-Sets, aber diese sind theoretisch frei verfügbar). Dies erschwert zum einen die Beschaffung vollständiger Sets erheblich und reduziert zudem die Kombinationsmöglichkeiten bei der Kleidungswahl. Ich persönliche glaube nicht, dass die Einführung dieser 8-Item-Sets zu mehr Nuggetkauf verführt, denn viel eher führt dies zu mehr Frustration bei dem Großteil der Spieler und mehr Frust führt automatisch zu steigendem Spielerschwund. In dem Wissen, dass man eh nicht ein komplettes Set erhalten kann, sinkt das Interesse bei sehr vielen Spielern an den Events mit den 8-Item-Sets rapide.

- Es sollte unabhängig von der Ausgangskategorie stets eine gleichbleibende Chance auf Items der nächst höheren Kategorien geben. Eine sinnvolle Einteilung könnte hierbei beispielsweise 10 %, 5 % und 1 % sein. Das würde für die jeweiligen Kategorien (1-4) bedeuten:
  In Kategorie 1 (=Freispiel) hätte man eine 10 %ige Chance auf ein Item der Kategorie 2, eine 5 %ige Chance auf ein Item der Kategorie 3 und eine 1 %ige Chance auf ein Item der Kategorie 4.
  In Kategorie 2 hätte man eine 10 %ige Chance auf ein Item der Kategorie 3 und eine 5 %ige Chance auf ein Item der Kategrie 4.
  In Kategorie 3 hätte man eine 10 %ige Chance auf ein Item der Kategorie 4.

- Die Auswahl der Nieten im Droppool sollte angepasst werden. Vor allem Taschen mit Produkten und Kisten mit sehr geringem Wert gehören nicht in irgendwelche „Bezahlkategorien“. Auch die XP-Tränke, sowie die Skilltränke in der höchsten Kategorie sind bei den Spielern sehr unbeliebt.

Dropchancen beim Event - Fortsetzung

- Generell sollte der Droppool bei ALLEN Kisten dringend überarbeitet und angepasst werden. InnoGames hat dies in der Vergangenheit schon mehrfach versprochen, passiert ist hier aber seit Jahren nichts. Durch die Flutung des Spiels mit immer neuen Sets sind normale Kleidungen für die Spieler im Grunde genommen sinnlos geworden (die Stadtshops haben ebenfalls keinerlei Bedeutung mehr). Was man sich als Spieler schon nicht im Shop kaufen würde, möchte man natürlich auch nicht in irgendwelchen Kisten finden. InnoGames könnte mal über die Möglichkeit nachdenken, den Droppool von Kisten dahingehend anzupassen, dass man dort vor allem auch ältere Setitems finden könnte – je nach Wert der Kisten entsprechend mehr oder weniger wertvolle Setitems. Das wäre allemal sinnvoller als die aktuelle Situation.

(Rastlos)

Duellhilfe gegen NPC

NPC-KO leicht gemacht

In einer Quest der neuesten Reihe unseres Spiels - **Schwarzer Schatz (Teil 2)** - ist es nötig, zwei Banditen (NPC) KO zu schießen. Da dies nicht nur in dieser, sondern auch in anderen Questreihen gefordert wird, möchten wir an dieser Stelle einen zwar schon sehr alten, aber immer noch hilfreichen Trick in Erinnerung rufen.

Die Lebenspunkte der Banditen steigen mit der **"Duellschwierigkeit"** (sichtbar im Banditenfenster, oberhalb des Motivationsbalkens) der Banditen und diese wiederum mit der Anzahl der Siege, die der Spieler gegen die NPC bereits errungen hat. Kurz gesagt: Je mehr Siege man errungen hat, desto mehr Lebenspunkte haben die Banditen. Möchte man aber lieber NPC mit weniger Lebenspunkten duellieren, so muss man nur die "Duellschwierigkeit" wieder senken.

Der einfachste Weg dazu ist es, als Duellwaffe die **"Alte Bibel**" oder die **"Alte Bibel mit Einschussloch"** anzulegen, da diese einen Schaden von 0 - 0 verursachen. Zieht man dazu noch seine besten Duellausrüstung an, gehen diese Duelle sehr oft mit dem Ergebnis 0 : 0 aus. Da bei einem Unentschieden immer der Angreifer, also der Spieler, verliert, hat man auf diese Weise die "Duellschwierigkeit" gesenkt - ohne dabei auch noch selbst Lebenspunkte einzubüßen. Diese Duellwaffen erhaltet ihr in der Questreihe **"Hilfe für Pater Brown"**, die ab Level 96 spielbar ist.

Duellwaffe "Alte Bibel"

Duellwaffe "Alte Bibel mit Einschussloch"

Viele "alte Hasen" kennen diesen Trick bereits, da dem Autor jedoch auch Spieler mit Level 150 über den Weg gelaufen sind, denen dieser Trick nicht bekannt war und es auf den neueren Welten auch noch Neulinge gibt, möchten wir gerne allen Spielern diese Hilfe an die Hand geben. In diesem Sinne: Haut sie weg!

(Tony Montana 1602)

Filmkritik

Die rechte und die linke Hand des Teufels (Lo chiamavano trinità)

In Memoriam Bud Spencer, der am 27. Juni dieses Jahres verstarb. Mit ihm verliert die Welt nicht nur einen begnadeten Schauspieler unzähliger „Hau drauf"-Filme, mit denen wir alle aufgewachsen sind.

Bud Spencer – eigentlich Carlo Pedersoli – studierte Jura, auch wenn er nie dazu kam Rechtsanwalt zu werden. Er wurde zehn Jahre hintereinander italienischer Meister im Brust- bzw. Freistilschwimmen und fuhr zu den Olympischen Spielen 1952 in Helsinki und 1956 in Melbourne (5. und 11. Platz). Er komponierte für eine italienische Plattenfirma und ließ sich mehrere Erfindungen patentieren. Aber wirklich unvergesslich wird er doch immer durch die über sechzig Filme bleiben, in denen er das Raubein mit dem weichen Herzen und den harten Fäusten gab.

Den Durchbruch hatte er 1970 an der Seite seines langjährigen Freundes Terence Hill. Spencer ist hier „der Kleine" – auch die „linke Hand des Teufels" genannt – ein Gauner, der um eine Herde Pferde zu stehlen, den Job des Sheriffs in einer kleinen Stadt annimmt, wo er auf seine Freunde wartet. Just dann taucht sein Bruder auf, der „müde Joe" (gespielt von Hill) – „die rechte Hand des Teufels". Dazu kommt, dass der Besitzer der Pferde, ein gewisser Major, gern die Mormonen-Gemeinde von dem Land haben möchte, auf das er gern seine Pferde bringen möchte. Dieser ist natürlich ein Schurke und versucht die Mormonen zu vertreiben. Natürlich macht er seine Rechnung ohne den müden Joe, der sich in zwei der gläubigen Mädchen verguckt und diese nun schlagkräftig gegen den Schurken und auch die rumpöbelnden Mexikaner verteidigt. Ja, er beschließt sogar, die beiden Mädchen zu heiraten und sesshaft zu werden. Seinem Bruder macht er dabei ständig Schwierigkeiten und überredet ihn und dessen beide Freunde sogar, ihm zu helfen. Der Kleine ist anfangs alles andere als glücklich damit, aber sie helfen den Siedlern, sich ohne Waffen zu verteidigen. Und - wie sollte es anders sein - endet es in einer riesigen Prügelei, wo Spencer und Hill mal wieder zeigen können, wie gut sie die bösen Jungs verprügeln können und auch noch Spaß dabei haben. Die Pferde wunden in der Zwischenzeit längst gestohlen. Aber weil beide Fäuste der linken und der rechten Hand des Teufels gerade damit zu tun haben, den Leuten des Majors und den Mexikanern ihre verdiente Abreibung zu verpassen, bekommen die Pferde kurzerhand das Brandzeichen der Mormonengemeinde eingebrannt. Womit der Kleine wieder auf ganzer Linie in den Sand gesetzt hat.

Und der Müde Joe? Nachdem er erfährt, dass eine Heirat mit den Siedlermädchen lebenslange harte Arbeit nach sich ziehen würde, entscheidet er sich doch, seinem Bruder hinterher zu reiten, bevor er sich wieder von seinem Pferd Richtung Kalifornien ziehen lässt. Naja, bis sie in der Fortsetzung, „Vier Fäuste für ein Halleluja", wieder zuschlagen.

Ja, die ältere Generation hat schon als Kind gelacht und die Kinder von heute können immer noch darüber lachen. Eine Menge coole Sprüche und Schlägereien mit einer gehörigen Portion Slapstick. Genau das richtige für einen verregneten Fernsehnachmittag mit der ganzen Familie.

(Kilroy)

Tippspiel Euro 2016 - Teil 2

Zahlen, Daten Fakten - rund ums runde Leder

Im Rahmen des Tippspiels zur Euro 2016 wurden die Spieler nicht nur gebeten, die Spieler des Turniers zu tippen, sondern auch ein paar Fragen rund um die Geschehnisse der Europameisterschaft zu beantworten. Die statistische Auswertung der Fragen und Spiele könnt ihr euch auf der Seite http://tw-tipp.lima-city.de/external/analysis.php ansehen, wenn ihr dort die Zahlen **1 bis 21** im Feld **"ID der Frage"** und die Zahlen von **1 bis 51** im Feld **"ID des Spiels"** eingebt.

Die Spiele sind fortlaufend nummeriert, 1 ist das Eröffnungsspiel, 36 das letzte Gruppenspiel, 37 bis 44 die Achtelfinale, 45 bis 48 die Viertelfinale, 49 und 50 die Halbfinale und 51 das Finale. Welches Spiel genau welche ID hat, wurde uns dankenswerterweise vom Supporter **stayawayknight** in der folgenden Tabelle zusammengestellt.

Vorrunde:

Gruppe A:
1: Frankreich vs. Rumänien
2: Albanien vs. Schweiz
3: Rumänien vs. Schweiz
4: Frankreich vs. Albanien
5: Schweiz vs. Frankreich
6: Rumänien vs. Albanien

Gruppe B:
7: Wales vs. Slowakei
8: England vs. Russland
9: Russland vs. Slowakei
10: England vs. Wales
11: Slowakei vs. England
12: Russland vs. Wales

Gruppe C:
13: Polen vs. Nordirland
14: Deutschland vs. Ukraine
15: Ukraine vs. Nordirland
16: Deutschland vs. Polen
17: Ukraine vs. Polen
18: Nordirland vs. Deutschland

Gruppe D:
19: Türkei vs. Kroatien
20: Spanien vs. Tschechien
21: Tschechien vs. Kroatien
22: Spanien vs. Türkei
23: Kroatien vs. Spanien
24: Tschechien vs. Türkei

Gruppe E:
25: Irland vs. Schweden
26: Belgien vs. Italien
27: Italien vs. Schweden
28: Belgien vs. Irland
29: Italien vs. Irland
30: Schweden vs. Belgien

Gruppe F:
31: Österreich vs. Ungarn
32: Portugal vs. Island
33: Island vs. Ungarn
34: Portugal vs. Österreich
35: Ungarn vs. Portugal
36: Island vs. Österreich

Achtelfinals:
37: Schweiz vs. Polen
38: Wales vs. Nordirland
39: Kroatien vs. Portugal
40: Frankreich vs. Irland
41: Deutschland vs. Slowakei
42: Ungarn vs. Belgien
43: Italien vs. Spanien
44: England vs. Island

Viertelfinals:
45: Polen vs. Portugal
46: Wales vs. Belgien
47: Deutschland vs. Italien
48: Frankreich vs. Island

Halbfinals:
49: Portugal vs. Wales
50: Deutschland vs. Frankreich

Finale:
51: Portugal vs. Frankreich

Tippspiel Euro 2016 - Teil 2 - Fortsetzung

Aus Platzgründen - die TWTimes ist eben keine BILD-Zeitung - können wir euch leider nicht die komplette Auswertung des Tippspielevents in grafischer Form präsentieren. Damit ihr euch aber zumindest einen Teil der Auswertung direkt ansehen könnt, haben wir die Spiele der deutschen Nationalmannschaft im ersten Teil unserer Berichterstattung, im Artikel von stayawayknight, eingefügt. Da wir euch die Fragen jedoch nicht vorenthalten wollen, haben wir hier eine Liste mit Links zu Screenshots zusammengestellt, unter denen ihr die statistische Auswertung der jeweiligen Frage finden könnt.

[ID: 1] **Welches Land wird Europameister?**
Lösung: Portugal
http://image.prntscr.com/image/cbbed0b8fbab4a29b813966fd2b83b6d.png

[ID: 2] **Welches Land wird Vize-Europameister?**
Lösung: Frankreich
http://image.prntscr.com/image/ab492fec4add4f70b916fd2f0a5e72ce.png

[ID: 3] **Wie weit kommt die deutsche Mannschaft?**
Lösung: Halbfinalaus
http://image.prntscr.com/image/0bb095e088e447b887aad58deccb2d00.png

[ID: 4] **Wie weit kommt die schweizerische Mannschaft?**
Lösung: Achtelfinalaus
http://image.prntscr.com/image/9370b4e387224aed8095db8039141742.png

[ID: 5] **Wie weit kommt die österreichische Mannschaft?**
Lösung: Vorrundenaus
http://image.prntscr.com/image/4ce9d59a77a646a9bd3c5f2d83e5ada6.png

[ID: 6] **Aus welchem Land kommt der Torschützenkönig der Europameisterschaft?**
Lösung: Frankreich (Antoine Griezmann)
http://image.prntscr.com/image/c031e45351fd40ab889e7a718bc9521a.png

[ID: 7] **Aus welchem Land kommt der Spieler, der zum besten Spieler des Turniers gewählt wird?**
Lösung: Frankreich (Antoine Griezmann)
http://image.prntscr.com/image/2df466a4470540dcad8e69ab371c7922.png

[ID: 8] **Welches Land erzielt die meisten Tore des Turniers?**
Bei Gleichstand gewinnt das Team, das weniger Gegentore kassiert hat. Lösung: Frankreich
http://image.prntscr.com/image/76261b0d86434efa88ffa994b3ec53aa.png

[ID: 9] **Welches Land kassiert die meisten Gegentore des Turniers?**
Bei Gleichstand gewinnt das Team, das weniger Tore erzielt hat. Lösung: Island
http://image.prntscr.com/image/2720e587990948348f4f927d6e2e9210.png

[ID: 10] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe A?**
Lösung: Frankreich
http://image.prntscr.com/image/cd2b4f9abf6041d4b7acc8bd708f9556.png

[ID: 11] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe B?**
Lösung: Wales
http://image.prntscr.com/image/fbfc91250db74f2b9e142a9113b8e498.png

[ID: 12] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe C?**
Lösung: Deutschland
http://image.prntscr.com/image/960d87fc5362444dabf2ca9644c71985.png

Tippspiel Euro 2016 - Teil 2 - Fortsetzung

[ID: 13] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe D?**
Lösung: Kroatien
http://image.prntscr.com/image/bc7e4aebf2424b41816350a87ae0ce7a.png

[ID: 14] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe E?**
Lösung: Italien
http://image.prntscr.com/image/4d71b85a352c4b018f4adb9dcf9afe2c.png

[ID: 15] **Welches Team wird Gruppensieger in Gruppe F?**
Lösung: Ungarn
http://image.prntscr.com/image/7f706cf09183444a97cd7a9e987f7b32.png

[ID: 16] **In welcher Spielminute fällt das erste Tor der EM?**
Lösung: 51. bis 60. Minute
http://image.prntscr.com/image/eff71d46fb1144538e610e4a79837032.png

[ID: 17] **Wie oft werden Spiele durch Elfmeterschießen entschieden?**
Lösung: 3-mal
http://image.prntscr.com/image/e57fd70edb6f4ab5846bbcbe14433312.png

[ID: 18] **Wie viele Tore fallen im Turnierverlauf durch Elfmeter (ohne Elfmeterschießen)?**
Lösung: 7 bis 9
http://image.prntscr.com/image/52728cf576314594873a3cb65150996d.png

[ID: 19] **Aus welchem Land kommt der Spieler, der die erste gelb-rote Karte des Turniers erhält?**
Lösung: Albanien
http://image.prntscr.com/image/dd51044b21e44bb185767ce4e880eb75.png

[ID: 20] **Was macht der deutsche Bundestrainer in der ersten Kameraperspektive nach Anpfiff des ersten deutschen EM-Spiels, in der er direkt gezeigt wird?**
Lösung: Nichts besonderes
http://image.prntscr.com/image/7705722541294bc4b920faff801f6054.png

[ID: 21] **Aus welchem Land kommt der Spieler, der die erste direkt rote Karte des Turniers erhält?**
Lösung: Irland
http://image.prntscr.com/image/55d8ebb7370b4ab78716ab6d3bd1f325.png

Die TWTimes wünscht viel Vergnügen beim Stöbern, Wundern und Lachen über die abgegebenen Tipps, die Überraschungen und klaren Angelegenheiten! Aber was heißt schon "klare Angelegenheit"? Nur bei 4 der 21 Fragen hatte über die Hälfte der Tipper auf das richtige Ergebnis gesetzt. Wer uns als Erstes die Nummern der Fragen mitteilt, bei denen dies der Fall war, erhält ein **Item des TWTimes-Sets**!

Einfach die ID-Nummern der Fragen per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt dort einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: http://twtimes.forumieren.com/contact.

Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

(Tony Montana 1602)

Rezept des Monats

Bannock Buffalo Burger

Zutaten:

3 Hände Maismehl (ca. 350 g)
4 Hände Wasser (ca. 300 ml)
4 Holzlöffel Honig (ca. 8 EL)
4 Holzlöffel ausgelassenes Speckfett (ca. 8 EL) + etwas zum Braten

1 mittleres Stück Bisonfleisch (ca. 750 g; alternativ Rindfleisch)
1 Hand voll Silberzwiebeln
1 Knoblauchzehe
6 Scheiben Speck
1 altes Brot
1 Ei
2 Hände Cranberries (ca. 200 g)

Wenn Schneller Schatten mit den anderen Kriegern des Stammes zur Jagd auf die großen Büffel aufbrach, machte sich seine Squaw Wilde Blume daran, sein Lieblingsessen vorzubereiten. Sie begann mit drei Händen voller Maismehl, die sie in eine Schüssel gab. 4 Hände Wasser dazu, je vier Holzlöffel vom Honig und von dem ausgelassenen Speck vom letzten Büffel. In Gedanken an die Gefahren, in die Ihr Mann sich begab, rührte sie den Teig. Es waren ja nicht einmal die Büffel, sondern viel mehr die Weißen, die ebenfalls Jagd auf sie machten.

Wenn der Teig fertig war, stellte sie eine Pfanne auf das Feuer. Schneller Schatten hatte diese letzten Sommer eingetauscht. Davor buk sie das Brot auf heißen Steinen. Sie tat noch etwas von dem Speckfett in die Pfanne und tropfte immer wieder etwas von dem Teig in die Pfanne, drückte den Teig flach und drehte ihn, um ihn von beiden Seiten zu braten. Aber das leckere Brot (Bannock) war noch lange nicht alles. Als nächstes kramte sie ein altes Brot heraus, das sie letztes Mal übrig gelassen hatte und zerrieb es zwischen zwei Steinen zu Bröseln. Dann zerdrückte sie die Cranberries und erwärmte sie in einem Lederbeutel mit einem heißen Stein.

Dann kam Schneller Schatten mit den anderen Kriegern zurück. Er umarmte Wilde Blume und übergab ihr seinen Anteil an der Jagdbeute. Sie nahm ein schönes Stück Fleisch und begann, es so kleinzuschneiden, wie sie konnte, zerhackte den Knoblauch und 6 Streifen vom Büffelspeck. Dazu gab sie das Ei, die Brösel vom alten Brot und knetete alles erneut zu einer Masse. Aus dieser formte sie kleine runde Fladen in der Größe der kleinen Brote. Und auch diese wurden auf den heißen Steinen gebraten. Zum Schluss nahm sie eines der Fladenbrote, bestrich es mit dem Cranberriesmus, streute geschnittene Silberzwiebeln darüber und legte ein Stück Fleischfladen darauf. Darüber noch ein weiteres Fladenbrot mit Cranberries und Zwiebeln. So verfuhr sie mit allen Broten und Fleischfladen und erwartete Schneller Schatten. Der Krieger roch das ihn erwartende Essen bereits bevor er das Tipi betrat. Als er eintrat, umarmte er seine Squaw und sie ließen es sich gemeinsam schmecken und er erzählte ihr Geschichten von der Jagd.

(Kilroy)

Reisbekanntschaften

Neue Freunde, neue Feinde - Reisebekanntschaften Teil 7

Drüben im Saloon tanzen Lucie und Danteslav nun schon den vierten Tanz. „Warte. Ich kann nicht mehr.“, keucht sie über das ganze Gesicht strahlend. „Dann lasse uns eine Pause machen.“ Danteslav begleitet Lucie wieder zur Bar. „Ich brauche etwas zu trinken.“, verkündet sie dem Wirt, welcher ihr sofort ihr Bierglas wieder auffüllt. „Herje Danteslav, soviel Spaß hatte ich seit Jahren nicht mehr. Aber ich bin kein junges Mädchen mehr.“ „Du tanzt aber immer noch wie eines.“, lächelt er sie an.

Der dem Wind folgt, hat sich inzwischen mit dem Wirt unterhalten und wendet sich nun seinen beiden Mitreisenden zu. „Ich will Euch nicht den Spaß verderben. Aber es ist Zeit, schlafen zu gehen.“ „Sicher hast du Recht.“, stimmt Lucie Carpek ihm zu. „Es ist spät und morgen früh reisen wir weiter. Wirst du wieder mit uns reisen?“, wendet sie sich an Danteslav. „Ich weiß es noch nicht.“, gibt er ehrlich zur Antwort. „Wenn ich morgen früh nicht da bin, kümmere dich bitte um meine Sachen.“ „Natürlich, werde ich das. Als wären es meine eigenen. Aber trotz allem hoffe ich, dich morgen früh zu sehen.“ Als Antwort lächelt er wieder und küsst sacht ihre Hand, bevor sie zu dritt den Saloon wieder verlassen.

Danteslav taucht noch sein Einstecktuch in die Pferdetränke, geht an diesem Abend sofort in sein Zimmer und schließt die Tür hinter sich zu. Schnell öffnet er die Kiste, holt die Bücher hervor und die Knochen der osmanischen Geister. Fatima gibt er das nasse Tuch in die Hand und Achmet reicht er die Kerze vom Tisch. Er nimmt die Aufzeichnungen und befiehlt zunächst Achmet die Fackel in der Richtung des Sonnenlaufes sieben Mal um die Kiste herum zu tragen, während er aus den Aufzeichnungen des Rabbi Löw zitiert. Die Erde in seiner Kiste beginnt zu glühen, wie das Feuer der Fackel selbst. Wenn das schiefgeht, bin ich verloren, denkt Danteslav entsetzt. Aber jetzt bleibt ihm nichts anderes übrig, als das Ritual zu Ende zu bringen. Als nächstes weist er Fatima an mit dem nassen Tuch gegen den Lauf der Sonne ebenfalls sieben Mal um die Kiste mit der Erde zu laufen. Sie gehorcht und er rezitiert weiter aus seinem Buch. Das Glühen verschwindet und der Raum füllt sich mit dem Geruch frischer Erde nach dem Regen. Danteslav atmet tief durch, dann beugt er sich über die Kisten mit der Erde und haucht seinen Atem darüber. „Hiermit gebe ich Dir Leben.“, flüsterte er, schloss das Buch und legte es zurück in die Erde. Dann geschah einige entsetzliche lange Momente überhaupt nichts. Und dann sah er die ersten Bewegungen in der Erde. Langsam türmte sie sich in die Höhe auf und bildete die Gestalt eines riesigen Wesens, welches in der Kiste stand. Fassungslos und überrascht, dass es tatsächlich funktioniert hatte, berührte er den Arm des Golems. Und im selben Augenblick fühlte er sich frisch und erholt wie nach einem ganzen Tag in seiner Kiste. Er ergriff Fatimas Hand und wirbelte sie vor Freude herum, während der Tisch durch ihren Geisterkörper hindurch glitt. „Wir haben es geschafft!“, jubelte er und zügelte sich sofort wieder. Er wollte niemanden wecken und die Aufmerksamkeit auf sich ziehen. „Geh schlafen!“, befahl er dem Golem. Im selben Moment sackte er wieder in sich zusammen und alles was von ihm blieb war ein Haufen feuchter warmer Erde. Fast wollte er vor Freude Luftsprünge machen, wie ein kleiner Junge. Aber was, wenn der Zauber nicht anhielt? Wenn es das gewesen war? „Steh auf!“, befahl er erneut. Und wieder richtet sich das Wesen aus der Erde auf. Danteslav freute sich noch mehr. Es funktioniert. Besser hätte es gar nicht laufen können.

Nachdem der Kutscher die Kapelle verlassen hat, steht er nun mit einer Fackel bewaffnet, zusammen mit dem Priester, am Eingang des Hotels. Unten ist ein kleiner Drugstore drin, der natürlich verschlossen ist. „Ich denke immer noch, das einem Wesen der Nacht am ehesten am Tage beizukommen ist.“, mahnt der Prediger und stützt sich auf sein Kreuz. „Aber er verschwindet noch vor Sonnenaufgang. Wir müssen den Teufel jetzt vernichten.“, drängt der Kutscher erneut. „Hat das Hotel keinen Hinterausgang?“ Den hat es tatsächlich und beide begeben sich hinter das Hotel nach oben. Mit einem Ruck wirft der Kutscher sich gegen die Tür von Danteslavs Raum. Die Tür springt auf und gibt den Blick frei auf ein riesenhaftes Wesen vor ihm. Die Geister verschwanden im Augenblick, da die Tür sich öffnete. Der Priester sieht den Golem ebenfalls. Immer hatte er seinem Gott gedient, aber das Wesen, das er sieht, kann keine seiner Schöpfungen sein. Und doch ist es erschaffen worden von dem Edelman im schwarzen Anzug. Der Golem steht nur regungslos da und knurrt vor sich hin. Nein, es war falsch in der Nacht hierher zu kommen. Er lässt das Kreuz sinken und geht vorsichtig rückwärts die Treppe hinab. Der

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Kutscher steht immer noch da und starrt wie vom Donner gerührt auf das riesige Schlammwesen. Danteslav steht ebenso versteinert da, ohne jede Vorstellung, was er nun tun könnte. Der Golem bemerkt das Unbehagen seines Meisters und tritt aus der Kutsche hinaus auf den Mann in der Tür zu. „AAAARRRR“, brüllt er ihn mit hohler dumpfer Stimme an. Der Kutscher, der eh nie besonders mutig war, ergreift Hals über Kopf die Flucht. Er dreht sich um und stürzt die Treppe hinunter, wobei er fast den Priester über den Haufen rennt. Er will einfach nur weg. Weit weg von dem Teufel, dem Lehmwesen und der Postkutsche.

Drinnen hat das Brüllen des Golems für noch mehr Unruhe gesorgt. Lucie und Der dem Wind folgt, sind bereits auf dem Weg in Danteslavs Zimmer. Immer noch steht der Vampir fassungslos im Zimmer und schaut auf den wieder bewegungslosen Golem. Lucie stockt einen Augenblick irritiert beim Anblick des Wesens vor ihr. „Kam der Krach von hier,erkundigt sie sich noch immer hörbar verunsichert. Jetzt kommt auch Danteslav wieder zu sich. „Ja, es tut mir leid, ich wollte niemanden wecken.“, entschuldigt er sich, ohne den Golem auch nur einen Augenblick aus den Augen zu lassen. Aber auch Lucie blickt auf ihn. „Na das ist ja mal ein Kerl!“, platzt es aus ihr heraus und sie streicht über die feuchte Oberfläche des Golems. „Ist das Erde?“, wendet sie sich wieder an ihren Freund. „Ja, Erde aus meiner Heimat … Unserer Heimat, wenn Du so willst.“, antwortet er stockend. „ICH KERL“, kommt es hohl aus dem Golem. „Sprechende Erde. Davon hat mir nicht einmal mein Großvater erzählt.“ Der dem Wind folgt lehnt in der Tür. Aber Lucie Carpek hat erstmal nur Augen für den Golem. „Kerl? Nein das ist kein Name. Nennen wir dich Karel, das ist besser.“, lächelt sie und dreht sich erneut zu Danteslav. „Wie ist das möglich? Ist das Technik?“, fragt sie euphorisch. Danteslav ist überrascht von ihrer Begeisterung über seine Schöpfung, die seiner eigenen gleicht kommt. „Nein Lucie, das ist alter Zauber. Hab keine Angst. Er tut nur, was ich ihm befehle.“ „ICH KARL“, tönt es wieder von dem neuen Diener des Vampirs. „Was ist mit dem Kutscher?“, fragt Der dem Wind folgt, welcher ihn noch aus dem Fenster an der Kirche vorbei in die Wildnis rennen sah. „Der Kutscher?“, fragt Lucie. „Ja, er ist fort und wenn ich mir euren Karl so ansehe, denke ich nicht, dass er nach seinem Anblick wiederkommen wird, um ihn in der Kutsche mitzunehmen. Oder beabsichtigtest du, den Erdmann hierzulassen?“ „Nein, er wird mitkommen. Ungesehen in der Kiste – genauso wie ich.“, seufzt Danteslav. „Und wir müssen bald fort. Der Priester wird wiederkommen. Ich bin es so leid vor wütenden Dörflern zu fliehen.“ „ICH KARL.“ „Da hast Du Recht, wir sollten aufbrechen. Sicher würden sie uns nicht verschonen, wenn sie dich lynchen. Lucie vielleicht. Mich bestimmt nicht.“, stimmt Der dem Wind folgt widerwillig Danteslav zu. „Aber wir brauchen die Kutsche! Um diesen Ort sind Meilen von wüstem Land ohne jedes Versteck. Und die Kisten? Nein, wir brauchen die Kutsche.“, überlegt Danteslav laut. „Abgesehen davon, muss die Postkutsche auch weiterfahren. Sie wird in San Francisco ankommen müssen. Wer weiß, vielleicht warten andere Menschen unterwegs auf sie. Außerdem ist ein Postsack hinten drin. Die Briefe müssen ankommen. Wir nehmen die Kutsche.“ „Aber wer soll die Kutsche lenken?“, antwortet der Indianer. „Ich hab da eine Idee.“ Lucie grinst über das ganze Gesicht. „Ich weiß, wer die Kutsche lenken wird. Kommt mit!“ „ICH KARL.“ „Ja Karel. Geh schlafen.“, befiehlt der Vampir dem Golem. Dieser fällt wieder in Erde zusammen in der Kiste.

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Danteslav schließt den Deckel und folgt Lucie und ihrem indianischen Begleiter in ihr Zimmer. Als er es betritt ist er fast so nervös, wie sie am gestrigen Morgen beim Beteten des seinen. „Ja, nicht nur Ihr habt eure Geheimnisse.“, verkündet sie. „Die Lösung unseres Problems ist in dieser Kiste.“ Ihre Hand weist auf ihre Kiste, die sie gleich darauf öffnet. Drinnen befinden sich erst einmal ein paar Kleidungsstücke, die Lucie beiseite räumt. Darunter kommen Metallteile zum Vorschein. „Es dauert nur einen kleinen Augenblick.“, erklärt sie beiläufig, während sie die Maschinenteile herausnimmt und beginnt, sie zusammen zu schrauben. „Was ist das?“, entfährt es Der dem Wind folgt. „Ein Eisengolem?“ Danteslav schaut irritiert auf die Konstruktion. „Nein, kein Golem. H.E.I.N.Z. ist ein Roboter. Mein Mann, möge er in Frieden ruhen, hat ihn gebaut.“, erzählt Lucie als sie den Kopf des Roboters befestigt. „Und Heinz kann einen Wagen lenken?“, fragt der Indianer verwundert? „Ja, er kann vieles. Was mich mehr beunruhigt, ist, dass wir Nahrung und Wasser brauchen bevor wir aufbrechen. Einer von uns sollte die Dame unten im Laden wecken um wenigstens etwas Proviant mitnehmen zu können, wenn wir schon nicht im Saloon essen können.“, führt Lucie aus und die Männer stimmen ihr zu. „Bringt ihr die Kisten auf die Kutsche und spannt die Pferde an. Ich programmiere H.E.I.N.Z. noch zu Ende und gehe dann nach unten in den Laden.“ „Na vielleicht solltest du dich noch vorher anziehen.“, erinnert Danteslav sie. Erst jetzt fällt Lucie auf, dass sie immer noch im Nachthemd ist und sie kichert verlegen. „Ja, das ist keine schlechte Idee.“, gibt sie schließlich zu. Der dem Wind folgt und Danteslav Orlok verlassen den Raum mit Lucies geschlossener Kiste.

„Habt ihr nie darüber nachgedacht, dass das Öffnen Eurer Kisten ebenfalls Unglück bringen könnte?“, beginnt der dem Wind folgt. „Nein, Momentan denke ich eher, dass der Inhalt uns Glück bringen wird. Wer weiß, vielleicht öffnest du ja irgendwann deine Kiste und stellst fest, das ihr Inhalt gar nicht so schlimm ist, wie du befürchtest!“, antwortet ihm Danteslav. „Ich möchte es nicht ausprobieren. Aber erstmal müssen die Kisten auf die Kutsche. Kannst du das machen. Ich habe ja schon mitbekommen, das du es nicht so mit den Pferden hast.“, scherzt der Indianer. Aber Danteslav gibt ihm Recht. Also geht Der dem Wind folgt in den Stall und Danteslav geht erstmal in sein Zimmer und hebt die Kiste hoch. Dann denkt er einen Augenblick darüber nach und öffnet zunächst seine Kiste. Ja, sicher wäre er stark genug, die Kisten selbst zu tragen. Aber wozu hat er einen neuen starken Diener? „Steh auf!“, befielt er und wieder erwacht Karl. „ICH KARL.“, verkündet dieser. „Ok. Dann eben Karl. Nimm die Kiste vorsichtig und bringe sie auf die Kutsche. Sie darf nicht beschädigt werden.“ Karl sieht ihn fragend an. Aber dann nimmt er die Kiste so vorsichtig wie es einem Golem möglich ist und bringt sie die Treppe hinunter. Danteslav geht neben ihm her und gibt Acht, dass er alles richtig macht. In der Zwischenzeit hat Der dem Wind folgt die frischen Pferde angespannt. Vorsichtig legt Karl die Kiste auf das Dach der Kutsche und alle drei gehen nach oben, um die Übrigen Kisten zu holen. Der dem Wind folgt traut Danteslav immer noch nicht und holt seine Kiste lieber selbst. Karl macht sich derweil auf, Lucies Kiste zu holen.

Lucie Carpek steht inzwischen angezogen unten im Laden. Eine sehr unausgeschlafene Ladenbesitzerin steht neben ihr. „Ist das ihr Ernst, Madam? Kann das nicht bis morgen warten?“ „Nein, nein.“, wehrt Lucie ab. „Die Postkutsche fährt schon heute Nacht. Besondere Umstände." Die Besitzerin des Ladens ist viel zu müde, um sich auf eine weitere Diskussion einzulassen. Sie lässt Lucie alles einpacken, was sie braucht, nimmt das Geld und schleicht wieder ins Bett … H.E.I.N.Z., der vor der Tür wartete, nimmt ihr den Korb ab und bringt ihn zur Kutsche, wo Karl gerade ihre Kiste auf das Kutschendach stellt. Lucie fühlt sich trotz der nachtschlafenden Zeit hellwach und aufgeregt. Endlich sieht sie H.E.I.N.Z. im Einsatz! Sicher hat sie ihn ab und an kleine Aufgaben erledigen lassen. Aber das ist jetzt ein richtiger Hilfseinsatz! Deutlich erklärt sie ihm seine Aufgabe, während der dem Wind folgt die Kisten fest macht. „Das. Ist. Kein. Normal-Zustand?“, behauptet H.E.I.N.Z. blechern. „Doch Heinz, ist es. Aber jetzt ist es das!“, bestätigt Lucie. Der Roboter befolgt die Befehle und steigt auf den Kutschblock. Die Kisten sind festgemacht. Danteslav verabschiedet sich noch einmal herzlich von Lucie. „Du bist das Beste, das mir je passiert ist, Lucie Carpek.“ „Das hat Josef auch immer gesagt.“, antwortet sie und umarmt den Vampir, bevor er auf das Dach steigt und es sich in seiner Kiste zusammen mit dem schlafenden Karl bequem macht. Der dem Wind folgt steigt auf das Pferd. Und H.E.I.N.Z. lässt die Peitsche knallen. „Hüha.“

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

n diesem Monat waren unsere Spione vor allem bei den Quests und der Fußballeuropameisterschaft unterwegs. Vielen Dank allen!

(Cymoril)

VVV: RRR dürfte was für dich sein?
RRR: hoffe Müller verschießt nicht. mal sehen ob der was für mich ist
AAA: der müller?
RRR: ne. Daumen drücken, geht los
SSS: kacke , daumen gebrochen zu fest gedrückt. wir fliegen
RRR: sollst doch Daumen drücken.
SSS: iss doch gebrochen

SSS: jaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
RRR: tippelt der da rum und verschießt. oje Müller
SSS: och nööööö
RRR: macht er nichtmal den rein
SSS: aaaaaaaaah , der türke , wir sind raus. da sags doch
TTT: das wars
AAA: oje
RRR: hehe
SSS: omg
RRR: boh die zeigen alle Nerven
SSS: jupp
LLL: Ihr machts ja echt spannend. Die anderen Nachbarn auch
RRR: Neuer
SSS: neuerrrrrrrrrrrrrrr
RRR: yeah. muß aber noch einer. Schweini
AAA: spannender gehts nicht mehr
TTT: unglaublich. jetzt gehen uns die guten schützen aus
RRR: Hummels trifft
SSS: Neuer hopp
RRR: puh, der Teeny kommt
SSS: raus
RRR: nö
SSS: drinn
RRR: weiter
SSS: Neuer hopp, oho mein nachbar
RRR: wird Zeit für ein Fehlschuß
SSS: Neuer hopp. jaa
SSS: Neuer iss geil
AAA: meine nerven, jetzt krachen die raketen hier
SSS: jetzt spuckt bestimmt jeder pizza man auf die pizza die er auslifert
TTT: der hector is genai der richtige mann für den schuss ... da darf man nicht denken, nicht die situation begreifen ... man muss dumm genug für so einen schuss sein!
DDD: jaaaaaa wir sind weiter !!!!!!!!!!!!!!!! beim letzten Schuß schrie ich*tus für deine Mama,und zack drin war er. die blöde Verliererserie gegen die Italiener wurde in diesem Schaltjahr beendet* freu
SSS: Poldi iss ein schwachmat . ka warum der da dabei ist. ist Sylwester ? böllert so
DDD: bei uns nicht,wir leben ruhig auf dem Land, die hupen hier nur*lach
TTT: bei mir böllert es auch und kleine mädchen schreien. mein vater hat eben angerufen ... bei ihm is richtig feuerwerk ... mit hohen raketen
SSS: dann schnell raus mit Bonbons

TTT: wollen wir uns nen whiskey gönnen?
SSS: [Whiskey] habe nur 43 , ob das reicht? ah habe noch 16 [Tequila], [Rum] 59 ah wir bekommen uns schon voll
DDD: [Likör] spendiere, [12 Jahre alter Whiskey], [Wacholderschnaps]
SSS: nee beim Likör *zensiert* ich immer Sammelbilder
DDD: [Kalorienbombe] mit dem wirds dir dann so richtig schlecht
SSS: [Mezcal]
DDD: [Feuerwerksrakete] auch eine zünde, [Feuerwerksrakete Sternenregen]
SSS: [Bier]

Der Chatspion - Fortsetzung

MMM: naja gg duelle hab ich ja nix aber den schmarrn von wegen abenteuer können se sich sonst wo hinschieben... wenns wenigstens mal was anderes wär aber immer nur der gleiche scheiß mit windmühle, bank und saloon... war da nicht am anfang auch was anderes angekündigt wie n modus wo man nen bären abschießen muss und solche späße?
LLL: Ja - wurde wohl verschoben. Ah ich weiß - die Aufgaben muss man mit DER Lupe suchen!
MMM: joa verschoben dass ich nicht lache... gecancelt nennt man sowas
LLL: Ja, mein ich genau so
MMM: na hat deine lupe wenigstens mal nen sinn bei der quest?
LLL: Nein.
MMM: und es wird wohl auch noch nix neues zum mythos geben oder?
LLL: Ja - reingefallen, denk ich. Nein. 2 mysteriöse Sätze - die man sich sonst wohin schreiben kann.
MMM: dann wirds wohl für immer n mythos bleiben...
LLL: Aber ich frag schon nimmer nach - sonst löscht der Sheriff dort wieder und dreht zu oder so.
MMM: wahrscheinlich lösen ses am tag bevor TW zugemacht wird auf

---

KKK: naja manchmal hab ich das Gefühl die halten uns alle für doof hier
LLL: Das Gefühl teile ich ab und an

AAA: wodka braucht ihr auch noch 4
BBB: da hab ich noch 20 von
CCC: also ich hab grad noch fast 4std arbeit am laufen ,wenn mein scheisserle kommt könnt es schneller nach hause gehen hmpf
BBB: schade
CCC: AAA wie im richtigen leben ,papier zum schreiben hat keine sau aber stoff zum saufen alle
BBB: und das in verschiedenen sorten

AAA: ich hab was für dich erbettelt
CCC: erbettelt ? für mich ? hm
AAA: lederfett
AAA: bei BBB
AAA: bekommst 4 von ihm
CCC: BBB? was will er dafür haben ,kann ja nich billig sein ,lach
AAA: doch
CCC: dann schmeiss den kerl schnell raus ,DAS IST NICHT BBB! :-)
PPP: hi, ich suche dörrfleisch... 24 schinken, 16 t-bone-steaks, 16 salpetersalz, 24 whiskey für 4 stk - richtig? wer kann mir das kochen?
AAA: ich
PPP: bingo melde mich in 3 wochen wieder
AAA: kein material?
PPP: zu wenig
CCC: ich metzel mich auch grad durch den schweinestall
RRR: [Schnüre des Wolfsmenschen]
LLL: Das schaut schon mal nicht schlecht aus!
RRR: für ne Indianerin aber ich zieh sowas nur im Keller an
LLL: Naja, solche Keller können durchaus reizvoll sein. Mit Schnüren und so. Hab ich gelesen. TW Times, glaub ich.
RRR: ja LLL, TW Times ist ne versaute Zeitung
AAA: Patsch!
LLL: Uh - ich kenn die Schreiber! Sag mir nix! Siehst du - schon kommt die Peitsche
AAA: Nochmal Patsch!

CCC: MMM das kommt noch besser ,danach kommen noch weitere 5 abenteuer ,freust du dich auch so wie ich ??
LLL: Hab ich auch gemacht. Geht alles vorbei.
MMM: dann kann mir die quest gestohlen bleiben... ich mach mich doch net zum deppen wegen so ner scheißquest
CCC: MMM ich will dir ja nicht deine träume nehmen aber mit einloggen hier hast dich schon zum deppen gemacht ,schlimmer kanns nicht mehr kommen
LLL: Ich hab mich bei den Abenteuern dum Deppen gemacht - und ich hab mich in die Niederungen der Duellantenwelt begeben. Ich hab mich für die neuesten Quests prostituiert. Und mich dafür tatsächlich bezahlen und belohnen lassen. Und im nachhinein ... wars gar nicht sooo schlimm.

NNN: SIEG !!!
SSS: *uff* Wo ist mein Baldrian?
NNN: Baldrian ist aus.....
SSS: dann Whisky
NNN: ok reichen 100 Flaschen ?
SSS: eine vor mir auf dem Tisch wäre gut. muss mal die Vorräte checken .... brauch was um den Stress zu verdauen
NNN: dann hoffe ich das es Vorrat gibt ich sag mal gute Nacht !
SSS: *prost* und gute nacht. Talisker Destillers Edition 2011

Der Chatspion - Fortsetzung

Tony Montana 1602: hat jemand ein paar zeitungen für mich?
SSS: arbeitet bei der zeitung und hat keine , gaaaanz schlecht

CCC: hier lief oder läuft eine rum die im profil stehen hat ,,ich stehe unter dem schutz von x ,wer mich angreift bekommt es mit ihm/ihr zu tun ,na is doch eine nette info ,da bin ich erst zu x ,hab den ins hotel geschossen und dann zu ihr und hab sie hinterhergeschickt ,grins

CCC: das game hängt sich so oft auf da könnte man schon an suizidabsichten glauben
SSS: das ist nicht das game , das ist dein lappi oder pc, du solltest mal aufräumen

AAA: wodka braucht ihr auch noch 4
BBB: da hab ich noch 20 von
CCC: also ich hab grad noch fast 4std arbeit am laufen ,wenn mein scheisserle kommt könnt es schneller nach hause gehen hmpf
BBB: schade
CCC: AAA wie im richtigen leben ,papier zum schreiben hat keine sau aber stoff zum saufen alle
BBB: und das in verschiedenen sorten

Freunde ...

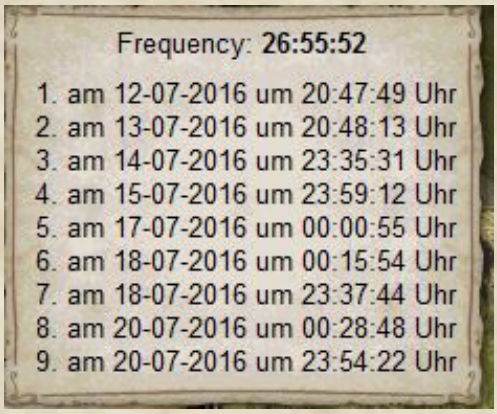
Freunde und Freunde

Die Freundeliste im Spiel ist eine feine Sache. Sieht man doch wer online ist oder nicht. Doch es gibt einen Unterschied zwischen Freunden und Freunden. Als Freund bezeichnet man eine Person, zu der eine Freundschaft oder Liebesbeziehung unterhalten wird, sagt Wikipedia. Diese Freunde gibt es auch in unserem Spiel The West.

Eine weitere Kategorie Freunde sind die, mit denen man nur kurzzeitig Kontakt hat, wie z. B. bei einem Handel am Markt. Um einen "Marktklau" zu verhindern, eignet sich bei stadtfremden Spielern der Chat zu Absprachen, sofern der entsprechende Freund in der Freundeliste als online angezeigt wird.

Die dritte Kategorie Freunde sind jene, die man bei Events benötigt und nicht wirklich zu seinen 100 möglichen "Freunden" zählt. Oft werden diese Freunde nach einem Event wieder aus der Liste entlassen oder müssen weichen, wenn ein Platz zum Handeln benötigt wird.

Wer nun also seinen Freunden mal zeigen wollte, dass sie ihm wichtig sind, der hatte dazu beim letzten Event zum Unabhängigkeitstag, die Möglichkeit. Ein Screenshot zeigt, was ich meine.



Die wirklich guten Freunde konnte man also mit doppelter Anzahl Raketen bestücken, wenn - ja wenn man eine "Nachteule" ist. In der Praxis war es aber sicher eher der Zufall, dass man ab und zu mehr als einmal am Tag Raketen von einem Freund erhielt. Doch ob nun doppelt oder nicht, die vorgegebenen 120 Eventstufen konnte jeder schaffen, der aktiv war.

(Cymoril)

Rätselecke

US-Geschichte

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

1. Im Jahre 1889 entwickelten die Brüder Caille einen Geldspielautomaten, an dem sich fortan die Leute, vor allem die High Society der USA, in Saloons und Kasinos vergnügten. Wie hieß dieses Gerät?

a) One-armed Bandit
b) Iron Gambler
c) Black Cat

2. Wer oder was wird als „Ol‘ Man River“ bezeichnet?

a) Vereinigung pensionierter Flußschiffer
b) Der Missisippi
c) Ein Flußdampfer

3. Welcher berühmte Deutsche hat die USA bereist?

a) Karl Marx
b) Carl Schurz
c) Karl May

4. Der Staat Texas ist auch bekannt unter dem Namen:

a) Longhorn State
b) Cowboy State
c) Lone Star State

5. Was wurde „The Wild Bunch“ bezeichnet ?

a) Die Gang von Butch Cassedy und Sundance Kid?
b) Eine durchgehende Rinderherde
c) Eine Horde wilder Indianer

6. Was wollte ein Cowboy wenn er „catch up“ rief?

a) Er wollte Ketchup
b) Die Zugpferde für einen Treck sollten eingefangen werden
c) Es wurde ein Kommando in einem Ringkampf gegeben

7. Was wird mit dem Begriff „snag“ bezeichnet?

a) eine kleine Knabberei
b) das Geräusch, das beim spannen eines Revolvers entsteht
c) die Baumstämme, die nach Hochwasser im Mississippi treiben

8. Billy Yank und Johnny Reb waren:

a) ein Künstlerduo
b) das Synonym für Soldaten des Bürgerkrieges
c) Komiker

Rätselecke - Fortsetzung

9. Was versteht man unter einem Duster?

a) Einen Cowboy der Staub aufwirbelt
b) Den Reiter, der am Ende eines Trecks Staub schlucken muß
c) Einen Staubmantel

10. Der Scout, Kunstschütze und Spieler James Butler Hickock wurde bekannt unter dem Namen:

a) Buffalo Bill
b) Wild Bill
c) Billy the Kid

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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

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

(Tony Montana 1602)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

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.

- In meiner Jugend war ich ein hemmungsloser Revolverheld; in reiferen Jahren war ich - bekehrt durch meine Frau - Familienvater und züchtete Borstenvieh.
- Meine Frau starb jedoch jung und eine Tierseuche trieb mich an den Rand des finanziellen Ruins.
- Zusammen mit meinem alten Partner und einem Nachwuchsrevolverhelden schwang ich mich - unter Schwierigkeiten und nur noch mit der Schrotflinte treffsicher - noch einmal in den Sattel, um mit der Waffe in der Hand Geld zu verdienen.
- Um Rache für eine Frau zu üben, erklärte ich mich bereit, für 1000 Dollar drei Morde in einer kleinen Stadt, die nach einem großen Whiskey benannt ist, zu begehen.
- Mein alter Partner, der Sheriff der Stadt, diverse Einwohner und die Frauenschänder, starben im Laufe der Ereignisse.
- Nach mir ist ein altes Set im Spiel The West benannt.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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

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

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war die von Karl May erfundene Figur **Leo Bender**, aus Büchern und Filmen besser bekannt als Old Surehand. Die korrekte Lösung ist, ausweislich des Hinweises in der TWTimes, nur der Geburtsname und nicht der Spietzname. Der Gewinner ist **Khosyma** aus Welt 3. Herzlichen Glückwunsch!

Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal sechs richtige Einsendungen.

*Stewart Granger als **Leo Bender** genannt "Old Surehand"*

Knobelecke

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

Der Gewinner ist **supahtotti** aus Welt Buffalo. Herzlichen Glückwunsch!

Zu diesem Rätsel erhielten wir leider nur zwei richtige Einsendungen.

Dass die Lösungsbuchstaben der letzten vier Fragen zusammen „ACAB“ ergeben, ist reiner Zufall, dem Autor erst im Nachhinein bei der Auswertung aufgefallen und keineswegs als politisches Statement zu verstehen. Was wäre auch ein Wilder Westen ohne Sheriffs?

(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.