THE WEST TIMES

★ Ausgabe 93 ★ November 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Aufruf: Geschichten und Gedichte zu Weihnachten

Ein *frohes* Frohes Fest ...

Das Jahr 2016 neigt sich auch im Westen wieder dem Ende zu und so können wir uns schon so langsam ein wenig auf Weihnachten freuen. Aber was braucht man eigentlich für ein wirklich frohes Frohes Fest? Nette Menschen um sich und ein paar Geschenke gehören sicher für alle dazu, aber am wichtigsten ist doch die richtige Stimmung. Die Vorfreude in der Adventszeit, die Besinnlichkeit an den Feiertagen und die ruhige Entspannung bis zum 6. Januar, dem Tag der heiligen drei Könige, an dem für viele Menschen das neue Jahr erst wieder so richtig losgeht.

Die TWTimes möchte mit dazu beitragen, dass eben genau jene Stimmungen eintreten, die das Frohe Fest auch wirklich zu einem frohen machen. Dazu brauchen wir aber die Hilfe unserer Leser. Wir bitten daher alle Spieler, uns **Geschichten und Gedichte rund um Weihnachten** zu schicken, die wir dann in der Dezemberausgabe veröffentlichen. Damit die Verarbeitung eurer Einsendungen sichergestellt ist, bitten wir euch, eure Werke bis zum **21. November 2016** an die Redakteure per Email oder über das Kontaktformular unseres Redaktionsforums zu schicken.

Das Kontaktformular findet ihr unter der Adresse: http://twtimes.forumieren.com/contact

Die E-Mail-Adressen der Redakteure lauten:
cymoril@twtimes.de, tonymontana1602@twtimes.de, quis@twtimes.de, kilroy@twtimes.de

Aufgrund unschöner Erfahrungen mit Einsendungen von Spielern in der Vergangenheit, möchten wir darauf hinweisen, dass alle Einsendungen den Regeln des Urheberrechts genügen müssen. Fremdes geistiges Eigentum (also Texte) zu nutzen, kann rechtliche Konsequenzen für euch nach sich ziehen. Dies gilt auch bereits, wenn ihr fremde Texte selbst noch etwas verändert und dann benutzt. Am einfachsten umgeht ihr jegliche rechtlichen Probleme, wenn ihr eure Geschichten und Gedichte komplett selbst verfasst. Damit diese Mühe für euch nicht umsonst ist, bekommt jeder Einsender einer Geschichte sowie jeder Einsender eines Gedichts von mindestens 14 Versen Länge ein Item des **TWTimes-Sets**! 14 Verse entsprechen der klassischen Gedichtform des Sonetts - dessen Form müsst ihr nicht erreichen, seine Länge jedoch schon, wenn ihr ein Item haben möchtet. Bitte gebt daher bereits in eurer Einsendung an, welche Items des Sets ihr bereits besitzt.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Schreiben!

(Tony Montana 1602)

Inhalt

Aufruf: Geschichten und Gedichte zu Weihnachten	1	Erneuter Aufruf	17
Vorwort	2	Spieler im RL	18
Kleidung für Arbeiten und Duelle	3	Profil des Monats	20
Comic von Taroru	4	Fundwahrscheinlichkeiten bei Arbeiten	21
Update 2.43	5	Erlebnis im Wilden Westen	29
Briefe aus dem ehemaligen Exil	6	Filmkritik	32
In eigener Sache: Die Zeitungsente	8	Rezept des Monats	33
Welt 1 lebt auf	9	Fortkämpfe zum Abwinken	34
Auswertung des Oktoberfestes 2016	11	Oktoberfest 2016	36
Anzeige	14	Der Chatspion	38
Wiederholbare Quests	14	Rätselecke	40
Update 2.44	15	Gewinnspiel Personenrätsel	42
Spielziele	16	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	43
Wettstreit auf Welt 1	17	Impressum	44

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

die vorletzte Ausgabe des Jahres 2016 ist gedruckt, Ausgabe 93 hält wieder einige spannende Themen für euch bereit. Auf den folgenden Seiten findet ihr alle wichtigen Informationen bezüglich der letzten beiden Updates und auch einen Rückblick auf das gerade beendete Oktoberfest. Zudem haben wir diesen Monat auch einige Berichte aus den verschiedenen Spielwelten für euch aufbereitet, unter anderem einen Kommentar zum Massenaufruf bei Fortkämpfen sowie einen Artikel über einen Spielerrekord auf Welt 1. Lest außerdem unsere Filmkritik sowie allerhand Lustiges und Skurriles aus dem Leben unserer Cowboys und -girls.

Ganz besonders aufmerksam machen möchte ich an dieser Stelle auf zwei Themen in eigener Sache: Da Weihnachten und damit die sinnliche Zeit des Jahres naht, möchten wir auch die TWTimes in entsprechende Stimmung bringen. Dafür benötigen wir Geschichten oder Gedichte aus euren Schreibfedern. Und wer weiß: Vielleicht gibt es dafür ein kleines Weihnachts-Dankeschön von uns.

Apropos Geschenke - ihr erinnert euch sicher an unser TWTimes-Set. Seit wenigen Tagen gibt es einen neuen Kandidaten, der hoffentlich schon bald in das Set integriert wird. Mehr dazu und wie ihr dieses beliebte Sammlerstück erhalten könnt, erfahrt ihr auf den folgenden Seiten.

In diesem Sinne wünschen wir euch viel Spaß beim Stöbern und Lesen.

Viele Grüße im Namen des gesamten Teams

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Kleidung für Arbeiten und Duelle

Was soll ich nur anziehen?

"Kleidung, die viele Arbeitspunkte liefert und so Verletzungen beim Arbeiten vorbeugt? Oder doch lieber Kleidung, die gute Boni für Duelle liefert und so Verletzungen im Falle eines Angriffs durch einen anderen Spieler verhindert oder abmildert? Wenn ich Arbeitskleidung trage, bin ich im Duell schwach. Wenn ich aber Duellausrüstung trage, überlebe ich aber vielleicht die Arbeit nicht. Was soll ich nur tun?"

Obwohl diese Fragen für viele erfahrene Spieler gar keinen Gegensatz, kein "entweder - oder" darstellen, so gibt es dennoch Spieler, die sich diese Fragen ernsthaft stellen und Schwierigkeiten bei der Entscheidung haben. Ein solcher Spieler ist mir Mitte September begegnet und dies nimmt die Redaktion der TWTimes zum Anlass, noch einmal die Mechanik unseres Spieles hinsichtlich des Zusammenhangs zwischen Verletzungen beim Arbeiten und der getragenen Ausrüstung zu erklären.

Die gute Nachricht gleich vorweg: Ihr könnt beides tragen - gute Arbeitsausrüstung *und* gute Duellausrüstung!

Das Risiko und die Schwere von Verletzungen sind hauptsächlich von den eingebrachten Arbeitspunkten abhängig, die sich aus der individuellen Skillung jedes Spielers und seiner getragenen Ausrüstung ergeben. Die Grundlage für die Berechnung der Verletzungen sind jedoch die Arbeitspunkte, die beim *Einstellen* der Arbeit erreicht werden. Die Arbeitspunkte, die bei Abschluss der Arbeit noch vorhanden sind, spielen keine Rolle. Das Ende einer Arbeit kann also, hinsichtlich der Verletzugen beim Arbeiten, vollständig vernachlässigt werden. Sobald man eine Arbeit über das Level freigeschaltet hat, kann man eine Arbeit sogar mit negativen Arbeitspunkten abschließen, ohne das Risiko schwerer Verletzungen zu erhöhen. Im Gegensatz zu Helmut Kohls Zitat "Wichtig ist, was hinten rauskommt.", gilt hier im Westen eher der Satz *"Wichtig ist, was ihr vorne einsetzt."*

Für die Auswahl der Ausrüstung gibt es also kein entweder-oder, sondern nur ein sowohl-als-auch. Ihr stellt die gewünschte Arbeit in der Ausrüstung ein, die euch die bestmögliche Anzahl an Arbeitspunkten liefert und sobald die Arbeit in der Arbeitsschleife steht, zieht ihr euch um. Ihr legt dann eure Duellausrüstung an und seid so optimal vor Angriffen geschützt. Seid versichert: es funktioniert! Ich starte seit geraumer Zeit diverse Arbeiten mit mehreren Hundert Arbeitspunkten im Plus, ziehe mich nach dem Einstellen um und beende die Arbeit dann mit mehreren Hundert Arbeitspunkten im Minus - ohne besondere Verletzungen zu erleiden.

Sobald ihr alle oder zumindest die euch interessierenden Arbeiten über euer Level freigeschaltet habt, könnt ihr sie auch in negativen Arbeitspunkten abschließen. Habt ihr die Arbeit noch nicht per Level freigeschaltet, müsst ihr beim Umziehen nach dem Einstellen berücksichtigen, dass ihr immer noch positive Arbeitspunkte für die Arbeit benötigt. Aber selbst wenn ihr in so einem Fall nicht eure beste Duellausrüstung tragen könnt, so ist trotzdem sicher eine Verbesserung gegenüber einer reinen Arbeitsausrüstung möglich.

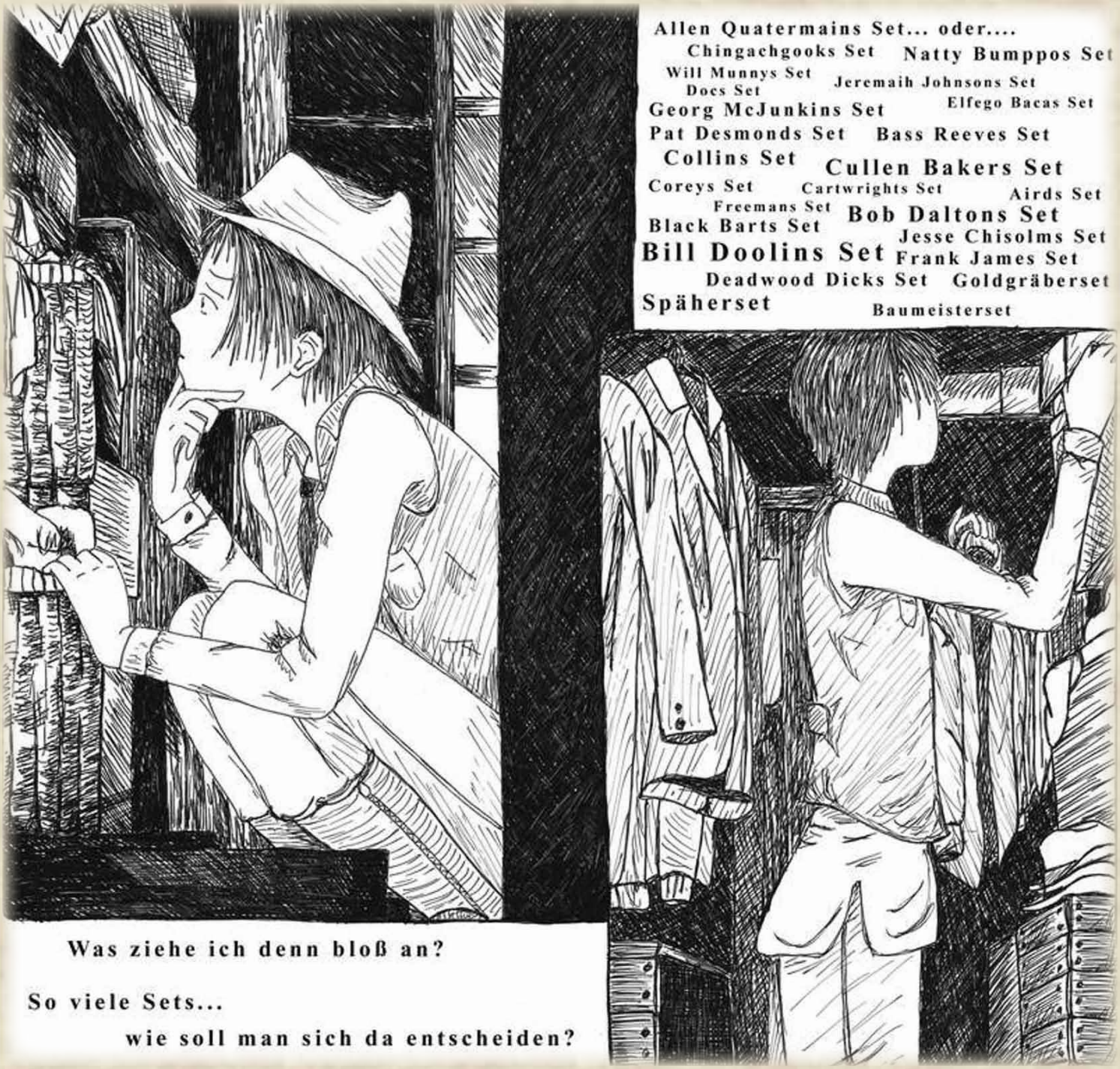
Die Redaktion der TWTimes hofft, mit diesem Beitrag das Leben der Spieler von The West etwas einfacher und stressfreier gemacht zu haben. In diesem Sinne: Auf zur Arbeit - ohne Angst vor Angriffen!

(Tony Montana 1602)

Comic von Taroru

Viele Kleider, eine Frage ...

Mit dem Indianer- oder Mexikanerset, die man noch teilweise erquesten und teilweise in den Schneidergeschäften des Westens kaufen konnte, fing es an. Mittlerweile sind wir bei Lee und Pancho Villa angekommen - und dazwischen liegen etwa 160 verschiedene Sets. Die Spielerin **Taroru** aus Welt 1 stellte diese Vielfalt vor ein Problem, das sie künstlerisch in einem Bild ausdrückte.



Wenn auch ihr euch ähnliche Gedanken rund um die kaum zu überblickende Vielfalt der Sets macht und diese oder einfach ein selbst gemaltes oder gezeichnetes Bild in der TWTimes veröffentlichen wollt, dann wendet euch jederzeit an einen der Redakteure. Gerne helfen wir euch bei der Veröffentlichung eurer Meinungen, Ideen, Wünsche und kreativen Äußerungen.

(Tony Montana 1602)

Update 2.43

Das Update 2.43 - Der Weltraum, unendliche Weiten ...

... nein, wir sind nicht bei einer bekannten Science Fiction Reihe gelandet, sondern immer noch im Spiel The West. Am 27. September 2016 kam das Update 2.43 in unser Spiel und brachte wieder zwei neue Spielinhalte und einige kleinere Fehlerkorrekturen mit sich.

Mit diesem Update macht sich unser Riskikotrinker im Saloon, auch bekannt als Questgeber Sheriff John Fitzburn, Gedanken über den Weltraum. Weil für John aber die Regel gilt „Viele kleine Gläser Whiskey ergeben auch eine große Flasche“, denkt es sich für ihn nicht mehr so gut und so schickt er lieber uns Spieler auf eine neue Questreihe. Die Reihe **„Weltraum: Unendliche Weiten“** besteht aus 13 Einzelquests und steht Spielern ab dem Level 135 zur Verfügung. Nachdem einige Questgegenstände, die bisher mit der Mythos „Questreihe“ in Verbindung standen, erneut auftauchten, gab es am Ende eine Medaille als Belohnung. [Anm. d. Red.: Nach interner Diskussion hielten wir die Anführungszeichen hier für gerechtfertigt]

Questbelohnung: Henry Draper Madaille

Als weiteren Inhalt präsentiert uns InnoGames nun 12 weitere Ländergürtel. Albanien, Island, Kuba, Jamaika, Moldawien, Kolumbien, Kroatien, Argentinien und Bulgarien können sich jetzt auch über einen Ländergürtel freuen, ebenso wie Nordirland und Wales, obwohl es sich dabei streng genommen nicht um eigenständige Länder, sondern nur um Landesteile des Vereinigten Königreichs handelt.

Ländergürtel: Nordirland und Wales

Die Fehlerkorrekturen betrafen den Bonus von „Fridolins Festpferd“ und die Grafik des Questgegenstands „Korb mit Kind“.

Die genaue Beschreibung des Updates findet ihr im offiziellen Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-43.74815/ im Bereich „Ankündigungen“.

(Tony Montana 1602)

Briefe aus dem ehemaligen Exil

Briefe aus dem Exil: Immer mehr Pay2Win

„Hallo TWTimes-Leser,

in diesen Tagen blicke ich mal wieder schweren Herzens auf die guten alten Zeiten von The West zurück, als es noch wichtig war sich über seine Skillung ernsthaft Gedanken zu machen, als man noch wochenlang Geldarbeiten gemacht hat um sich z.B. eine Lederjacke oder eine FK-Waffe kaufen zu können und als es noch ein wirklich ausgewogenes Verhältnis von Nugget-Funktionen gab. Eben jenes Spiel, welches Hundertausende von Spielern wirklich begeistert hatte!

*Doch diese Zeiten sind leider schon lange vorbei und The West ist eben nicht mehr The West. Als immer neue Welten mit stark erweiterten Premiumfunktionen aufkamen, wo man sich u.a. seine Skillung erkaufen konnte, da konnte man noch leicht drüber hinwegsehen, schließlich konnte man ja auf seinen alten Welten wie bisher weiterspielen. Als dann im Zuge von immer mehr Pay2Win-Events die Setflut einsetzte und die Kluft zwischen Nugget-Spielern und „Normalos“ merklich größer wurde, da strichen bereits sehr viele Spieler die Segel, während andere sich auch damit noch bedingt arrangieren konnten. Doch der Trend zum Pay2Win setzte sich bei InnoGames leider immer weiter und vor allem immer stärker fort, auch auf den älteren Welten konnte man sich davor nicht mehr zurückziehen. Ja, natürlich soll ein Spielebetreiber auch seinen Profit machen, doch kann man als Spieler auch erwarten, dass ein Teil davon in die Weiterentwicklung und Werbung des Spieles gesteckt wird. Leider hatte InnoGames im Falle von The West daran jedoch scheinbar nie ein wirkliches Interesse. Während bei anderen Spielen aus dem Hause InnoGames tatsächlich stetig aktiv neue Spieler geworben werden (u.a. durch TV-Spots), wurde The West schon immer stiefmütterlich behandelt. Die Folge davon ist auf wirklich jeder Spielwelt zu sehen, denn das Spielersterben, welches bereits seit Jahren besteht, nimmt stetig kräftig zu. Es sollte jedem Spielebetreiber natürlich vollkommen klar sein, dass man ein Spiel nicht mit einer gewissen Stammspielerschaft dauerhaft (profitabel) betreiben kann, doch anstatt in die Werbung neuer Spieler zu investieren und das Spiel stetig zum Besseren weiterzuentwickeln, fließen die Einnahmen von The West wohl schon seit Jahren in andere Kanäle. Es wurde in der Vergangenheit gerne von InnoGames-Mitarbeitern über die Aussage „The West ist tot“ gespottet, doch leider ist genau das tatsächlich bereits seit sehr langer Zeit der Fall. Wenn ein Spielebetreiber sich weder um neue Spieler bemüht, noch eine erkennbare Weiterentwicklung betreibt, dann besteht kein Interesse mehr an diesem Spiel und es ist de facto tot – **R.I.P. The West**!*

Neue Questreihen und Spielevents in der jüngeren Zeit alles gut und schön, jedoch wurden diese nicht von InnoGames, sondern von vereinzelten CommunityManagern ins Leben gerufen, um der kleinen verbliebenen Spielerschaft noch ein wenig Abwechslung bieten zu können. Die einzigen tatsächlichen „Entwicklungsarbeiten“ von InnoGames beschränken sich schon seit geraumer Zeit nur noch auf die Generierung von neuen Einnahmequellen, seien es spezielle Nugget-Sales mit absolut themenfremden Items, oder wie seit neuestem das Anfütter-Modell von Questitems, welche ihren Nutzen eigentlich nur durch einen nachgeschalteten Spezial-Nugget-Sale entfalten. Als dieses Modell mit dem Colcord-Set erstmalig eingeführt wurde, war der Aufschrei in so ziemlich allen Spielercommunities sehr groß, auch weil man da erstmalig Erfolge nur noch durch Nuggets erwerben konnte. Welche Bedeutung Spielerfeedback für InnoGames jedoch hat, sah man dann die Tage sehr gut bei der Einführung des Gebrüder Wright-Sets, welches komplett dem gleichen Modell (erst anfüttern, dann abzocken) folgte. Scheinbar hält man bei InnoGames die Spieler auch für relativ blöd, versucht man nun doch die kaufbaren Erfolge bei den „Heldentaten“ so zu verstecken, dass sie nicht sofort einsehbar sind. Es bleibt jedoch letztendlich alles beim Alten, es wurde erneut ein Erfolg eingeführt, welcher alleine durch Nuggets erhalten werden kann.

Briefe aus dem ehemaligen Exil - Fortsetzung

Bei InnoGames wird man diesen Trend aber sicherlich weiter fortführen, wahrscheinlich sogar noch verstärken. Da man sich ja gar nicht um neue Spieler bemüht, gilt es daher um so mehr, die verbliebenen zahlungskräftigen Spieler so lange wie möglich weiter abzuzocken. Wieso auch nicht, wenn sich tatsächlich immer noch Spieler finden, welche Hunderte von Euros in ein totes Spiel investieren. Doch auch diese Spieler werden immer weniger, sehen sie doch, dass ihre Investitionen in irgendwelche Items bereits relativ kurzlebig sind. Damit dann überhaupt noch ein entsprechender Kaufanreiz vorhanden ist, müssen die entsprechenden Items natürlich auch immer stärker werden. Mit dem Gebrüder Wright-Set hat InnoGames da in meinen Augen mal wieder erneut den Vogel abgeschossen, denn die vollkommen überzogenen Werte, mit welchen das Set daherkommt, machen einen weiteren Spielinhalt – die Abenteuer – im Grunde genommen komplett kaputt (also noch mehr als er eh schon war). Dass die zuständigen Mitarbeiter bei InnoGames überhaupt keine Ahnung vom eigenen Spiel haben, zeigt sich ja leider immer wieder. Wieso solche Leute dann aber generell irgendwelche spielrelevanten Itemwerte festlegen dürfen, bleibt mir weiterhin ein Rätsel. Die Tatsache, dass man durch das (veredelbare) neue Set im Zusammenspiel mit dem Banditenset und Sonderwaffen inzwischen auf einen Bonuswert von +30 Multiplayer-Angriff kommen kann, spricht leider für sich selber.

Bleibt also nur noch abzuwarten, was InnoGames als nächstes „Meisterstück“ in Sachen Einnahmegenerierung für die nur noch sehr kleine Spielerschaft bereit hält, das Fenster für den Nuggetkauf wurde ja schließlich schon – in sicherlich aufwendiger „Entwicklungsarbeit“ – ein wenig aufgepeppt.

Grüße aus dem (ehemaligen) Exil,
Euer Rastlos“

In eigener Sache: Die Zeitungsente

Wenn es quakt wie eine Ente ...

... aussieht wie eine Ente und geht wie eine Ente, dann ist es wohl auch eine Ente. In diesem Fall eine Ente der Gattung "Zeitung". Die Redaktion der TWTimes ist erfreut, mitteilen zu können, dass wir auch in diesem Jahr wieder ein neues Item vom Anbieter unseres Spiels zur Verfügung gestellt bekommen haben: Die **"TWTimes-Zeitungsente"**!

TWTimes-Zeitungsente [item=50129000] - Bonus: +100 % Geschwindigkeit

Dieses sechste Item der TWTimes steht ab sofort auch für alle Spieler zur Verfügung und wird von der Redaktion, genau wie alle anderen TWTimes-Items, für die Beteiligung an unserer Zeitung vergeben. Wer regelmäßig Beiträge verfasst oder an bestimmten Gewinnspielen oder Sonderaktionen teilnimmt, hat die Möglichkeit unsere Items zu bekommen - versprochen! Denn dieses Mal ist das Item ganz real und nicht nur ein Scherz, wie wir ihn bereits im April 2015 in Ausgabe 74 für euch bereithielten:

"Das Ende ...

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

Leider ist die TWTimes-Zeitungsente aktuell noch nicht Teil des bereits bestehenden TWTimes-Sets, sondern nur ein einzelnes Item. Wir stehen jedoch mit dem Community Management in Verbindung und bemühen uns, noch eine Einbindung in unser Set zu erreichen. Wir halten euch über den neuesten Stand auf dem Laufenden und wünschen euch auch weiterhin viel Spaß mit eurer TWTimes ... und das ist keine "Zeitungsente"!

(Anm. d. Red.: "Zeitungsente" = umgangssprachliche Bezeichnung für einen Beitrag mit fehlerhaften Informationen in einer Zeitung)

(Tony Montana 1602)

Welt 1 lebt auf

Ein Neustart auf Welt 1

Welt Gorgia ist für einige Spieler langweilig geworden. Streitereien bezüglich Fortkämpfen waren lange Zeit an der Tagesordnung. Doch selbst diese gibt es nicht mehr. So kam der Tag, an dem **Orenda** nach Welt 1 gelockt wurde. Eifrig wie wir sie kennen, holte sie weitere Spieler auf diese Welt. So ist inzwischen eine Stadt, die bislang neun Einwohner hatte, auf nunmehr 35 Einwohner angewachsen. Zwei weitere Spieler dieser Stadt helfen inzwischen in anderen Städten beim Kirchenausbau. Und auch die benachbarten Städte bevölkern sich wieder. Die "Kleinen", die auf anderen Welten nie bei Fortkämpfen zugelassen worden wären, kämpfen auf Welt 1 kräftig mit, auch wenn es ihnen derzeit noch etwas an Ausrüstung fehlt und sie noch nicht so viele Lebenspunkte haben. Ein besonderes Dankeschön möchte ich einem Spieler des Bündnisses sagen (der hier nicht genannt werden möchte), der sie mit sehr vielen Items - teilweise zum EK - unterstützt hat und weitere zum Verleihen zur Verfügung stellte.

Lassen wir ein paar von den Spielern, die neu begannen - **Orenda, Old Hammerhand, TUEUCHNIX, Knochenherz, Pauliforever** -, selbst zu Wort kommen.

(Cymoril)

Meine Reise nach Welt 1

Nach über einem Jahr herumdümpeln auf Georgia und schon mit den Gedanken dabei sich von The West zu verabschieden, kam Cymoril auf mich zu und fragte an ob ich nicht Lust hätte mit zurück auf Welt 1 zu kommen. Dort wäre es toll was Teamplay und Fortkämpfe betrifft. Ich dachte, habe eh nichts zu verlieren und so zog ich um.

Nachdem ich hier auf Welt 1 herzlich aufgenommen wurde, fand ich Gefallen an der "alten" Welt und ging nach Georgia und warb eifrig, um noch mehr Leute, die nur noch vor sich hin spielten, mit zurückzunehmen und ihnen den Spaß wiederzubringen. Es folgten 16 Spieler und Spielerinnen. Es macht echt wieder Spaß hier zu spielen, man bekommt Hilfe und wird nach bestem Wissen unterstützt.

Anfänglich war es schwer, aber nun bei einer gewissen Größe läuft es immer besser. Fortkämpfe, wenn sie denn mal stattfinden, machen auch wieder Spaß und auch wir "Kleinen" werden darin mit berücksichtigt.

Schade finde ich, dass immer mehr Welten eröffnet werden und eigentlich genug Spielwelten vorhanden sind, diese vorhandenen jedoch spieleranzahlmäßig immer weiter nach unten gehen. Wir brauchen keine neuen Welten, denn auf denen sind auch nur die "alten" Spieler vertreten.

(Orenda)

Meine Landung auf W1

Wo soll man beginnen? Im großen Ganzen ist man ja schon seit Beginn von The West zu Gange. Viele Welten hat man schon gesehen, viele Welten hat man mehr oder weniger wieder verlassen. Die beste Zeit erlebte ich damals auf W 5. Da gab es den ganzen Schnickschnack noch nicht. Da gab es keinen Zirkus oder ein Event, das das nächste jagte und - soll ich euch was sagen, es hatte auch Spaß gemacht. Als dann die "Neuen Welten" mit Namen, statt Nummern, kamen, zog ich über Colorado, El Paso zunächst bis nach Fairbanks. Dort waren wir als FK-Truppe schon sehr, sehr weit vorne in der Rangliste, Teamplay und Unterstützung waren dort immer vorhanden. Als Welt Georgia kam, ging ich mit meiner treuen Truppe dorthin und wir bestimmten von Anfang an über Jahre dort das FK-Geschehen. Durch Missgunst, Neid, Intrigen wurde unser Bund aber leider zersprengt. Dennoch blieb ich dort, denn einen Account, über Jahre aufgebaut (wie auf anderen Welten auch), löscht man nicht so einfach. Viel Zeit und Geld hatte man investiert und auch viele tolle Leute im Spiel sowie im RL kennengelernt. Ich merkte schnell, dass man die Zeit nicht mehr zurückdrehen kann und spielte nur noch so vor mich hin.

Dann, aus einem Zufall (Zufälle gibt es nicht) heraus, bekam ich durch Orenda mit, dass sie durch Cymoril quasi zurück auf Welt 1 ging und neu begann. Dort sollte es spannende Fortkämpfe geben und eine tolle Gemeinschaft. Da ich ja nichts zu verlieren hatte, schloss ich mich an und ging am 01.10.2016 auch nach Welt 1 zurück. Ich muss euch sagen, nun 1 Woche nachdem ich hier angekommen bin, möchte ich diese Gemeinschaft

Welt 1 lebt auf - Fortsetzung

nimmer missen. Solch eine Hilfsbereitschaft den "Kleinen" gegenüber kannte ich nur von uns selbst und den "alten" Welten. Auf den "neuen" Welten gibt es das in der Form leider nicht mehr.

Ich bin so Dankbar dass ich diesen Schritt getan habe, meinen Spielspaß wieder gefunden habe und wirklich eine Klasse Mannschaft hier vorfand. Es kam sogar soweit, dass sechs weitere Spieler uns von Welt Georgia auf Welt 1 folgten. Auch diese sind mehr als begeistert diesen Schritt getan zu haben.

(Old Hammerhand)

Unser Einzug auf Welt 1

Wir beschreiten das Jahr , ich kann mich gar nicht mehr genau erinnern , es muss so um die 1870 gewesen sein, wo Frank und Jesse James ihren Ruf erwarben. Zu dieser Zeit begab sich ein kleine Anekdote, wovon ich euch berichten möchte.

Es war wieder einer dieser langweiligen grauen Tage, wo man sich wieder dem Alkohol und der feuerbrüstigen Knochenherz hingeben wollte, naja ihr wisst schon , man war einfach nur da und vor lauter Alkohol und völligem Verlust der Muttersprache nicht mehr ansprechbar. Man saß auf seinem Gaul, die Schlinge um den Hals gelegt und versuchte es ihm begreiflich zu machen, sich zu bewegen. Wie so oft bewegte sich der abgemagerte Mustang keine zwei Meter mehr. Nun stand ich da, Schlinge um den Hals, Pferd dem Tode nahe, nur noch Frau Knochenherz im Kopf, welche mit dem stattlichen Old Hammerhand in ferne Weiten durchgebrannt war. Es war genau 12:00 Uhr, die Sonne stand im Zenit da, sah ich einen Schatten auf mich zuschreiten, welcher mit einer ungewöhnlich zärtlicher Stimme sprach. "Frank, nein Frank ich bin es, die Orenda und ich werde dich nicht gehen lassen, nicht jetzt, denn wir haben eine Mission zu erfüllen." Sie sprach und sprach, sie rüttelte mich ins Leben zurück. Bei unseren abendlichen Gesprächen am Lagerfeuer stellte sich heraus, dass sie wusste, wo Knochenherz und Hammerhand das Weite gesucht hatten. Und so hatte ich wieder ein Aufgabe; stattlich wie vor zehn Jahren stand ich da und hatte nur einen Gedanken -Frank, finde sie. So geschah es, dass Orenda den Frank an sich band und sie nun in den unendlichen Weiten der Welt 1, Knochenherz und Hammerhand suchen.

(Tueuchnix)

Überredet ...

Nach langer Stadtlosigkeit in Georgia, beschloss ich, meiner alten Heimat Keoma wieder beizutreten. Nun, ich kam an und wurde gleich überfallen: "Komm auf die Welt 1, da isset schön." Ich folgte nun Tueuchnix, Orenda und Old Hammerhand nach langem Betteln, da ich eigentlich keine neue Welt mehr anfangen wollte. Da war ich nun, bin angekommen und habe mich über die Aufnahme hier in Welt 1 gefreut, sie war einmalig. Die Hilfe hier ist unbeschreiblich. Ob es ein Startgeld in Höhe von 50.000 Dollar, Produkte für die ersten Schritte als Neuling oder Items sind, es fehlen einem einfach die Worte. Es lohnte sich also nochmals von neuem anzufangen, da es wieder Spaß macht zu spielen. Ich freue mich hier über die Zusammenarbeit mit allen, die Fortkämpfe und vieles mehr.

Liebe Grüße
die knochige mit Herz (Knochenherz)

moin, moin ...

Ich bin Pauli und wurde auch irgendwie hergelockt auf Welt 1. Ich war auf mehreren Welten und spiele jetzt noch auf Welt Georgia und Fairbanks. Wenn ich erst gross bin, hoffe ich, dass ich eine Verstärkung für unsere Fortkampftruppe sein kann. Ich freue mich auf ein fröhliches miteinander spielen.

(Pauliforever)

Auswertung des Oktoberfestes 2016

Neue Dropchancen bei Events?

In einer der letzten TWTimes Ausgaben (Nr. 90, August 2016) hatte ich im Zuge des Unabhängigkeits-Event bereits einmal die Dropchancen bei Events genauer unter die Lupe genommen und dabei u.a. deutlich aufgezeigt, dass InnoGames den Spielern eine falsche Gewinnwahrscheinlichkeit vorgaukelte, indem es innerhalb der einzelnen Gewinnkategorien weitere Unterteilungen bei den Dropwahrscheinlichkeiten gab. Dieser Umstand wurde bereits seit Jahren von InnoGames so praktiziert und die Spielercommunity hatte dies immer mal wieder angeprangert. Auch der von den Spielercommunities als negativ angesehene Umstand, dass in vielen Gewinnkategorien vollkommen nutzlose Taschen/Kisten enthalten waren, wurde in dem damaligen TWTimes-Artikel wieder einmal angesprochen und es wurde erneut angeregt, den Droppool bei den Events anzupassen.

Wer weiss, ob es evtl. eh auf der Agenda von InnoGames stand oder ob vielleicht gerade dieser Artikel in der TWTimes den entscheidenden Ausschlag dafür gab, dass InnoGames bei dem gerade abgelaufenen Oktoberfest-Event erstmals Änderungen bei den Dropwahrscheinlichkeiten und dem Droppool offiziell angekündigt hatte. So konnten die Spieler im offiziellen The West Forum u.a. folgende verheißungsvoll klingenden Worte lesen (https://forum.the-west.de/index.php?threads/oktoberfest.74776/#post-819417):

- *Die vier Gewinnkategorien wurden umgebaut: Einige Gegenstände wurden entfernt, andere wurden hinzugefügt;*
- *Neue Kisten wurden erstellt;*
- *Die Chance, Gegenstände aus den neuen Sets zu erhalten, wurde erhöht;*

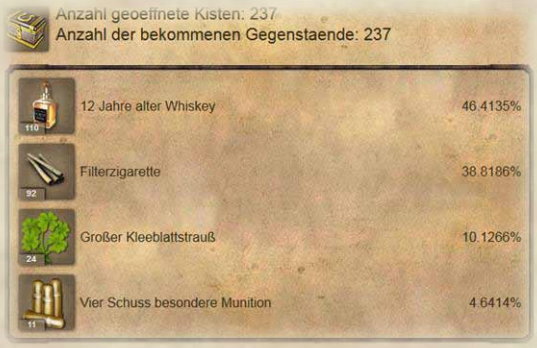
Sollten hier tatsächlich erkennbare Verbesserungen umgesetzt worden sein? Dies gilt es natürlich zu überprüfen, daher werden wir auch das Oktoberfest-Event einmal etwas genauer betrachten und es direkt mit den Ergebnissen vom letzten Event (Unabhängigkeit 2016) vergleichen.

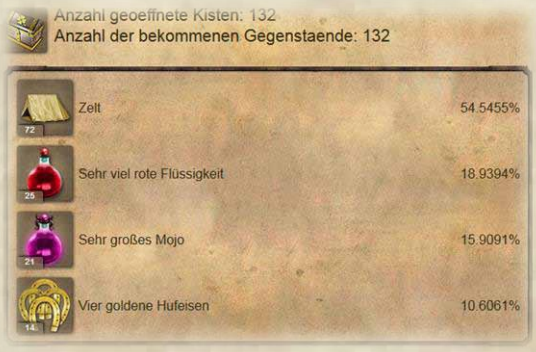
Was bei der Betrachtung der möglichen Gewinne sofort ins Auge fiel, waren die vielen neuen Items, welche an die Stelle von etlichen unbeliebten Taschen/Kisten getreten waren. Hier hatte InnoGames wirklich viel am generellen Droppool verbessert - aber bitte, bitte, nehmt auch endlich die Produkttasche aus der grünen Kategorie raus! Vor allem im Bereich der kostenlosen Kategorie „*sehr häufig*“ waren nun einige echte Knaller zu finden (z.B. Glücksspange, Erste-Hilfe-Set), man hatte zudem die Chance auf Beutetruhen und in der höchsten Kategorie waren sogar die Premiumkisten und der Bondbrief endlich verschwunden.

In den 2 mittleren Gewinnkategorien tauchten u.a. nun die völlig neuartigen Glückstruhen auf, welche unterschiedliche Buffs enhielten (pro Kiste erhielt man einen Buff). Von der Idee her wirklich nett, aber die

Auswertung Oktoberfest 2016 - Fortsetzung

Umsetzung war dann leider doch eher enttäuschend, denn im Vergleich zu den Buffs der untersten Kategorie, waren die Buffs der Kisten (wohlgemerkt aus höheren Kategorien) ein schlechter Witz und im Vergleich mit den früheren Nieten kam man als Spieler vom Regen in die Traufe. Werten wir das ganze aber einfach mal als ersten Versuch, aber bis zum nächsten Event besteht hier noch dringender Handlungsbedarf! Entweder sollten die Buffs an sich ausgetauscht werden (in wesentlich bessere!) oder aber man sollte zumindest die Anzahl der in der Kiste befindlichen Buffs massiv aufstocken (die Erste-Hilfe-Box aus der untersten Kategorie enthielt ja alleine schon 15 Buffs). Außerdem sollten auch hier die entsprechenden Buffs mit gleicher Wahrscheinlichkeit erhalten werden können, es gibt überhaupt keinen Grund für eine erneute Unterteilung der Dropwahrscheinlichkeiten!





Desweiteren wurden bei diesem Event erstmals auch Setkisten eingeführt, in welchen den Kategorien entsprechende alte „legendäre“ Setitems aus dem gleichnamigen Event der vergangenen Jahre zu finden waren. In diesem Fall waren dies also Setitems, welche man beim Oktoberfest 2013 und 2014 erlangen konnte (Frank Eaton, George McJunkin, King Fisher, Bill Doolin, Deadwood Dick, Frank James). Dadurch waren nun auch jüngere Spieler und Spieler auf neueren Welten in der Lage, Teile von den älteren Sets zu erhaschen. Eine durchaus positive Änderung und allemal besser, als so manche „Tombolanieten“ der Vergangenheit! Für zukünftige Events wäre es aber durchaus wünschenswert, wenn diese Kisten auch die Setitems aus dem Vorjahr enthalten würden. Machen wir uns nichts vor, diese Sets sind bereits 1 Jahr alt und in den meisten Fällen auch schon längst überholt was die Werte angeht. Aus meiner Sicht also kein Grund, diese Items nicht ebenfalls dem Droppool der entsprechenden Kisten zuzufügen.

Eine weitere kleine positive Änderung bei diesem Oktoberfest-Event war auch der Umstand, dass man die Preise direkt erhielt und nicht wie früher üblich, erst nach Ablauf der stetig ansteigenden Zeitfrist. Somit war die Gefahr von „verfallender“ Eventwährung deutlich reduziert und man konnte eigentlich alles an Brezeln einsetzen, was man bis zur letzten Minute gesammelt hatte.

Aber zurück zu der aus meiner Sicht viel wichtigeren Ankündigung, dass die Dropwahrscheinlichkeiten für Setitems erhöht worden wäre. Als Basis der folgenden Auswertung wurden hierzu erneut die sehr umfangreichen Daten (über 90.000 Spielrunden) von *The West Calc* benutzt und etwas übersichtlicher aufbereitet. Alle Einzeldaten sind aber auch auf der genannten Seite einzusehen (https://tw-calc.net/?page=tombola&id=15_2016). Im Vergleich zum Unabhängigkeits-Event mussten die Daten dieses mal aber ein klein wenig anders aufbereitet werden, denn die vormals erfolgte Setitemgruppierung konnte nicht durchgeführt werden, da InnoGames hier ebenfalls eine positive Veränderung durchgeführt hatte. Dieses mal gehörten nämlich die Schuhe nicht zur Kategorie „*selten*“, sonder fanden sich in der Kategorie „*häufig*“ wieder. Aus diesem Grund wurde den beiden Statistiken ein neuer Vergleichswert hinzugefügt, die durchschnittliche Dropwahrscheinlichkeit pro Setitem.

Als „Nieten“ werden wie gewohnt alle Gewinne gewertet, welche keine Setitems sind (also Buffs, Bondbriefe, Kisten, Tränke usw.). „Gewinne“ (= Setitems) werden entsprechend ihren Itemkategorien zugeordnet.

Auswertung Oktoberfest 2016 - Fortsetzung

Oktoberfest

Sehr häufig			Ø %/Item
Niete	42913	80,20%	4,46%
Höhere Stufe *(häufig)*	9963	18,62%	
Höhere Stufe *(Selten)*	617	1,15%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	14	0,03%	
Gesamtspiele	53507		

Häufig			Ø %/Item
Niete	6732	15,86%	2,27%
Hut	11227	26,45%	8,82%
Halstuch	11242	26,48%	8,83%
Schuhe	11312	26,65%	8,88%
Höhere Stufe *(Selten)*	1934	4,56%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	4	0,01%	
Gesamtspiele	42451		

Selten			Ø %/Item
Niete	2594	28,80%	4,80%
Gürtel	2120	23,53%	7,84%
Hose	2149	23,86%	7,95%
Jacke	2082	23,11%	7,70%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	63	0,70%	
Gesamtspiele	9008		

Äußerst selten			Ø %/Item
Niete	58	9,78%	4,89%
Duellwaffe	346	58,35%	9,72%
Gewehr	144	24,28%	8,09%
Setkiste	45	7,59%	1,90%
Gesamtspiele	593		

Unabhängigkeit

Sehr häufig			Ø %/Item
Niete	40102	83,75%	5,98%
Höhere Stufe *(häufig)*	6878	14,36%	
Höhere Stufe *(Selten)*	894	1,87%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	10	0,02%	
Gesamtspiele	47884		

Häufig			Ø %/Item
Niete	9486	27,40%	3,91%
Halstuch/Hut	21994	63,53%	10,59%
Höhere Stufe *(Selten)*	3139	9,07%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	2	0,01%	
Gesamtspiele	34621		

Selten			Ø %/Item
Niete	2458	27,82%	3,97%
Schuhe/Gürtel	5010	56,71%	9,45%
Hose/Jacke	1345	15,23%	2,54%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	21	0,24%	
Gesamtspiele	8834		

Äußerst selten			Ø %/Item
Niete	152	27,49%	6,87%
Pferd/Sattel	359	64,92%	10,82%
Setkiste	42	7,59%	1,90%
Gesamtspiele	553		

Es reicht bereits ein Blick auf die jeweilige Gesamtnietenquote, um zu erkennen, dass InnoGames der Ankündigung wirklich auch Taten hat folgen lassen und die Dropquote der Setitems leicht erhöht hat – und zwar in den Kategorien „*häufig*“ und „*äußerst selten*“, was sowohl den Non-Nugget-Spielern, als auch den Nugget-Spielern zu Gute kam. In der Kategorie „*selten*“ blieb die Dropwahrscheinlichkeit der Setitems hingegen nahezu gleich.
Viel entscheidender ist aber in meinen Augen, dass InnoGames endlich die Unterdifferenzierung der Setitemdropquote innerhalb einer Gewinnkategorie abgeschafft hat und nun in fast allen Kategorien die Setitems mit nahezu gleicher Wahrscheinlichkeit gewonnen werden konnten (mit Ausnahme der Setkisten in der Kategorie „*äußerst selten*“). Hierdurch erhielten die Spieler nun weniger Hüte und Halstücher, dafür aber deutlich öfters auch die „wertvolleren“ Setitems (z.B. Hosen und Jacken) als bei vergangenen Events. Mit etwas Losglück hatte man so also im Laufe des Events seine kompletten Kleidungsset zusammen (was in der Vergangenheit eher selten der Fall war).

Danke InnoGames, das war seit langer Zeit endlich mal wieder ein wirklich positiver Schritt auf die Spieler zu! Es bleibt zu hoffen, dass dies nun auch bei den zukünftigen Events weiterhin so umgesetzt wird und evtl. zusätzlich auch noch die eine oder andere hier genannte Verbesserung in Kraft tritt.

(Rastlos)

Anzeige

Werbung in der TWTimes ist kostenlos!

Huhu, ich bin Anor - **der Aldi des wilden Westens** - genauer gesagt "die Aldi" aus Welt 1.

Mein Motto: H Ä N D L E R I N aus Leidenschaft.
¡ldoʞ uǝp ʃnɐ ɐɹǝqos ɥɔɥɔ ɯnɥ ɔɥ ǝllǝʇʇǝʇs ɥɔuǝ ʞnɹ

Ich habe schon immer auf Glück geskillt und alles was ich finde, wird zum normalen Verkaufspreis verkauft. Außerdem bin ich noch in einem Händlernetzwerk in der Welt 1 und tausche dort alles, was begehrt oder knapp ist. Manchmal gibt es ##Anor's HAPPY HOUR##, dann lohnt es sich besonders schnell zuzuschlagen. Aber natürlich nur am Markt - wer mich duelliert, muss auf die Blackliste und auf günstige Sachen warten bis er schwarz ist, hi hi.

Ich wurde schon öfter gefragt, ob mir das überhaupt Spaß macht, dauernd nur Sachen zu suchen und zu handeln. Ja ... das ist "Hammer", weil man mit vielen Spielern und Spielerinnen in Kontakt kommt und mich inzwischen viele kennen. Questen, Fortkämpfe und chatten ist natürlich auch drin und hin und wieder muss auch mal einer erleben, dass Anor eine wehrhafte Dame ist.

Welt 1 rockt und hat eine Aldi.

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Oktober

Im vorletzten Monat des Jahres beginnt der Endspurt in die wiederholbaren Questreihen des Jahres 2016 und so warten gleich *vier* Reihen auf die Wiederholungstäter des Westens.

Vom 01.11.2016 um 10:00 Uhr bis zum 18.11.2016 um 23:59 Uhr könnt ihr die Reihe **Totenköpfe aus Zucker** noch einmal spielen. Vorraussetzung ist jedoch, dass ihr die normale Quetsreihe **Tag der Toten** abgeschlossen habt.

Die Questreihe **Der perfekte Überfall** steht euch vom 11.11.2016 um 10:00 Uhr bis zum 18.11.2016 um 23:59 Uhr zur Verfügung. Zeigt, wer besser ist: die Sheriffs oder die Gangster!

Zum Erntedankfest gibt es vom 23.11.2016 um 00:00 Uhr bis zum 30.11.2016 um 23:59 Uhr die Questreihe **Thanksgiving**. Die Redaktion der TWTimes hofft, dass nach dem Festtagsschmaus noch alle Hosen und Röcke passen.

Da Weihnachten auch schon absehbar ist, beginnt der **Adventskalender** bereits am 26.11.2016 um 00:00 Uhr und ist bis zum 23.12.2016 um 23:59 Uhr spielbar. Kling Glöckchen, kling!

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern bei den Questreihen im November viel Erfolg!

(Tony Montana 1602)

Update 2.44

Nur Fliegen ist schöner

Auch wenn für einige Spieler gar nichts schöner als das Spiel The West ist, so können wir doch mit dem Update 2.44 den Brüdern Orville und Wilbur Wright zu ihren Pionierleistungen auf dem Gebiet des Flugzeugbaus gratulieren. Am 12. Oktober 2016 kam das Update 2.44 in unser Spiel und brachte wieder zwei neue Spielinhalte, eine überarbeitete Grafik und eine kleinere Fehlerkorrektur mit sich.

Vom **12. Oktober bis zum 30. November** ist die Questreihe **„Die Gebrüder Wright“** spielbar. Mit dieser Reihe können alle Spieler, die die Quest „Showdown (Rette den Saloon, Teil 2)“ abgeschlossen haben, in 12 Einzelquests den Brüdern Wright unter die Arme greifen und sie auf dem Weg zu ihrem ersten Motorflug unterstützen. Am Ende der Quest erhält man einen Erfolg, einen Titel und einen Gegenstand, das „Gebrüder Wright Diplom“.

Questbelohnung: Gebrüder Wright Diplom

Die Sammler auf den The West Welten wird es freuen, dass mit diesem Update auch die Gegenstände der Sets von Robert Lee, Pancho Villa und Tuko-See-Mathla jetzt auktionierbar sind. „Wer ist dieser Tuko-See-Mathla?!“ Wer sich das fragt, ist ganz sicher nicht allein mit seiner Frage. Den meisten Spielern ist das betreffende Set eher unter dem Namen „Seminolen-Set“ bekannt. Es schreibt, spricht und merkt sich einfach viel besser als „Tuko-See-Was-auch-immer-Set“.

Alle Spieler, die sich die Spielwährung im Nuggetfenster kaufen möchten, finden dieses seit dem Update in grafisch überarbeiteter Form vor. Die Menge der zu erwerbenden Nuggets wird nun auch durch verschiedene Grafiken unterlegt: ein paar Körner in einem Sieb, ein paar mehr in drei Gläsern, ein ganzer Sack voll, eine Handkarre voll und schließlich eine ganze Lore voll, direkt aus dem Bergwerk.

Die Fehlerkorrektur betraf die Questvoraussetzung „Gewonnene Abenteuer“. Diese wurde bis zur Korrektur auch dann als erfüllt gewertet, wenn der Spieler ein Abenteuer nur gespielt, aber nicht gewonnen hatte. In diversen Chats ließ sich im Anschluss vernehmen, dass viele Spieler diese Behebung des Bugs keineswegs positiv sehen, sondern sich eher eine Korrektur des Textes gewünscht hätten, nämlich hin zu bloß „Gespielte Abenteuer“.

Die genaue Beschreibung des Updates findet ihr im offiziellen Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-44.74852/ im Bereich „Ankündigungen“.

(Tony Montana 1602)

Spielziele

Der Kopfgeldjäger

Öfter stellten wir Euch in unserer Zeitung schon Spielziele vor. Diesmal geht es um einen Kopfgeldjäger auf Welt 1.

Kopfgelder werden gern einkassiert. Manchmal passiert es, ohne dass man direkt darauf aus war. Plötzlich entdeckt man im Bericht, dass ein Angriff nicht nur gewonnen wurde, sondern sich finanziell auch noch gelohnt hat. Mitunter wird man auch selbst angegriffen und staunt nicht schlecht, dass der Angreifer sich wohl verschätzt haben muss bei der Einschätzung der Stärke seines Gegners.

Manche Spieler mögen keine Duelle und schon gleich gar nicht möchten sie angegriffen werden, zumindest nicht dauerhaft. Doch Angriffe können auch positive Seiten haben:

- Der angegriffene Spieler gewinnt das Duell.
- Der Angreifer hatte Geld bei sich, welches dem Angegriffenen bei einem Sieg als Schmerzensgeld dient.
- Der Angreifer hatte ein Kopfgeld auf sich, welches das Taschengeld des Angegriffenen bei einem Sieg aufbessert.
- Duelle zählen bei den Tagesaufgaben.
- Der Angegriffene geht KO und kann 72 Stunden ohne weitere Angriffe befürchten zu müssen arbeiten.
- Auch der Angegriffene Spieler erhält Erfahrungspunkte und wächst.
- Es gibt viele verschiedene Erfolge für das Duellieren, mit klar formulierten Anforderungen, das heißt, man kann gezielt darauf hinarbeiten, ganz im Gegensatz zu den teilweise mysteriösen und stark vom Zufall abhängenden Erfolgen bei den Abenteuern.

Also können Duelle ein richtiges Spielziel sein.

Ein besonderes Spielziel diesbezüglich hatte **Reglos** sich ausgedacht. Er ist der einzige uns bekannte Spieler, der bisher 2000 (zweitausend) Mal das Kopfgeld seiner Mitspieler mittels Duellen kassierte. Am 19.10.2016 war es endlich soweit.

Spielziele - Fortsetzung

Hin und wieder, wenn es sich bei einem Spieler lohnte ein Kopfgeld zu kassieren, griff er ihn an. Seit ca. einem Jahr änderte sich das und er holte er sich gezielt Kopfgelder, um seine Anzahl eingenommener Kopfgelder ständig zu erhöhen. Am liebsten griff er in der Weihnachtszeit an, weil es da viel Kopfgeld gab, welches leicht zu ergattern war. Oft wird seitens der Spieler vermutet, dass Reglos selbst Kopfgeld aussetzt, um es dann wieder zu kassieren. Das entspricht jedoch nicht den Tatsachen, denn das hat er nicht nötig. Bei Redaktionsschluss schauten wir nochmals in sein Profil. Dort sind inzwischen schon 2011 erledigte Steckbriefe eingetragen.

Wir wünschen Reglos weiterhin viele Spieler, die er duellieren kann. Wer also ein Kopfgeld auf sich ausgesetzt entdeckt, sollte ein wenig auf der Weltkarte nachsehn, ob Reglos sich in seiner Nähe befindet.

(Cymoril)

Wettstreit auf Welt 1

Harpers Äxte ...

Endlich war es soweit - als Feldkoch hatte man nur das Craftingziel erreicht, um Harpers Äxte herstellen zu können. Die erste eigene dieser Äxte lag im Inventar. Schnell sprach sich das herum und es flatterten Aufträge anderer Spieler in den Telegrammbriefkasten. Irgendwann war dann der Bedarf weitgehend gedeckt. Lange Zeit produzierten die Feldköche auf Welt 1 seltener oder keine Harpers Axt mehr. Doch dann kam die Möglichkeit der Veredelung ins Spiel The West; die Äxte waren plötzlich wieder gefragt. Zunächst wurden sie relativ teuer verkauft, bis man sie später nur noch durch Beziehungen zu Feldköchen erhielt. So entstand ein regelrechter Wettbewerb beim Veredeln der Waffe. Geld regiert die Welt, doch inzwischen werden Items lieber gegen die begehrten Waffen der Feldköche getauscht. Wir möchten derzeit keine Namen der Bastler nennen, dennoch wissen wir von keinem, der sie auf Stufe fünf veredelt hat. Wie lange wird es noch dauern? Einen Screenshot können wir Euch schon mal zeigen:

Wir wünschen allen Feldköchen immer eine Kammer voller Vorräte und allen Harpers Axt Veredlern fleißige Köche!

(Cymoril)

Erneuter Aufruf

Spielerprofile

Profile im Spiel sind die Visitenkarten eines jeden Spielers. Man kann einiges über einen Spieler aus den Einträgen darin herauslesen. Selbst spärliche Einträge oder gänzlich leere Profile sagen etwas über den Spieler aus. Um die Arbeit der TWTimes etwas zu unterstützen, baten wir in einer der vergangenen Ausgaben alle Leser, folgenden Text in ihr Profil einzutragen:

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

Heute rufen wir noch einmal dazu auf. Die Redakteure würden sich über Euern Eintrag sehr freuen, zeigt es uns doch, wer Leser der TWTimes ist. Hinsichtlich des auch absehbar anstehenden Weihnachtsfestes, soll nicht unerwähnt bleiben, dass es noch niemandem geschadet hat, einen solchen Eintrag in seinem Profil vorzunehmen...

(Cymoril)

Spieler im RL

Der Weltenretterreporter

Auf Welt 1 las ich in einem Gruppentelegramm, dass **Flanko** ein Weltenretterreporter sei. Sollte er eine Konkurrenz für die TWTimes sein? Neugierig geworden, was sich wohl dahinter verbergen mag, schrieb ich Flanko an. Er erklärte mir folgendes:

Das ist eine lange Geschichte gg - um sie kurz zu machen, ich habe vor einiger Zeit ein Kinderbuch geschrieben, in dem 3 Helden ein kleines Königreich retten. ***Calamity Janie*** *war davon so begeistert und nannte sie Weltenretter. Nachdem ich über die drei Helden diese Geschichte gemacht habe, nannte ich mich eben ihr Reporter und so kam es eben zum Weltenrettereporter. Wir haben uns aufgrund des Buches dann auch persönlich kennengelernt, obwohl wir 900 km auseinander wohnen und es hat sich eine tolle Freundschaft entwickelt und wir waren schon mehrmals miteinander auf Urlaub. Mittlerweile ist ein 2. Buch entstanden, für das es sogar Puppen gibt.*

Ein Kinderbuch? Jetzt wollte ich mehr darüber wissen und fragte nach den Buchtiteln und dem Inhalt.

Das erste Buch - ***Luzimars Plan*** *- ist vergriffen. Link: www.rsr-abenteuer.net*

Im ersten Buch „Luzimars Plan“ geht es darum, dass die drei Freunde Rüpfchen, Schna und Rover von König Gelbmantel beauftragt werden, in ein fremdes und sehr skurriles Land, Umkehrien (Wasserfälle fließen berggauf, Menschen tragen die Unterwäsche über der normalen Kleidung, der größte Star ist Haubini, ein Schlafkünstler) zu reisen, um dort drei magische Gegenstände zu holen, mit denen man einen Apparat bauen kann, um den bösen Luzimar zu fangen, der das kleine Königreich bedroht. Dabei erleben sie allerlei Abenteuer, eigenartige Begebenheiten und finden neue Freunde.

Das zweite und aktuelle Buch heißt ***Ein Jahr mit Rüpfchen, Schna und Rover*** *und soll den Kindern das Jahr mit seinen Monaten, Feiertagen und Aktivitäten näher bringen. Zu jedem Monat gibt es eine kleine Erklärung und drei Fotos mit den dazu passenden Aktivitäten (Skilauf, Drachensteigen, Bootsfahrt, Städtereise usw.) Es war auch Teilnehmer bei den Wettbewerben „Die schönsten Kinderbücher Wiens“ und „Die schönsten Kinderbücher Österreichs“. Es fehlt nur noch die Teilnahme an „Die schönsten Kinderbücher des Westens“ gggg*

Zu diesem Buch gibt es auch Puppen und Puzzles. Hier kann man das ansehen: www.rsr-abenteuer.net und http://www.holzauto.at/ein-jahr-mit-ruepfchen-schna-und-rover-buch-p-900.html

(Flanko)

Spieler im RL - Fortsetzung

Immer wieder stoßen wir auf interessante Menschen und Begebenheiten bei The West. Oft weiß man ja nicht, wer sich hinter einem Spieler im RL verbirgt, denn nicht jeder mag viel über sich erzählen. Doch diesmal hatten wir Glück. Ein herzliches Dankeschön an Flanko und wir freuen uns auf noch viele weitere Geschichten über Rüpfchen, Schna und Rover.

(Cymoril)

Profil des Monats

Gut zu wissen ...

Auf Welt Georgia entdeckten wir per Zufall das Profil von **clint markus**, welches wir heute zum **Profil des Monats** ernennen.

Der Samenerguss besteht zu 91,8 Prozent aus Wasser. Darin befinden sich in aufgelöster Form, berechnet pro Liter:

Vitamin B12 0,6 Mikrogramm, Vitamin C 35 mg, Kalium 0,85 g, Natrium 2,69 g, Calcium 249 mg, Magnesium 291 mg, Zink 190 mg, Kupfer 0,52 mg, Glukose 54 mg, Fruktose 2,38 g, Milchsäure 200 - 500 mg, Zitronensäure 3,76 g, Aminosäuren 12,6 g, Protein 45 g, Chlorid 1,52 g, Hormone und noch viele andere wertvolle Substanzen. Sogar Spuren von Gold wurden nachgewiesen - ob ihr es glaubt oder nicht.

wer will da noch gold schürfen hier in geo?

Auch wenn die hier angedeutete alternative Form der Goldgewinnung sicher zu Ergebnissen führt, rät die Redaktion der TWTimes doch davon ab. Denn auch wenn sie sicher Spaß macht, so ist sie einfach nicht ausreichend ertragreich. Erst recht, wenn man bedenkt, dass die eine Hälfte der Menschheit überhaupt nichts produzieren, sondern der anderen Hälfte bestenfalls helfend zur Hand gehen kann. In diesem Sinne: ab ins Goldbergwerk!

(Cymoril)

Fundwahrscheinlichkeiten bei Arbeiten

Fundwahrscheinlichkeiten bei Arbeiten

Es kommen im offiziellen The West Forum zwischendurch immer mal wieder Fragen von Spielern auf, die sich rund um irgendwelche Fundwahrscheinlichkeiten bei Arbeiten drehen. Obwohl die Arbeiten einer der wesentlichsten Bestandteile des Spiels sind, gibt es hierbei scheinbar immer noch die eine oder andere Wissenslücke und so manches Mißverständnis. Es war also mal Zeit, sich diesem Thema zuzuwenden und etwas Aufklärungsarbeit zu betreiben. Das gab mir auch gleich mal Anlass dazu, endlich die diversen Formeln für entsprechende Fundwahrscheinlichkeiten herauszufinden und zu veröffentlichen. Im Zuge meiner aktuellen Recherche habe ich dafür in einer ausführlichen Testreihe über alle meine Spielwelten hinweg mehr als 7.500 Arbeitsberichte ausgewertet. Der eine oder andere mag jedoch nicht an der ganzen Herleitung meiner Ergebnisse interessiert sein, daher stelle ich mal gleich zu Anfang die Erkenntnisse in einer kurzen Zusammenfassung vor. Wer dennoch mehr über die Detailergebnisse der Testreihe und die daraus resultierenden Schlussfolgerungen erfahren möchte, der hat dazu im anschließend folgenden Statistikteil Gelegenheit.

Man muss bei den Arbeiten grundsätzlich 3 verschiedene Fundtypen unterscheiden: Die **Produkt**funde, die **Item**funde und die **Questitem**funde.

1. Produktfunde:
Die Produktfunde bezeichnen, wie der Name schon sagt, alle Funde von Produkten, welche im Arbeitsfenster explizit ausgewiesen sind (Achtung, es gibt auch Arbeiten, bei denen das Produkt nicht namenhaft genannt wird und verschiedene Produkte droppen können; z.B. bei „*Als fahrender Händler arbeiten*“). Die korrekte Fundwahrscheinlichkeit der Produkte wird auch jeweils im Arbeitsfenster angezeigt.
Desweiteren gilt:

- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **unabhängig** von der Motivation (auch mit 0% Motivation bekommt man die entsprechende Anzahl an Produkten)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **abhängig** von der gewählten Arbeitsdauer (je länger die Arbeit, desto mehr Produkte)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **abhängig** vom Status der Arbeit (normal, Silber- oder Goldarbeit)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist bis zu einem spezifischen Maximalwert stufenweise **abhängig** von den eingebrachten Arbeitspunkten (je mehr Arbeitspunkte bzw. je höher der Spitzhackenstatus, desto mehr Produkte)

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

- Die Fundwahrscheinlichkeit wird zu Arbeits**beginn** ermittelt (d.h. mit derjenigen Kleidung, mit welcher man die Arbeit eingestellt hat)
- Die Fundwahrscheinlichkeit kann zu Arbeits**beginn** durch entsprechende Produktbuffs beeinflusst werden
- Die Formel für die Produktfundwahrscheinlichkeit lautet:

Produktfundchance% = GW% * (((1+CPA) * (1+EPA) * (1+PBB)) + SGB) * (1+APB)

GW% = Grundwert% (ist für jedes Arbeitsprodukt und jede Arbeitszeit individuell)
CPA = (Abenteuer)CharakterPA (10% / 20% bzw. 0,1 / 0,2)
EPA = EinkommensPA (50% bzw. 0,5)
PBB = Produktbuffbonus (25% bzw 0,25)
SGB = Silber-/Goldarbeiten-Bonus (50% / 100% bzw. 05, / 1,0)
APB = Arbeitspunkte-/Spitzhackenbonus (50% bzw. 0,5 bei 5 goldenen Spitzhacken)

2. Itemfunde / Glücksfunde:

Itemfunde (üblicherweise auch Glücksfunde genannt) bezeichnen zufällige Funde von Items, welche nicht zu den bei der Arbeit ausgewiesenen Produkten gehören. Hierbei handelt es sich um die verschiedensten Arten von Items (z.B. Kleidung, Waffen, Reittiere) und auch Rezepten, deren Einkaufswert im Bereich des im Arbeitsfenster angezeigten Fundwertes liegen. InnoGames zeigt die Wahrscheinlichkeit für die Item-/Glücksfunde leider nirgendwo an, daher basieren einige meiner Aussagen hier (z.B. über die Grundwerte bei der Fundwahrscheinlichkeit) auf meinen umfangreichen empirischen Daten. Es gilt generell:

- Die Fundwahrscheinlichkeit ist stufenweise **abhängig** von der Motivation (je niedriger die Motivationsstufe, desto geringer die Fundwahrscheinlichkeit; bei 0% Motivation gibt es keine Itemfunde)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **abhängig** von der gewählten Arbeitsdauer (das beste Verhältnis von Itemfunden zu eingebrachten Erholungspunkten hat man bei 15sek-Arbeiten)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **unabhängig** vom Status der Arbeit (normal, Silber- oder Goldarbeit)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **unabhängig** von den eingebrachten Arbeitspunkten (allerdings bestimmen die zu Arbeitsbeginn eingebrachten Arbeitspunkte die Höhe der Fundwerte)
- Die Fundwahrscheinlichkeit wird bei Arbeits**ende** ermittelt (d.h. mit derjenigen Glückskleidung, welche man am Ende der Arbeit anhat)
- Die Fundwahrscheinlichkeit kann zu Arbeits**ende** durch entsprechende Glücksbuffs beeinflusst werden (also genau aufpassen beim Einsatz von Glücksbuffs bzgl. des Zeitpunktes)
- Die auf empirischen Daten basierende Formel für die Itemfundwahrscheinlichkeit lautet:

Itemfundchance% = GW% * (CPA + ((1+KB1) * (1+KB2) * (1+KB3)) + GBB) * *UMF*

*GW% = Grundwert% (**22%** für 1h-Arbeiten, **4%** für 10min-Arbeiten, **3%** für 15sek-Arbeiten)*
CPA = (Abenteuer)CharakterPA (10% / 20% bzw. 0,1 / 0,2)
KB1, KB2, KB3 = Gücksbonus der einzelnen Kleidungssets (z.B. für Kleidungsset, Waffenset, Pferdeset)
GBB = Glücksbuffbonus (z.B. Glüksspange, Met, Glücksbooster)
UMF = Unbekannter Motivationsfaktor (konnte leider nicht eindeutig durch empirische Daten ermittelt werden)

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

Ein Handelsbüro leiten		
Itemfunde: 436	Fundwert:	4.193$ - 12.580$
Adah Isaacs Menkens Gürtel	2	0,5%
Allens Pepperbox	4	0,9%
Anweisung: Braue Met	1	0,2%
Belle Starrs Deringer	2	0,5%
Benjamin Louis Valenki	1	0,2%
Calamity Janes Patronengürtel	1	0,2%
Charles Autobees Pilgerschuhe	1	0,2%
Chief Ourays Mokassins	1	0,2%
Crazy Horses Indianerkleidung	8	1,8%
Doc Hollidays Quacksalberschuhe	5	1,1%
Harmonicas Bundhose	1	0,2%
Hernandos Schwert	1	0,2%
James Bridgers Stoffhut	3	0,7%
Jesse James Schofield	1	0,2%
John Clums Tuch	5	1,1%
John Jacob Astors Lederschuhe	2	0,5%
Jose Chavez y Bacas Sombrero	4	0,9%
Kit Carsons Karohemd	2	0,5%
Lucien Maxwells Fliege	1	0,2%
Nats Machete	2	0,5%
Sacajaweas Knochenkette	2	0,5%
Taschunkas Tomahawk	5	1,1%
Tom Bells Pilgerjacke	2	0,5%
Touissant Charbonneaus Melone	1	0,2%
Virgil Earps Weste	2	0,5%
Walkaras Zahnkette	2	0,5%
Wells-Fargos Cowboystiefel	4	0,9%
William Mastersons Leinenhose	2	0,5%
Wyatt Earps Buntline	2	0,5%
	70	16,1%

Die Arbeit „*Ein Handelsbüro leiten*“ ist wegen der möglichen hohen Fundwerte sicherlich eine der beliebtesten Glücksarbeiten bei The West und damit auch eine der sehr wenigen Zugangsmöglichkeiten für die neueren High-Lvl-Craftingrezepte. Wer sich hier als High-Lvl-Spieler im hohen Fundwertbereich bewegt, der dürfte bei seinen Glücksfunden wahrscheinlich eine ähnliche Itemverteilung erhalten, wie die nebenstehend abgebildete (Auswertung von mehr als 400 Itemfunden). Wie schon bei anderen Spielinhalten, sind auch hier die Dropquoten der möglichen Items leider nicht gleich, d.h. die Items aus dem jeweiligen Fundwertbereich droppen mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit. Bei ca. 15-17% der gesamten Itemfunde handelt es sich um besondere Items (Named Items oder seltene Rezepte), wobei sich die Einzelfundwahrscheinlichkeit der wirklich raren Items aber bei nur gerade einmal ca. 0,2-0,3% aller Itemfunde bewegt. Diese Verteilungsquoten sind übrigens nicht arbeitsspezifisch, sondern lassen sich in der Regel auch bei anderen Arbeiten als der hier dargestellten gleichermaßen wiederfinden. Wer also ein spezielles/rares Item bzw. Rezept sucht, der muss in aller Regel schon Hunderte bzw. Tausende von Arbeitsstunden investieren (je nach Glückskleidung).

3. Questitemfunde:

Bei den Questitemfunden handelt es sich um ganz spezielle Items, welche (direkt oder indirekt) für entsprechende Questreihen benötigt werden (darunter fallen auch Items wie z.B. Wäsche-/Katzenkörbe). Um diese Items bei Arbeiten überhaupt finden zu können, müssen zunächst grundlegende und meistens sehr individuelle Bedingungen erfüllt sein (z.B. Spielerlevel, Itemvoraussetzungen bzgl. Inventar oder Produktslot, spezielle Arbeit, Zeitraum, eingebrachte Arbeitspunkte, eingebrachte Skillpunkte). Desweiteren unterliegen die Questfundwahrscheinlichkeiten manchmal auch zusätzlich noch weiteren Parametern (z.B. speziellem Fundwahrscheinlichkeitsgrundwert, Motivation). Daher gibt es hier auch keine allgemeine Formel und man kann generell nur sagen:

- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **unabhängig** von der gewählten Arbeitsdauer (daher empfiehlt sich für Questfunde stets die 15sek-Arbeit für schnelle Ergebnisse)
- Die Fundwahrscheinlichkeit ist **unabhängig** vom Status der Arbeit (normal, Silber- oder Goldarbeit)
- Die Fundwahrscheinlichkeit wird bei Arbeits**ende** ermittelt (wenn spezielle Bedingungen an den Questitemfund geknüpft sind, dann müssen diese zu Arbeitsende erfüllt sein)
- Die Fundwahrscheinlichkeit kann weder durch Glücks-/Produktbuffs, noch durch Glückskleidung beeinflusst werden
- In den allermeisten Fällen droppen die entsprechenden Questitems erst dann, wenn man auch die dazugehörige Teilquest angenommen hat (häufiger Fehler bei den Spielern)

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

4. Statistische Detailergebnisse:

Was nun folgt, sind die erläuternden Detailergebnisse meiner aktuellen Testreihe und die daraus resultierenden Erkenntnisse, welche in den vorherigen Abschnitten bereits in Kurzform vorgestellt wurden.

Kümmern wir uns zunächst um die **Produktfunde**. InnoGames zeigt die entsprechende Fundquote ja bereits im jeweiligen Arbeitsfenster an, was es mir sehr viel einfacher gemacht hat, eine finale Berechnungsformel zu finden und zu überprüfen, denn es mussten letztendlich nicht alle denkbaren Kombination real ausprobiert werden. Mir ging es bei meiner Testreihe aber auch darum zu überprüfen, ob diese Ingame-Angaben tatsächlich mit den wirklichen Fundquoten übereinstimmen. Es wurden also in Abhängigkeit von unterschiedlichen Ausgangsbedingungen die Anzahl der Produkte für die jeweiligen Arbeiten erfasst - hierzu mal exemplarisch eine Auswertung bei der 1h-Arbeit „*Ein Handelsbüro leiten*“:

	Anzahl 1h-Arbeit	Produkt-anzahl	Grund-wert	Abent.-Bonus	Eink.-PA	5 gold. Spitzhack.	Silber-arbeit	Gold-arbeit	Produkt-buff	Droprate	Formel-wert
Ein Handelsbüro leiten			90%	20%	50%	50%		100%	25%		439%
			90%	20%	50%	50%	50%		25%		371%
	117	342	90%	10%	50%	50%	50%			292%	290%
	173	421	90%	20%	50%	50%				243%	243%
	300	669	90%	10%	50%	50%				223%	223%
			90%	10%	50%						149%
	141	203	90%	10%			50%			144%	144%
	427	427	90%	10%						100%	99%

Erfreulicherweise stimmten die Angaben von InnoGames mit den tatsächlichen Fundquoten sehr gut überein (Abweichungen von 1-2 % halte ich für normal und vertretbar). Egal bei welcher Motivation die Arbeiten durchgeführt wurden, die Fundquoten waren konstant. Probleme bereitete mir zunächst aber die hinter der Fundwahrscheinlichkeit steckende Formel, denn gerade in Kombination mit höheren Fundquoten (d.h. mit Kombinationsvarianten von EinkommensPA, Spitzhackenbonus und Silberarbeiten) wurde schnell deutlich, dass der auf dem Papier gleich klingende Bonus von jeweils +50% in der Realität keineswegs gleichwertig war. Das war (und ist immer noch) unlogisch, aber als ich mir mal durch den Kopf gingen ließ, wie die historische Entwicklung der Arbeiten bei The West war, kam ich dann schließlich auf die entsprechende Formel:

Produktfundchance% = GW% * (((1+CPA) * (1+EPA) * (1+PBB)) + SGB) * (1+APB)

GW% = Grundwert% (ist für jedes Arbeitsprodukt individuell)
CPA = (Abenteuer)CharakterPA (10% / 20% bzw. 0,1 / 0,2)
EPA = EinkommensPA (50% bzw. 0,5)
PBB = Produktbuffbonus (25% bzw 0,25)
SGB = Silber-/Goldarbeiten-Bonus (50% / 100% bzw. 05, / 1,0)
APB = Arbeitspunkte-/Spitzhackenbonus (50% bzw. 0,5 bei 5 goldenen Spitzhacken)

Hier haben die zuständigen Entwickler also keineswegs ein in sich gleichbleibend logisches Konzept bzgl. der Bonusberechnung verfolgt, sondern augenscheinlich nur immer wieder etwas schnell an die zuvor bestehende Formel angestückelt. Manchmal weichen einzelne mit der Formel berechnete Fundchancen auch von den Ingame angezeigten Fundchancen um 1% ab (z.B. auch im Fall der oben gezeigten Arbeit, denn Ingame wird als Fundquote 100% an Stelle von den berechneten 99% angezeigt). Ich führe das darauf zurück, dass InnoGames bei den Grundwerten vermutlich keine ganzen Zahlen, sondern Fließkommazahlen verwendet, welche Ingame aber nur gerundet ohne Nachkommastellen angezeigt werden. Um die Formel aber nicht unnötig kompliziert zu machen, habe ich dies nicht extra in irgendeiner Form berücksichtigt und lasse die manchmal auftretende Abweichung von 1% einfach unter die Rubrik „Fehlertoleranz“ fallen. Ich denke, damit kann man gut leben.

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

Jetzt aber zu den **Item-/Glücksfunden**, ein Thema, dass die meisten auf Handeln geskillte Spieler interessieren dürfte und für mich persönlich der eigentliche Beweggrund für die Durchführung dieser Testreihe war. Da InnoGames die entsprechenden Fundwahrscheinlichkeiten leider nirgendwo anzeigt (wieso eigentlich nicht?) und auch nicht bereit ist, die dahinterstehende Formel zu veröffentlichen (oder ist sie im Programmcode nicht mehr auffindbar?), musste hier also eine möglichst genaue Annäherung auf Grundlage von möglichst vielen empirischen Daten her. Hierbei galt es natürlich auch, unterschiedlichste Bonuskombination zu untersuchen und empirisch zu belegen, denn die Erfahrung bei den Produktfundchancen hatte gezeigt, dass InnoGames unter Umständen eine recht chaotische Formel zur Berechnung verwendet. Ich hatte bereits 2013 schon einmal eine umfassendere Auswertung von Glücksarbeiten durchgeführt, deren Ergebnisse flossen aber nicht in die diesjährige Auswertung mit ein und sollten mir später nur als Vergleichswerte dienen. Alles in allem basierte die folgende 2016er-Auswertung auf mehr als 7.500 aktuellen und lückenlos erfassten Arbeitsberichten von mir selber. Ich werde nun natürlich nicht jede einzelne meiner Auswertungen im Detail veröffentlichen, denn das würde den Rahmen dieses Artikels sprengen, sondern mich nur auf die wichtigsten Einzelschritte beschränken.

Um möglichst genaue Ergebnisse zu erzielen, wurden hauptsächlich 1h-Arbeiten durchgeführt, denn dort ist die Fundwahrscheinlichkeit prozentual am höchsten und auch kleinere Abweichungen sind leichter zu identifizieren. Sämtliche Arbeiten wurden ausschließlich mit positiven APs durchgeführt, um einen negativen Einfluss von bronzenen Spitzhacken auf die Fundwahrscheinlichkeiten auszuschließen (bei der Produktfundwahrscheinlichkeit sinkt der Grundwert der Fundwahrscheinlichkeit wenn man nur bronzene Spitzhacken erreicht). Meine komplette Auswertung unterlag zudem der Annahme, dass die Grundwerte der Itemfundwahrscheinlichkeiten bei allen Arbeiten gleich groß sind (dies ergab zumindest meine Auswertung von 2013) und nur von der gewählten Arbeitsdauer abhängen. Neben den eigentlichen Fundwahrscheinlichkeiten lag mein Augenmerk vor allem auch auf der Abhängigkeit von der Motivation, denn dass es da eine solche in irgendeiner Form gibt, wusste ich schon von der 2013er-Testreihe, damals hatte ich dies jedoch nicht bis ins kleinste Detail überprüft. Die diesjährige Auswertung zeigte mir nun u.a. auf, dass es keine direkt prozentuale Abhängigkeit zu jeder einzelnen Motivationsgröße gab, d.h. es ließen sich keine eindeutigen linearen Trends zwischen direkt aufeinanderfolgenden Motivationshöhen erkennen. Nachfolgend einmal exemplarisch ein Beispiel (es handelte sich hierbei stets um die gleiche Arbeit):

Motivation	Anzahl 1h-Arbeit	Item-anzahl	Abent.-bonus	Kleidungsbonus 1	2	3	Droprate
100%	149	86	10%	50%	50%	10%	58%
88%	154	91	10%	50%	50%	10%	59%
76%	137	79	10%	50%	50%	10%	58%
64%	120	71	10%	50%	50%	10%	59%

Ich entschied mich daher dazu, die Gesamtauswertung zur besseren Übersicht analog zu den fünf unterschiedlichen Motivationsstufen aufzuschlüsseln, welche Ingame im Arbeitsfenster angezeigt werden, denn meine Vermutung war, dass nur diese Motivationsstufen (und nicht schon jede einzelne Motivationshöhe) Einfluss auf die Fundwahrscheinlichkeiten nahmen, so wie es ja auch bei den Erfahrungspunkten und Geldbeträgen tatsächlich der Fall ist. Durch die Einteilung in Motivationsstufen ließ sich dann zwar ein sehr grober Trend bzgl. der Abhängigkeit der Fundwahrscheinlichkeit ausmachen, jedoch war hier (zumindest für mich) immer noch keine wirklich eindeutig formelabhängige Zuordnung erkennbar. Dementsprechend wurde der Einfluss der Motivation später auch nur als *UMF* (Unbekannter Motivationsfaktor) in die finale Formel eingebaut, ohne diesen Faktor genauer beziffern zu können. Es zeigte sich aber dennoch, dass die Motivation erst unterhalb von 50% die Fundwahrscheinlichkeit wirklich erkennbar negativ beeinflusste, bis hinunter zu 0% Motivation, bei welcher ein Itemfund scheinbar ausgeschlossen war.

Motivation	Anzahl 1h-Arbeit	Item-anzahl	Droprate
76-100%	748	163	22%
51-75%	398	81	20%
26-50%	346	72	21%
1-25%	400	28	7%
0%	283	0	0%

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

Mit den bisherigen Erkenntnissen und Daten ließ sich bereits eine einfache und in sich absolut schlüssige Formel aufstellen, welche haargenau zu den bis dahin ermittelten Dropraten passte. Nun ging es also darum zu überprüfen, in welcher Form ein Glücksbonus durch entsprechende Buffs einbezogen wurde. Mangels größere Anzahl an den jeweiligen Buffs (vor allem den hochwertigen Glücksspangen) auf meinen Spielwelten (außer Met auf meiner Hauptwelt), konnten generell leider weniger Datensätze ermittelt werden, wodurch die Aussagekraft nicht ganz so deutlich war, wie bei all den anderen gesammelten Daten. Trotzdem zeigte sich jedoch, dass sich die nun ermittelten Dropraten nicht mit der bislang gefundenen einfachen Formel in Einklang bringen ließen. Auch bei der Itemfundwahrscheinlichkeit musste also wohl, analog zur Produktfundwahrscheinlichkeit, eine etwas kompliziertere (und unlogischere) Formel hinter den Fundwahrscheinlichkeiten stecken.

Es ergab sich letztendlich auf Grundlage aller Daten folgendes finales Bild bzgl. der in der Realität ermittelten Fundwahrscheinlichkeiten:

Motivation	Anzahl 1h-Arbeit	Item-anzahl	Abent.-bonus	Kleidungsbonus 1	Kleidungsbonus 2	Kleidungsbonus 3	Glücks-buff	Droprate
76-100%	173	109	20%	50%	50%	10%	20%	63%
	242	148	20%	50%	50%	10%		61%
	440	256	10%	50%	50%	10%		58%
	107	44	20%	20%			50%	41%
	476	139	10%	20%				29%
	215	58	20%					27%
	625	159	10%					25%
	748	163						22%
51-75%	46	23	20%	50%	50%	10%		50%
	120	71	10%	50%	50%	10%		59%
	204	59	10%	20%				29%
	41	8	20%					20%
	325	80	10%					25%
	398	81						20%
26-50%	88	23	10%	20%				26%
	261	45	10%					17%
	346	72						21%
1-25%	47	8	10%	20%				17%
	265	27	10%					10%
	400	28						7%
0%	5	0	10%	20%				0%
	315	0	10%					0%
	283	0						0%

Zur Generierung der entsprechenden Glücksboni wurden folgende Items verwendet: Quatermain Kleidungsset (+50%), Cartwright Pferdeset (+50%), Pat Desmond Waffenset (+10%), Fridolin Kleidungsset (+20%), Glücksspange (+50%), Met (+20%).

Nun galt es, die empirisch ermittelten Fundwahrscheinlichkeiten mit irgendeiner mathematischen Formel möglichst genau in Einklang zu bringen. Um keine Verfälschungen durch irgendeine Motivationsabhängigkeit zu bekommen, wurden dazu nur die Daten der ersten Motivationsstufe (76-100%) berücksichtigt. Ausgangspunkt zur Bestimmung der Formel war hierbei der real ermittelte Wert von 22%, bei welchem keinerlei Glücksbonus im Spiel war und der damit der gesuchte Grundwert der Fundwahrscheinlichkeit bei den 1h-Arbeiten sein müsste. Letztendlich kam ich auf folgende

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

Berechnungsformel für die Itemfundwahrscheinlichkeiten (P.S: Wer eine noch bessere Annäherungsformel findet, der darf mir diese sehr gerne mitteilen):

Itemfundchance% = GW% * (CPA + ((1+KB1) * (1+KB2) * (1+KB3)) + GBB) **** UMF***

*GW% = Grundwert% (**22%** für 1h-Arbeiten, **4%** für 10min-Arbeiten, **3%** für 15sek-Arbeiten)*

CPA = (Abenteuer)CharakterPA (10% / 20% bzw. 0,1 / 0,2)

KB1, KB2, KB3 = Gücksbonus der einzelnen Kleidungssets (z.B. für Kleidungsset, Waffenset, Pferdeset)

GBB = Glücksbuffbonus (z.B. Glüksspange, Met, Glücksbooster)

UMF = Unbekannter Motivationsfaktor (konnte leider nicht eindeutig durch empirische Daten ermittelt werden)

Mit dieser Formel deckten sich die theoretischen Fundwahrscheinlichkeiten sehr gut mit den real gefundenen Dropraten (eine Abweichung von 1-2% halte ich für durchaus akzeptabel bzw. für eine normale Toleranz):

Motivation	Anzahl 1h-Arbeit	Item-anzahl	Grund-wert	Abent.-bonus	Kleidungsbonus 1	2	3	Glücks-buff	Droprate	Formel-wert
76-100%			22%	20%	50%	50%	10%	50%		70%
	173	109	22%	20%	50%	50%	10%	20%	63%	63%
	242	148	22%	20%	50%	50%	10%		61%	59%
	440	256	22%	10%	50%	50%	10%		58%	57%
	107	44	22%	20%	20%			50%	41%	42%
	476	139	22%	10%	20%				29%	29%
	215	58	22%	20%					27%	26%
	625	159	22%	10%					25%	24%
	748	163	22%						22%	22%

Was mich persönlich etwas überrascht hatte, war allerdings der Umstand, dass sich meine Ergebnisse aus 2013 auch innerhalb einer gewissen Toleranz nicht mit den aktuellen aus 2016 deckten – sowohl was die Formel, als auch den Grundwert der Fundwahrscheinlichkeit anging. InnoGames musste also scheinbar in der Zwischenzeit irgendwann mal an den Itemfundwahrscheinlichkeiten rumgeschraubt haben, ohne dies in irgendeinem öffentlichen Changelog zu erwähnen.

Aber zurück zur diesjährigen Auswertung. Auch im direkten Vergleich von theoretischen Werten und tatsächlich ermittelten Daten, sieht man noch einmal sehr gut, dass die Motivation erst unterhalb von 50% einen erkennbar negativen Einfluss auf die Fundwahrscheinlichkeit hat, denn auch die kumulierten Daten aus dem Bereich 51-100% decken sich noch sehr gut mit den theoretischen Formelwerten:

Motivation	Anzahl 1h-Arbeit	Item-anzahl	Abent.-bonus	Kleidungsbonus 1	2	3	Glücks-buff	Droprate	Formel-wert
51-100%	173	109	20%	50%	50%	10%	20%	63%	63%
	288	171	20%	50%	50%	10%		59%	59%
	560	327	10%	50%	50%	10%		58%	57%
	107	44	20%	20%			50%	41%	42%
	680	198	10%	20%				29%	29%
	256	66	20%					26%	26%
	950	239	10%					25%	24%
	1146	244						21%	22%

Da die eigentliche Formel für die Fundwahrscheinlichkeiten gefunden zu sein schien, galt es als letztes dann nur noch, die Grundwerte der Fundwahrscheinlichkeiten für die 10min-Arbeiten und 15sek-Arbeiten zu ermitteln. Hierzu wurden entsprechende Arbeiten in der höchsten Motivationsstufe und ohne irgendeinen Einfluss auf die Glückschance durchgeführt:

Fundwahrscheinlichkeiten - Fortsetzung

Motivation	Arbeits-dauer	Anzahl Arbeiten	Item-anzahl	Droprate	Erholung/ Item
76-100%	1h	748	163	22%	55
76-100%	10min	605	26	4%	116
76-100%	15sek	834	22	3%	38

Die gefundenen Dropraten müssten also dem individuellen Grundwert für die jeweilige Arbeitsdauer entsprechen (22% für die 1h-Arbeiten, 4% für die 10min-Arbeiten, 3% für die 15sek-Arbeiten), es kann jedoch auch sehr gut sein, dass InnoGames hier ebenfalls Fließkommazahlen anstatt ganzen Zahlen verwendet. Die Ergebnisse waren ehrlich gesagt etwas anders als von mir erwartet, hatte ich vor allem bei den 15sek-Arbeiten eigentlich einen niedrigeren Wert (ca. 1%) und bei den 10min-Arbeiten einen etwas höheren Wert (ca. 6%) vermutet. Der Umstand, dass die Grundwerte der Fundwahrscheinlichkeiten bei den 10min- und 15sek-Arbeiten so dich beinander liegen, macht die 10min-Arbeit damit gänzlich ungeeignet für irgendwelche Glückstätigkeiten. Um dies zu verdeutlichen, habe ich einen Effizienzwert ermittelt, welcher aufzeigt, wieviel Erholungspunkte im Durchschnitt für einen Itemfund bei der entsprechenden Arbeitsdauer aufgewendet werden müssen (s. Abbildung oben).

Fazit: Um als „Glücksjäger“ auf der Suche nach Itemfunden möglichst gute Ergebnisse zu erhalten, empfiehlt es sich, folgende Punkte zu beachten:

- Die jeweiligen Arbeiten sollten mit der dafür besten Arbeitskleidung eingestellt werden, um zunächst einen möglichst hohen Fundwert zu erzeugen.
- Man sollte sicherstellen, dass beim Ende der Arbeiten dann jedoch die beste Glückskleidung zur Nutzung der entsprechenden Glücksboni getragen wird.
- Bei der Nutzung von zeitlich limitierten Glücksbuffs (z.B. Met, Glücksbooster, Kleeblätter) muss darauf geachtet werden, dass diese auch am Ende der Arbeit noch aktiviert sind (entsprechende Anzeige oben rechts am Bildschirm). In der Regel sollte man also erst die Arbeiten einstellen und dann den Glücksbuff nutzen.
- Die Glücksspange hat keine zeitliche Beschränkung, sondern stattdessen eine zahlenmäßige Nutzung (10 Aufladungen). Durch die gleichzeitige Buffwirkung von +150 AP verbraucht sich dieser Buff jedoch bereits schon bei Einstellung der Arbeiten und wer hier bei der Einstellung seiner Arbeiten in die Arbeitsschleife nicht aufpasst, der hat u.U. überhaupt gar keine Glückswirkung mehr. So gesehen hat dieser Buff bei normaler Ausnutzung seiner ganzen Buffwirkung nur einen Glücksbonus für 9 Arbeiten (1 Aufladung muss bei Arbeitsende stets noch aktiv sein, um den Glücksbonus zu bekommen). Wer auf die zusätzlichen +150 AP jedoch teilweise verzichtet, der kann die Wirkung des +50% Glücksbuffs der Spange hingegen auf 13 bzw. 19 Arbeiten (mit Automatisierungs-PA) ausdehnen. Dazu müssen zuerst alle Arbeiten (4 bzw. 9) in die Arbeitsschleife eingestellt und danach erst die Glücksspange aktiviert werden. Nach Ablauf dieser Arbeiten (welche bereits den vollen Glücksbonus der Spange erhalten), können noch 9 weitere Arbeiten unter Einfluss des Glücksbonus eingestellt werden (auch hier darauf achten, dass nach dem Einstellen der Arbeiten stets noch mind. 1 aktive Aufladung zur Nutzung des Glücksbonus übrig bleibt).
- Es ist bzgl. der Glücksboni manchmal effektiver, wenn man mehrere verschiedene Kleidungsglücksboni miteinander kombiniert, anstatt nur einen einzigen (gleich)hohen zu nutzen.
- Trotz einer an sich sehr niedrigen Grundfundwahrscheinlichkeit, ist die 15sek-Arbeit theoretisch die effizienteste Arbeitsdauer für Glücksarbeiten bzw. Itemfunde (das gilt auch unter Einfluss von Glücksboni).

Ich wünsche jedenfalls allen Spielern weiterhin viel Glück und gute Itemfunde und hoffe, dass nun etwas mehr Klarheit in Bezug auf die diversen Fundwahrscheinlichkeiten bei den Arbeiten von The West herrscht.

(Rastlos)

Erlebnis im Wilden Westen

Auch das gibt‘s ...

In der letzten Ausgabe der TWTimes suchten wir nach dem Namen John Ford im Personenrätsel. Neben all den anderen Einsendungen erhielten wir auch eine richtige Lösung von **Kelima** aus Welt 10.

"Hiho, es handelt sich bei dem Gesuchten um niemand anderen als John Martin Feeney aka John Ford! Warum ich mir so sicher bin? Bin selbst bereits vor etlichen Monden mit einem Mustang durch das Monument Valley und den nach ihm benannten John Ford Point geritten ...

Grussle Kelima W10"

Na das war doch mal eine interessante Information! Sofort schwang ich mich aufs Pferd und ritt zu Kelima, um nach einem Bericht für unsere Leser zu fragen. Kelima hatte gerade nicht so viel Zeit, versprach aber darüber nachzudenken, ob in der kurzen Zeit bis zum Redaktionsschluss noch ein Bericht drin sei. Gerade noch rechtzeitig vor dem Druck erhielten wir dann den Bericht. Vielen Dank Kelima.

(Cymoril)

R.E.M. und der wilde Westen

Vor genau 25 Jahren brachte R.E.M. das Album „Out of time“ auf den Markt und vor genau 25 Jahren verbrachte ich meine Sommerferien mit meinem Trecking-Rucksack und acht weiteren, mir bis dato unbekannten, Abenteurern im Westen der USA.

Mit einem uralten Dodge Ram ging es von L.A. nach San Diego und Mexiko runter und von dort quer durch die Nationalparks über Las Vegas hoch nach San Francisco und zurück nach L.A. Aufgrund der Gepäckbegrenzung hatte irgendwie nur einer Musik dabei und das war besagte CD. Die Lieder wurden also unser ständiger Begleiter ...

Was hat die Geschichte mit The West zu tun? Ganz einfach: Unser Weg führte uns natürlich auch ins berühmte Monument Valley, wo wir in einer grandiosen Kulisse einen Zeltplatz bekamen und bereits sehr früh am nächsten Tag einen Termin für einen Ausritt erhalten hatten. Die Pferde wurden uns, je nach Reiterfahrung und „Körperstatur“, durch die Navajos zugeteilt und uns sollten noch einige Überraschungen erwarten.
Bis zu diesem Zeitpunkt hatte ich immer einen großen Bogen um Pferde gemacht, aber da musste ich nun durch bzw. rauf. Nach gut einer halben Stunde hatte ich mich auch an das „Geschaukel“ gewöhnt und konnte anfangen die unbeschreiblich schöne Umgebung zu genießen! Wie viele Western hatte ich schon gesehen, in denen genau diese tolle Natur die Kulisse gebildet hatte und nun war ich selbst ein Teil davon. Unbeschreiblich und unvergessen ...

Die Navajos hatten scheinbar aber auch ihren Spaß mit uns, denn auf ein Schnalzen oder Pfeifen fingen die Mustangs plötzlich immer wieder an zu galoppieren. Es ging bergauf und bergab und unvermittelt standen wir vor einem Tipi, in dem wir gewebte Decken und Ähnliches von einer scheinbar uralten Indianerin erwerben konnten. Die Rast kam einigen von uns sehr gelegen, aber wir ließen uns das natürlich nicht anmerken!
Als es dann wieder losging, verfluchte ich bereits den Rückweg! Die nächsten Tage würde ich wohl eher selten sitzend verbringen ... Ein wissendes Lächeln der Pferdebesitzer bestätigte mir zum Abschluss diese Vermutung.

Jedes Mal, wenn ich heute ein Lied aus diesem Album höre, versetzt es mich in eine tolle Zeit im Wilden Westen zurück und mit einigen Teilnehmern habe ich auch heute noch Kontakt. Auf einem Pferderücken habe ich nie wieder gesessen.

(Kelima)

Erlebnis im Wilden Westen - Fortsetzung

Bilder aus dem Monument Valley

Erlebnis im Wilden Westen - Fortsetzung

Foto im Tipi

Mein morgendlicher Begleiter

Wer das im Bericht angesprochene Album nicht (mehr) kennt und reinhören möchte, was die Begleitmusik im Wilden Westen war, kann dies unter

http://www.remhq.com/

tun. Dort erfahrt Ihr auch mehr über die Band. Viel Spaß.

P.S.: Von dem Album gibt es eine Neuauflage zum 25-jährigen Jubiläum, die 25th Anniversary Ausgabe.

(quis)

Filmkritik

Der Mann, der Liberty Valance erschoss

Heute mal wieder etwas aus der Kategorie „Klassiker“. Ein Film aus dem Jahre 1962 darüber, dass eine Geschichte Wahrheit wird, wenn nur genügend Menschen an sie glauben und dass aus jeder Wahrheit Geschichte wird, wenn sie für Menschen nur wichtig genug ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Geschichte am Anfang nur eine Lüge war.

Trauer liegt über der kleinen Stadt Shinbone, als der alternde Senator Stoddard (gespielt von James Stewart) und seine Frau mit der Eisenbahn ankommen. Die örtliche Presse ist begeistert von dem hohen Besuch und wünscht sich sofort ein Interview. So viel zur Rahmenhandlung des Films.

Von nun an erzählt Stoddard seine Geschichte. Diese beginnt damit, dass er als junger Anwalt in den Westen kam und noch auf dem Weg dorthin in der Postkutsche überfallen wurde. Der Bandit – Liberty Valance – schlägt ihn zusammen und lässt ihn halb tot am Straßengraben liegen. Dort findet ihn Tom Doniphon (John Wayne) und bringt ihn in das hiesige Gasthaus in Shinbone. Die Besitzerin, die zauberhafte Hallie (Vera Miles) pflegt ihn gesund und gibt ihm erstmal eine Anstellung in ihrem Restaurant. Dafür lehrt er sie das Lesen. Nicht nur ihr, sondern bald der gesamten Stadt.

Aber auch Liberty Valance taucht wieder auf und macht Ärger. Will sogar die erste richtige Wahl der Stadt sabotieren. Immer wieder stehen sich der friedliche Anwalt und der Bandit mit der Peitsche gegenüber. Tom, der ohne Zweifel ein hervorragender Schütze ist, rät ihm immer wieder schießen zu lernen, bis er es irgendwann tut. Dazu kommt, das Tom gern Hallie heiraten möchte, sogar sein Haus vergrößert hat, aber Hallie ihr Herz an den gebildeten Anwalt Ransom Stoddard gehängt hat. Und so kommt es, wie es kommen muss. Liberty fordert Stoddard zum Duell. Er wird angeschossen, gibt aber nicht auf … und schießt. Liberty Valance fällt tot um und für alle Welt ist er der Mann, der jenen gehassten Banditen, erschossen hat. Die Stadt ist begeistert, Hallie heiratet ihn sogar und man schickt ihn als Abgeordneten für die Gegend nach Washington. Als er Gewissensbisse bezüglich seines Mordes an dem Bösewicht hat, trifft er wieder auf Tom Doniphon, der seit jener Nacht betrunken sein Haus anzündete. Und jener erzählt dem „Herrn Anwalt“ nun, das er Liberty Valence gar nicht erschossen hat, sondern Tom es aus dem Hinterhalt war.

Die Geschichte endet und der Zeitungsreporter beschließt, das er diese Wahrheit nicht drucken wird. Der Westen braucht seine Helden. Alles was noch bleibt, ist zur der Beerdigung zu gehen, wegen der er gekommen ist. Tom Doniphon ist gestorben. Hallie schenkt ihm eine letzte Wüstenrose, wo klar wird, dass sie doch auch Tom zugetan war. Der Senator und seine Frau fahren wieder zurück nach Washington. Gut bewirtet mit dem besten Service. Denn noch immer ist er der Volksheld dieser Gegend: Der Mann, der Liberty Valence erschoss.

Ein Film, an den man vielleicht ab und an denken sollte, wenn man wieder eine erstaunliche Wahrheit im Internet findet ...

(Kilroy)

Rezept des Monats

Kürbissuppe mit karamellisierten Walnüssen

Zutaten

Ein Kürbis
Eine große Möhre
Eine große Zwiebel
Ein Liter Gemüse- oder Fleischbrühe
Zwei Löffel süße Sahne
Eine Hand voll Wallnüsse (ca. 100 g)
Ebensoviel Zucker (ca. 100 g)
Gewürze (Salz, Pfeffer, Paprika, Cayennepfeffer, Currypulver)

Wenn die kleine Peggy Sue an All Hallows Eve in ihrem süßen Kürbiskostümchen nach Hause kam, wollte sie am liebsten sofort die Süßigkeiten essen, die sie erbettelt hatte. Aber ihre Mutter wusste, dass es eine Sache gab, die Peggy Sue an diesem Abend noch lieber aß.

Als Peggy Sue mit den anderen Kindern um die Häuser gezogen war, hatte ihre Mutter den Kürbis ausgehöhlt. Das Fruchtfleisch schnitt sie in kleine Würfel, ebenso eine Möhre und eine Zwiebel. Die Zwiebel dünstete sie in Öl und gab dann die Fruchtwürfel dazu. Kurz darauf gleich die Brühe vom vorherigen Tag. Jetzt kocht die Suppe langsam vor sich hin, bis die Würfel weichgekocht sind.

In der Zwischenzeit werden die Walnüsse gehackt. In einer Pfanne Zucker schmelzen lassen und die Wallnussstückchen darin karamellisieren. Das dauert nicht lange und die Walnüsse sollten auf etwas Backpapier abkühlen.

Wenn die Kürbis- und Möhrenwürfel weichgekocht sind, werden sie von Peggy Sues Mutter noch mit einem Stampfer püriert und mit diversen Gewürzen und vor allem Curry abgeschmeckt. Erst wenn das Mädchen dann nach Hause kommt, verteilt ihre Mama die Suppe in die zwei breitgestellten Teller, garniert sie jeweils mit einem Kleks Sahne und streut die Walnussstückchen darüber. Anschließend setzen sich beide und während sie sich die Suppe gemeinsam schmecken lassen, erzählt Peggy Sue freudestrahlend von ihrem Ausflug in die Welt der Halloween Geister.

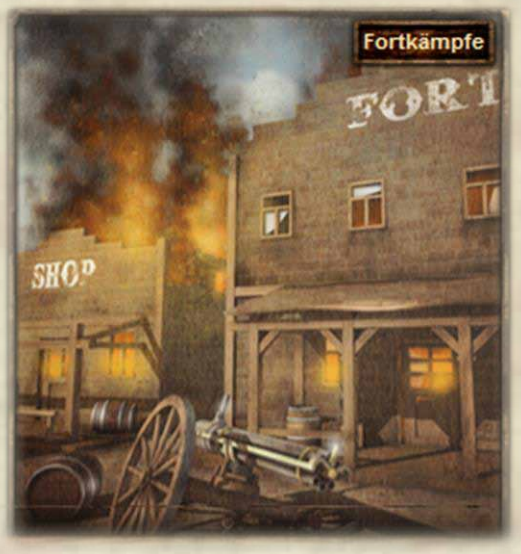
(Kilroy)

Fortkämpfe zum Abwinken

Fortkämpfe zum Abwinken

Es war für mich persönlich schon ein recht ungewöhnlicher Anblick, der sich den Spielern am 21. Oktober auf Welt 1 bot, wenn man sich die FK-Übersicht anschaute. Da hatte der Spieler **Jigelp** nämlich fast zeitgleich 5 Fortkämpfe ausgerufen. So etwas kannte ich eigentlich nur aus längst vergessenen FK-Tagen, wo es im Gegensatz zu heute noch sehr viel mehr Fortkämpfer und damit auch erheblich mehr FK-Aktivität gab. Damals war ein solches Vorgehen entweder ein taktischer Zug, um ein wenig von dem eigentlichen Hauptziel des Abends abzulenken (wobei dabei aber meist nur 2 andere Fortkämpfe gleichzeitig ausgerufen wurden), oder es war irgendeine persönliche Fehde eines Einzelspielers, der meinte andere Spieler oder gar ganze FK-Bündnisse auf diese merkwürdige Art und Weise „erziehen“ zu müssen.

Stellt sich die Frage, was einem Einzelspieler eine solche Aktion tatsächlich bringt, schließlich hat dieser ja sogar auch extra Speedbuffs benutzt, um zwecks zeitnaher Angriffszeiten möglichst schnell von einem Fort zum anderen kommen zu können? Die Fortkampfaktivität lässt sich damit sicherlich nicht steigern, was sich ja auch letztendlich an der niedrigen Teilnehmeranzahl (und damit dem Desinteresse) bei solchen Massenausrufen zeigt. Wahrscheinlich verärgert man damit nur andere Spieler und sorgt eher dafür, dass das eh schon sehr niedrige Interesse an FKs nur noch weiter sinkt. Gerne hätte ich mehr über die Beweg- und Hintergründe dieser eher seltenen Aktion berichtet, jedoch war der Spieler **Jigelp** leider zu keiner Stellungnahme für diesen TWTimes-Artikel bereit.



Durch die Aktion auf Welt 1 darauf aufmerksam geworden, habe ich auf meinen Spielwelten mal geschaut, ob es sich bei so einer Aktion um einen Einzelfall handelt oder ob es solche FK-Massenausrufe auch anderswo in jüngerer Vergangenheit gegeben hat. Fündig geworden bin ich hierbei nur auf Hannahville, wo

Fortkämpfe zum Abwinken - Fortsetzung

in den letzten Monaten gleich zweimal eine ähnliche Aktion stattgefunden hatte, bei der dann 5 bzw. 6 Fortkämpfe am gleichen Tag von derselben Stadt bzw. demselben Einzelspieler ausgerufen worden waren.

Auch in diesen Fällen war das Interesse an solchen Scheinangriffen entsprechend gering, hatte aber zumindest bei der Mai-Aktion eine relativ große Anzahl an Spielern in der Verteidigung gebunden, worüber die aber gar nicht erfreut gewesen sein dürften. Wahrscheinlich ist dies aber auch das eigentliche Ziel solcher Spieler, die gegnerische Seite zu ärgern und zu frustrieren. Ein ähnliches Verhalten wird ja auch immer wieder von den Abenteuern berichtet, wo einzelne Spieler mit voller Absicht das Spiel – und damit auch den Spielspaß – anderer Spieler mutwillig zerstören.

Ein in meinen Augen absolut kontraproduktiver Zug in Zeiten, wo die Spielerzahlen bei The West stetig rückläufig sind. Wir alle müssten froh über jeden einzelnen Mitspieler sein, der uns in diesem Spiel noch verblieben ist, denn was wären wir denn selber ohne die entsprechenden Gegen-/Mitspieler? Man kann nur hoffen, dass solche kontra-produktiven Aktion weiter aussterben und sich alle Spieler mehr auf den gemeinsamen Spaß besinnen.

(Rastlos)

Oktoberfest 2016

O‘zapft woar‘s!

Zwischen dem 14. September um 10 Uhr und dem 04. Oktober um 23:59 Uhr war es wieder soweit. Das Oktoberfest 2016 hatte seine Pforten geöffnet und brachte neben bayrischer Gemütlichkeit und vier verschiedenen Festmahlen auch zwei Überraschungen mit sich. Zum einen wurden die Fundchancen zu Gunsten der Spieler verbessert und zum anderen wurden, neben den schon obligatorischen neuen Sets, auch erstmals neuartige Kisten ausgespielt, die einige der bisherigen extrem unattraktiven Trostpreise ersetzten.

Zu den Fundchancen lest ihr in dieser Ausgabe noch eine vergleichende Analyse des "TWTimes-Statistikers" **Rastlos**, der für euch wieder einmal zehntausende Funde auswertete. Da der Autor dieser Vielzahl nichts gehaltvolles hinzufügen kann, sollen die Fundchancen daher an dieser Stelle gänzlich unbeachtet bleiben.

Die neuen Sets seht ihr hier einmal alle auf einen Blick:

Oktoberfest 2016: die neuen Sets

Neben diesen Gewinnen konnten die Spieler in den Gewinnkategorien "häufig", "selten" und "äußerst selten" insgesamt fünf verschiedene neue Kisten erspielen. Diese seht ihr auf der folgenden Seite:

Oktoberfest 2016 - Fortsetzung

Gewinnkategorie "häufig": Glücksbox

Gewinnkategorie "häufig": ungewöhnliche Truhe

Gewinnkategorie "selten": Glückskiste

Gewinnkategorie "selten": seltene Truhe

Gewinnkategorie "äußerst selten": äußerst seltene Truhe

Diese Kisten enthielten zum einen verschiedene Buffs und zum anderen Gegenstände aus verschiedenen älteren Sets, darunter etwa das Frank Eaton Set, das auch heute noch gerne zur Regeneration genutzt wird oder auch das Frank James Set, das sich immer noch gut zum Arbeiten eignet.

Die neuen Sets und Trostpreise sowie auch die hier ansonsten unerwähnten Fundchancen, lassen nur ein positives Fazit des Oktoberfestes 2016 zu: so kann es gerne weitergehen!

Wer noch einmal den kompletten Ablauf des Events nachlesen möchte, findet die Ankündigung von **Dorette Lisette** unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/oktoberfest.74776/#post-819417 im Bereich "Ankündigungen" im offiziellen The West Forum. Die TWTimes wünscht allen Spielern viel Freude mit ihren Gewinnen aus dem Event.

(Tony Montana 1602)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

Henry: Es ist nun möglich, ab dem Rang 'Rekrut' in diesem Raum zu sprechen.
SSS: danke henry
[**Rekrut**] MMM: häää?
[**Rekrut**] SSS: ist doch nett von ihm das zu erwähnen

TTT: die blauen haben schon den sersten verloren und den zweiten
DDD: wann kommt der sritte dran?
TTT: wenn du ordentlich draufhältst

TTT: der RRR spielt nämlich nur total mies schach
CCC: beim schach verlier ich auch immer ,ich zieh immer den schwarzen peter anstatt ne trumpfkarte
TTT: ich dachte, jetzt kommt: "beim schach verlier ich immer, weil ich die karten nicht zählen kann und beim würfeln kein glück habe" LOL

OOO: suche ein paar freunde und natürlich freundinen, wie hier und im rl. blond muss sie sein und größer als 175 und vollbusig! bis 57 kilo. alles anbieten
MMM: koppschüttelt.....oh herr lass hirn regnen
XXX: Klingt als wolltest Du Maria.
RRR: 175 cm & 57 kg hört sich nach hungerhaken an
CCC: ich bin raus. ich bin 1,72 cm und ich bin zu dick OOO, Du hast einen Knall
RRR: eher 2-3

AAA: hallo BBB ,ich hab dir sachen auf deinen markt gestellt
BBB: danke, bist du noch in der stadt bei mir?
AAA: jo wollt grad los
BBB: warte bitte, in 5 min bin ich da, dann kannst du die sachen gleich mitnehmen
AAA: schräg anne theke steh und [Kaffee] schlürf. guckt henry mich staunend an ,ich sach was ? er antwortet ,ich hab noch nie ne krähe an meiner theke gesehen ,ich sach ,bei den preisen wirst das auch nich mehr

MMM: grummel wie .... ist das denn. ich soll für quest steckbriefe machen. ich kann doch niemanden einen steckbrief anhängen
HHH: warum nicht
MMM: na, mir hat doch niemand was getan
HHH: das weis doch niemand und kanst ja die kleinen level aussuchen die inaktiv sind

John Wayne Alliance: TTT hat ein neues Thema gesetzt, es lautet: 'Begrüßt die neue Stadt Hattingerberg in der JWA! '
AAA: Ich begrüße die neue Stadt Hattingerberg in der JWA!
TTT: AAA, setzen! Sechs! ... Wegen abschreiben!

BBB: lrs?
CCC: LeseRechschreibSchwäche
BBB: warum gabd das früher nicht bei mir? hätt ich auch für alles ne ausrede gehabt

Lotterieleiter: Ich leite keine Fortkämpfe, dafür bin ich nicht ausgebildet. Ich kann nur Lottokugeln ziehen

SSS: ich bin schmied mit 2 linken händen, ich kann nicht mal wasser in krüge füllen

Der Chatspion - Fortsetzung

CCC: [Anweisung: Baue eine Honigpresse]
TTT: ich kann schon honig pressen
CCC: ich weiß, aber selbst mit 4 rezepten kann ich das nicht
DDD: musste veredeln
CCC: die rezepte? und dann kann ich honig pressen?
EEE: moin, ich schleuder den honig, pressen geht nit

FFF: los ölt die gewehre, man könnt ja meinen hier ist alles in pension
EEE: hab kein gewehr
CCC: das wetter, FFF, das wetter ...
FFF: dann nimm die brust FFF
EEE: die hünerbrust
FFF: oder so
CCC: kannst mit der faust kämpfen
EEE: loo, kann ich ganz gut
FFF: warum soll ich mit meiner faust kämpfen? die hat doch nichts getan

BBB: Letzte Toilettenpause Freunde , dann ran an den Feind viel Spatz
EEE: also doch Vögelei

TTT: ich schieße so knapp am gegner vorbei, dass der luftzug so scharf ist, dass er blutige wunden zieht
KKKi: tja TTT ist scho geil wenn mann inner Matrix lebt

AAA: ich hab was für dich erbettelt
CCC: erbettelt ? für mich ? hm
AAA: lederfett. bei BBB. 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

GGG: CCC suche auf der 10 Villas Hose Gürtel Hut kann sie dir hier geben
CCC: ich schau sofort nach GGG. gürtel und hut geht. die hose hab ich da leider gar nicht
OOO: alles läuft oben hosen rum... hihihi.. waren wohl die stoffe bei inno ausgegangen...

TTT: tach ihr pfeifenheinis hier ist die oberpfeife
CCC: tach oberpfeife
TTT: na wie isses?
CCC: und was genau?
TTT: ich suche wen an den ich mich mit allem scheiß wenden kann möglichst jemanden mit viel verständnis für noobies also anfänger
CCC: ach da ist hier jeder geeignet
TTT: wer könnte sich vorstellen mich bekloppten unter seine fiittiche zu nehmen unter berücksichtigung dessen dass ich nicht jeden tag on bin und somit nicht ganz die gewünschten aktivitäten zeige aufgrund meines schichtjobs in einer intensiv-jungen-wohngruppe also im heim
CCC: gemeinsam schaffen wir das
OOO: wir schaffen das, sagte auch Baumeister Bob
CCC: spielen denn deine anderen heimbewohner auch mit?
TTT: bevor das konstrukt zusammenbrach ;:-D. nee die kennen das spiel nichtmal
CCC: und du verrätst es ihnen nicht
TTT: neee ich brauch auch mal bissl zeit für mich

Rätselecke

US-Flagge

Wer diesmal unsere Nuggets gewinnen möchte, hat zwei Möglichkeiten: Entweder er schickt einen Umschlag mit vielen Geldscheinen an die Redaktion oder er muss uns die folgenden zehn Fragen zur US-Flagge beantworten und die Antworten dann in Form der Buchstaben zu den Fragennummern an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. In welchem Bundesstaat ist der Flag Day ein staatlicher Feiertag?

a) Pennsylvania
b) South Dakota
c) West Virginia

2. Wie viele rote Streifen hatte die erste Sons of Liberty Flag?

a) Fünf
b) sechs
c) sieben

3. Von wann bis wann waren die Sterne in der Flagge zum ersten mal offiziell kreisförmig angeordnet?

a) 1774 - 1795
b) 1777 - 1795
c) 1777 - 1818

4. Wie lautet der Name des Rot in der Flagge?

a) American Red
b) Old Glory Red
c) Freedom Red

5. Die offizielle Anleitung zum Falten der Flagge hat wie viele Schritte?

a) sieben
b) neuen
c) elf

6. Welches südamerikanische Land hatte für fünf Tage eine Stars & Stipes Flagge nach US-Vorbild, nur mit anderen Farben?

a) Bolivien
b) Brasilien
c) Chile

7. Welche Pflanze erhielt die Flagge, die Col. Joseph Reed als Nationalflagge vorschlug?

a) einen Ahornbaum
b) eine Pinie
c) eine Scharlach-Eiche

8. Wie viele Sterne hatte die US Flagge nie?

a) 37
b) 38
c) 39

Rätselecke - Fortsetzung

9. Welche ist, nach der aktuellen Flagge, die US-Flagge, die am längsten unverändert in Gebrauch war?

a) Old Glory Flag
b) Betsy Ross Flag
c) Battle of Bennington Flag

10. Bis wann enthielt die US-Flagge den Union Jack?

a) bis 12.06.1777
b) bis 13.06.1777
c) bis 14.06.1777

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.

(Kilroy)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

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

http://four.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4025036&k=8416659

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

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

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

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

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

(Tony Montana 1602)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Personenrätsel

Die gesuchte Person des Rätsels in der letzten Ausgabe war **John Ford** (Bild rechts), zwar kein Zeitgenosse des Wilden Westens, aber als Regisseur diverser Western-Klassiker irgendwie doch auch ein „Mann des Wilden Westens“. Der uns ebenfalls genannte Walter Brennan spielte zwar in vielen Western mit und hält mit zwei anderen Schauspielern zusammen ebenfalls einen Oscar-Rekord, nämlich drei Oscars für schauspielerische Leistungen, ist aber leider hier nicht gesucht.

Der Gewinner ist **crow60** aus Welt 10. Herzlichen Glückwunsch! Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal siebzehn richtige Einsendungen.

John Ford im Jahr 1946
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/04/John_Ford_1946.jpg/220px-John_Ford_1946.jpg

Rätselecke

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

Der Gewinner ist **Miss Lucy** aus Welt 10. Herzlichen Glückwunsch! Zu diesem Rätsel erhielten wir fünf richtige Einsendungen.

Fünf richtige Einsendungen, folglich 20 % Gewinnchance auf 200 Nuggets ... meint ihr nicht, liebe Leser, dass es sich da lohnt, sich etwas intensiver mit den Fragen zu befassen?

(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.