THE WEST TIMES

★ Ausgabe 99 ★ Mai 2017 ★ © 2017 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Änderungen bei der Migration

Das Wandern ist des Cowboys Lust

Leider sind einige Welten von The West nicht mehr von so vielen Spielern besiedelt, wie es zu wünschen wäre. Um der Langeweile auf diesen Welten entgegenzuwirken, hat InnoGames sich entschlossen, unter den Spielern auf Welt Hannahville eine Umfrage zu starten, um zu erfahren, ob sie die Immigration neuer Spieler in ihre vertraute Welt akzeptieren. Das Ergebnis dieser Umfrage war eine 87-%-Mehrheit für die Immigration. Auf dieser Grundlage ist nun Hannahville auch ein mögliches Ziel bei der Charaktermigration. Die neuen Wanderungsrouten seht ihr hier auf einen Blick:

Die Welten 2 bis 9 können nun auch nach Hannahville emigrieren.
Die Welten Buffalo, Dakota und El Paso können nun nach Fairbanks, Georgia und Hannahville emigrieren.

Inzwischen kann man auch schon die neuen Routen benutzen. Es gelten die Bedingungen, welche auch schon bisher für einen Wechsel galten (z. B. kein Account auf der Zielwelt, Level 40, keine Gegenstände mehr am Markt). 500 Charaktere dürfen maximal an einen Tag auf allen deutschen Welten migrieren, ansonsten erhält man eine Fehlermeldung.

Bei einer Migration in eine neue Welt ist zu beachten, dass diese nicht rückgängig gemacht werden kann und dass man dabei natürlich alle Freundschaftsverbindungen sowie alle gespeicherten Berichte und Nachrichten verliert. Allerdings bekommt man für die Migration einen Erfolg und 75 Bonds.

Wenn auch einige Welten dünn besiedelt sind, so ist doch trotzdem derzeit keine Weltenschließung geplant. Auch die Möglichkeiten der Registrierung auf den betreffenden Welten wird nicht eingeschränkt.

Journey to The West: Erfolg für die Migration

Wer alles noch mal nachlesen will, findet im offiziellen Forum von The West im Bereich „Ankündigungen“ unter der Adresse

https://forum.the-west.de/index.php?threads/erweiterung-der-migrationsm%C3%B6glichkeiten.75442/

noch einmal alle Details. Die TWTimes wünscht allen Spielern fröhliches Wandern oder fröhliches Verbleiben - Hauptsache ist, ihr bleibt im Westen!

(Kilroy)

Inhalt

Änderungen bei der Migration	1
Vorwort	2
Nachwuchs	3
Sammelleidenschaft	3
Wiederholbare Quests	3
Aprilscherz	4
Update 2.54	8
Osterevent	9
Spielerwünsche an die Entwickler	11
Nicht verzagen - es wird leichter!	13
Schön hässlich?	14
9 Jahre The West	15
Filmkritik	16
Veteranenshop	17
Rezept des Monats	21
Kreuzworträtsel	22
Rätselecke	23
Gewinnspiel Personenrätsel	24
Der Chatspion	25
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	26
Impressum	27

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

mit Freude präsentiere ich Euch heute Ausgabe 99 unserer TWTimes - Schnapszahlenalarm! Nur noch ein Monat trennt uns davon, dreistellig zu werden - im wirklichen Leben haben wir bis dahin glücklicherweise alle noch einen weitaus weiteren Weg zu gehen. In Hinblick auf die kommende Jubiläumsausgabe möchte ich darauf hinweisen, dass wir uns besonders auf Rückblicke von Eurer Seite freuen würde - über Eure bisherige Zeit bei The West, Erlebnisse, Erfahrungen positiver wie negativer Art. Euer Engagement soll selbstverständlich nicht unbelohnt bleiben.

In der aktuellen Zeitschrift findet ihr unter anderem eine Westernfilmkritik und zwei Spielerrückblicke, darunter den von Vollstrecker. Außerdem haben wir eine Aufstellung aktueller Spielerwünsche für Euch erstellt und hoffen, dass der ein oder andere treue Leser aus der Entwicklerschmiede von InnoGames vielleicht einen Blick auf diesen Artikel wirft.

In diesem Sinne wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
im Namen des Teams der TWTimes

Nachwuchs

In eigener Sache ...

Wir freuen uns, dass sich ein weiterer Freier Redakteur gemeldet hat, der uns mit Berichten unterstützen möchte. Er hat bereits in dieser Ausgabe einen ersten Beitrag geliefert und wird jetzt monatlich mit dabei sein.

Herzlich willkommen **Haumichweg**, der in Indiana seine Hauptwelt hat, aber auch in Hannahville täglich reinschaut!

(Cymoril)

Sammelleidenschaft

Neues von der Morgenmuffelbande auf Welt 1

Archileus besitzt 427 Bären und einen Teddy.
Atius Tirawa hat 100 Kissen im Inventar. Frau Holle wird sich freuen.
Cymorils Gehege beherbergt inzwischen 505 Bären.
Sweetdeath1981, unsere Schlafmütze ... äh ... unser Schlafmützensammler besitzt 134 Stück.

Wir bleiben dran ...

(Cymoril)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Mai

Auch im Mai gibt es für die Wiederholungstäter des Wilden Westens wieder Wichtiges zu erledigen.

In der Questreihe **Antidiätwoche** könnt ihr vom 06.05.2017 um 10:00 Uhr bis zum 11.05.2017 um 23:59 Uhr wieder nach Herzenslust schlemmen und euch den Bauch vollschlagen. Hosen und Gürtel in den danach benötigten Größen bieten euch die Schneider und Gemischtwarenhändler eurer Städte an.

Außerirdisch und unverständlich wird es zwischen dem 25.05.2017 um 10:00 Uhr und dem 31.05.2017 um 23:59 Uhr. In diesem Zeitraum könnt ihr die Questreiehe **Besänftige den Wogonen** spielen.

Die Redaktion der TWTimes wünscht wie immer allen Spielern gutes Gelingen und viel Spaß bei diesen Aufgaben!

(Tony Montana 1602)

Aprilscherz

Nachlese Bondumtausch

Da es sich bei der letzten TWTimes-Ausgabe um die Aprilausgabe handelte, ließ ich es mir natürlich nicht nehmen, ebenfalls einen kleinen Aprilscherz einzubauen. Der angekündigte Umtausch von Bonds in Nuggets durch Nutzung eines speziellen Bonuscodes, war selbstverständlich totaler Unsinn. Den meisten Spielern war dies wahrscheinlich sofort bewusst, schließlich lässt InnoGames nicht ohne weiteres einfach so mal 5.000 Nuggets für jeden Spieler springen. Auch war der Bonuscode selber natürlich schon ein entsprechender Hinweis, ließ er sich rückwärts doch als „*Aprilfool*“ (=Aprilscherz) lesen. Scheinbar war die Versuchung jedoch trotzdem recht groß, wider besseren Wissens den Code doch einmal auszuprobieren, nicht das man am Ende doch noch ein großzügiges Geschenk verpassen würde.

Um den Aprilscherz möglichst perfekt zu machen und den Spielern hier den bestmöglichen Anschein eines echten InnoGames-Bonuscode zu suggerieren, wurde für diese Aktion sogar extra der Programmiercode des bei Spielern sehr beliebten Userscriptes ClothCalc erweitert. An dieser Stelle nochmals vielen lieben Dank an **Tom Robert** für die tolle Unterstützung und technische Umsetzung! Wer den ClothCalc nicht installiert hatte, bei dem passierte durch die Eingabe des Bonuscode leider rein gar nichts, alle anderen Spieler erwartete jedoch ein entsprechender Bericht und vor allem der sofortigen Abzug aller Bonds – ein gezielter temporärer Effekt, welcher auch beim Neuladen des Fensters eine Zeit lang bestehen blieb. Gerade letzteres hat bei einigen Spielern dann doch für reichlich Verwirrung gesorgt und so trudelte beim Support, welcher in diesen Aprilscherz nicht eingeweiht war, so manches nette Ticket ein. Damit nicht nur der Support etwas davon hat, hier für alle Leser mal eine Auswahl an entsprechenden Tickets:

Hallo,
in der aktuellen TWTimes stand, dass man sich die vorhandenen Bonds gegen Nuggets tauschen kann. Ich hatte 955 Bonds und habe über die Eingabe des Bonuscodes "lo0fl1rPa" versucht, die umzutauschen. Dabei bekam ich dann folgende Fehlermeldung:
„Hallo X, der Bondumtausch konnte bei dir leider nicht korrekt ausgeführt werden, da du keine 5.000 Bonds besitzt. Eine weitere Verwendung des Bonuscode ist nun leider nicht mehr möglich.“

Aprilscherz - Fortsetzung

Im Anschluss waren meine 955 Bonds vollständig weg!!! Ein Umtausch hat nicht stattgefunden. Ich möchte euch bitten, mir entweder dann die 955 Bonds zurück zu schreiben oder die in Nuggets umzutauschen.

Hallo,
Ich habe auf Arizona den Code für die Umwandlung von Bonds in Nuggets genutzt, jedoch keine Nuggets erhalten. Die Bonds sind leider nicht mehr vorhanden.

Hallo,
ich glaube bei der Vielzahl an Support-Tickets muss ich nicht erklären um was es geht. Bitte mir meine 903 Bonds wiederherstellen.

Guten Tag,
soeben als ich mich wieder einloggte sind meine 79 bonds verschwunden.. krieg ich die wieder? Gruss und schönen tag noch

Spieler: *Sehr geehrte Damen und Herren,*
kann ich bitte meine Bonds wiederhaben,leider funktionierte der Umtausch nicht.

Support*: Hallo X, Zur Beantwortung deiner Frage werde ich Rücksprache mit dem technischen Support halten. Ich bitte dich um ein wenig Geduld. Viele Grüße*

Spieler: *Hat sich schon erledigt,der Aprilscherz ist aber bei dem ein oder anderen Spieler voll gelungen... *g**

Aprilscherz - Fortsetzung

Guten Morgen...
auf die Gefahr hin, daß ich mich blamiere.....ich ging der Tauschaktion von Bonds in Nuggets inder twtimes nach - nun sind meine bonds verschwunden....
Sollte dies ein Aprilschwerz gewesen sein oder ein Fehler?? jedenfalls fehlen mir nun 3022 bonds??
Mit freundlichen Grüßen

*moin^^*
hab in der TW Times was gelesen wegen der Tauschaktion und ich bin grad etwas enttäuscht

"Es gilt beim Einsatz des Bonuscodes aber unbedingt folgendes zu beachten:
- *er ist nur einmalig nutzbar*
- *er kann nur auf einer Welt eingesetzt werden*
- *er ist nur 7 Tage lang gültig (weiteres Aufsparen von Bonds und späteres einlösen ist also nicht möglich)*
- *der Umtausch ist auf ein Maximum von 5.000 Bonds begrenzt"*

Laut der Definition also -maximal- 5000 Bonds. ich habs grad mit 1275 Bonds versucht und folgende Fehlermeldung erhalten:
"Hallo X, der Bondumtausch konnte bei dir leider nicht korrekt ausgeführt werden, da du keine 5.000 Bonds besitzt. Eine weitere Verwendung des Bonuscode ist nun leider nicht mehr möglich."

Und nun? Die Bonds sind weg aber die Nuggets hätt ich schon gern xD

Ja Hallo auch,

lo0fl1rPa eingelöst ... Bonds weg, waren 1400, und keine Nuggets?
Bitte um Überprüfung, und Erstattung der Bonds !!!

Gruss

Ja, ja... April, April:

bekomme ich meine Bonds wenigstens in Form von einem/mehreren Bondbrief/en wieder?

Nach Supportantwort:
Ich weiß, dass die Bonds wieder in der Anzeige auftauchen. Das war mir schon klar, also euer Bonuscode eine Nachricht statt Nuggets erzeugte. Aber blöderweise habe ich mehere Bondbriefe im guten Glauben geöffnet (ca. 1500 Bonds) und bin jetzt fast am Limit von 3.000 und damit gezwungen, sie auszugeben, wenn

Aprilscherz - Fortsetzung

ich nicht bei den nächsten Bond-Verdiensten möchte, dass diese im Nirvana verschwinden. Ich hatte diese Briefe mit gutem Grund gesammelt und nicht geöffnet.

Deswegen meine Frage, ob man wenigstens diese Bondbriefe wiederbekommen kann (natürlich mit Abzug der Bonds im Konto).

(Die Bondbriefe wurden übrigens vom Support erstattet).

Jeder Spieler hat nun bis zum 07.04. die Möglichkeit, den Bonuscode „lo0fl1rPa“ zu nutzen, welcher Ingame unter„Optionen Einstellungen Bonuscodes“ eingelöst werden kann. Mit diesem Bonuscode lassen sich die vorhandenen Bonds (sowohl die auf dem Bondkonto, als auch die im Inventar befindlichen Bondbriefe) automatisch 1:1 in Nuggets eintauschen!
„Hallo X, der Bondumtausch konnte bei dir leider nicht korrekt ausgeführt werden, da du keine 5.000 Bonds besitzt. Eine weitere Verwendung des Bonuscode ist nun leider nicht mehr möglich.“

Habe 21 grüne, 40 rote,10 blaue,9 goldene, und einen Aussergewöhnlichen Brief was heist da ich habe keine bonds ????? Möchte bitte einen neuen Bonuscode da ich mehr als 5.000 Bonds besitze. Ich würde mich über eine Antwort freuen

Ich wollte einen code aus der twtimes testen und nun sind alle meine bonds weg... . könnt ihr mir da bitte helfen?

Ich hoffe natürlich, dass niemand der Spieler einen ernsthaften Nachteil durch die kurzfristige Bondentfernung hatte und dass Euch der Aprilscherz genauso gut gefallen hat wie Tom und mir. Es ist halt nicht alles Gold was glänzt :D :D :D

(Rastlos)

Update 2.54

Freunde und Gegner - Glück und Sicherheit

Am 25.04.2017 wurde auf den deutschen Spielwelten von The West das Update 2.54 eingeführt. Es brachte einen neuen Spielinhalt und die Behebung mehrerer Probleme mit sich.

Der neue Spielinhalt ist im Veteranenshop zu finden. Wer beim Arbeiten etwas mehr Gegenstände finden will, der kann dort sofort für 150 Veteranenpunkte "Drei Kleeblätter" kaufen. Nach dem Einsetzen erhöhen sie die Glückschance beim Arbeiten für die Dauer von einer Stunde um 5 %. Somit lassen sich etwas besser Gegenstände finden, die Fundchance der Arbeitsprodukte bleibt unverändert.

Drei Kleeblätter: + 5 % Glückschance für eine Stunde

Freunde und das Gewinnen solcher, sind eine schöne Sache. Doch wenn, wie zuletzt in allen Welten bei vielen Spielern geschehen, das entsprechende "Freunde werben"-Fenster nicht nur einmal, sondern bei jedem neuen Einloggen auftaucht, dann werden selbst die liebsten Freunde irgendwann zum Quell von Frustration. Um auch weiterhin ein freundschaftliches Spielen zu gewährleisten, sollte dieses Problem behoben werden - das Fenster sollte nicht mehr auftauchen. Bei Erstellung dieser Ausgabe bestand das Problem bei einigen Spielern jedoch weiterhin. Die Redaktion der TWTimes hofft, dass es bei Erscheinen dieser Ausgabe bei allen Spielern behoben ist.

Nicht jeder sucht im Westen Freunde, mancher Spieler sucht einfach nur Duellgegner. In den Weiten des Wilden Westens den passenden Gegner zu finden, wird nun einfacher. Ab sofort lassen sich die Anzeigen der Spieler in den Saloons der Städte auch nach der Duellstufe, der Erfahrung für ein Duell und der Dauer des Weges sortieren. Diese zusätzlichen Möglichkeiten bringen einen deutlichen Zuwachs an Spielkomfort gegenüber der bisher ausschließlich alphabetisch sortierten Auflistung der Spieler.

Zwei echte Fehler wurden ebenfalls behoben. Die E-Mail-Adresse ist nun auch wieder über die Einstellungen änderbar. Dies war einigen Spielern in der Vergangenheit nicht möglich. Das Öffnen der Bondbriefe funktioniert nun auch fehlerfrei. Bisher war es auch bei einem mit 3000 Bonds komplett gefüllten Bondkonto möglich, Bondbriefe zu öffnen. Diese wurden dem Konto dann jedoch nicht mehr gutgeschrieben und verschwanden. Dies geschieht nun nicht mehr. Wer nun in einer solchen Situation versucht, einen Brief zu öffnen, der erhält eine Fehlermeldung und der Brief bleibt erhalten.

Bondbriefe: jetzt wieder eine sichere Anlageform

Die detaillierte Beschreibung des Updates findet ihr ebenfalls im offiziellen Forum von The West unter der Adresse

https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-54.75435/

im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse

https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-54.75436

teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Osterevent

Osterevent-Auswertung

Am 3. April startete wie gewöhnlich wieder einmal das jährliche Osterevent in nahezu bekannter Form mit vielen neuen Setitems auf den Welten. Bis auf ein paar wenige kleine Änderungen, war dieses Osterevent genau wie das im Vorjahr. Positiv hervorzuheben ist, dass es auch dieses Jahr wieder möglich war, höhere Duellstufen auch mit Eiern freizuschalten, anstatt wie zu Anfangszeiten des Events nur mit Nuggets. Wenn man sich jedoch den ganzen Shitstorm vom letzten Jahr wieder vor Augen führt (ihr erinnert Euch?), dann wäre es offen gesagt aber auch eine Frechheit von InnoGames gewesen, dies wieder in Richtung eines reinen Nuggetevents abzuändern (naja, dafür hatte man ja bereits das Tag-der-Toten-Event in ein reines Nuggetevent abgeändert). Desweiteren wurden auch beim Osterevent nun ebenfalls spezielle Itemkisten eingeführt, mit welchen man Teile von älteren Sets (ausschließlich von Osterevents) erhalten konnte.

In der Ankündigung für dieses Osterevent im offiziellen The West Forum wurde dieses mal vom Community Manager kein Wort darüber verloren, ob sich irgendwas an den Einstellungen für die Banditenduelle geändert hat. Erst letztes Jahr wurden ja die Einstellungen dahingehend modifiziert, dass die Banditenduelle nun auf einmal deutlich schwerer als zuvor waren (was den Spielern damals aber sogar als Erleichterung verkauft werden sollte).

Osterevent - Fortsetzung

Und wie verhielt es sich nun dieses Jahr? Da es hierzu wie schon erwähnt keinerlei offizielle Aussage gab, musste man wohl davon ausgehen, dass die (schwereren) Einstellungen vom letzten Jahr übernommen wurden. Da es diesbezüglich leider keine weltumfassende Auswertung gibt, muss man sich hier wohl oder übel auf sein eigenes Gefühl bzw. seine eigene Statistik verlassen. Meine persönliche Statistik über alle meine Welten hinweg spricht hier jedenfalls eine deutliche Sprache: Während ich im letzten Jahr weniger als 5% der Duelle verloren hatte (und dementsprechend bestechen musste/konnte), waren es dieses Jahr bei gleicher Handlungsweise und Skillung knapp 25 %. Da es sich hierbei wie gesagt um meine ganz persönliche Auswertung handelt, erspare ich mir zu diesem Thema jede weitere allgemeine Schlussfolgerung.

Wer aufmerksam die ganzen Eventauswertungen in der TWTimes verfolgt hat, dem wird nicht entgangen sein, dass InnoGames bei den letzten Events auch an der Fundwahrscheinlichkeit der Setitems gedreht hatte – und zwar zum positiven hin, d. h. es gab bei den letzten Events erfreulicherweise nicht mehr die früher übliche (und meist geleugnete) unterschiedliche Droprate von Setitems innerhalb einer Gewinnkategorie, stattdessen konnte man die Setitems innerhalb einer Gewinnkategorie mit nahezu gleicher Wahrscheinlichkeit erhalten. Dies war im letzten Jahr ein guter Schritt auf die Spielercommunity zu, schließlich wurde dieses trügerische Verhalten viele Jahre lang immer wieder kritisiert und bemängelt. Um zu überprüfen, ob sich dieser positive Trend auch beim diesjährigen Osterevent fortsetzte, schauen wir uns nun einmal in üblicher Art und Weise die genauere Auswertung der Dropraten an. Basis der Datenauswertung sind hierbei wie auch bei meinen früheren Auswertungen die erfassten Spielrunden bei dem Spielerprojekt *The West Calc* (https://tw-calc.net/tombola/13_2017), die nachfolgenden Betrachtungen resultieren also aus mehr als 223.000 Spielrunden während des Osterevents. Um eine bessere Übersicht zu bekommen, werden alle Daten von *The West Calc* wieder ein wenig anders aufbereitet und die Gewinne werden bereits allesamt in die richtige Kategorie eingeordnet (u.a. auch wenn sie aus einer höheren Kategorie als der eigentlich gespielten stammen). Als „Nieten“ werden alle Gewinne gewertet, welche keine Setitems sind (also Buffs, Bondbriefe, Kisten usw.), „Gewinne“ (= Setitems) werden zudem wieder in eigene Unterkategorien eingeteilt.

Sehr häufig	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	114.568	84,88%	5,66%
Höhere Stufe *(häufig)*	18.191	13,48%	
Höhere Stufe *(Selten)*	2.193	1,62%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	26	0,02%	
Gesamtspiele	134.978		

Häufig	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	15.182	17,57%	4,39%
Hut	31.848	36,86%	6,14%
Halstuch	31.878	36,89%	6,15%
Höhere Stufe *(Selten)*	7.404	8,57%	
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	100	0,12%	
Gesamtspiele	86.412		

Selten	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	3.506	12,33%	6,17%
Schuhe	9.557	33,62%	11,21%
Gürtel	9.658	33,98%	11,33%
Hose	2.694	9,48%	3,16%
Jacke	2.761	9,71%	3,24%
Höhere Stufe *(Äußerst selten)*	250	0,88%	
Gesamtspiele	28.426		

Äußerst selten	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	182	9,93%	4,97%
Duellwaffe	1.097	59,88%	9,98%
Gewehr	422	23,03%	7,68%
Setkiste	131	7,15%	2,38%
Gesamtspiele	1.832		

Bei Betrachtung der Gewinnkategorien „*Selten*“ und „*Äußerst selten*“ fällt direkt auf, dass sich der oben erwähnte positive Trend leider nicht fortsetzt, InnoGames ist also wieder in das alte Schema verfallen und hat wieder eine deutliche Unterdifferenzierung bei den Dropraten der Setitems innerhalb der Gewinnkategorien eingeführt (auch wenn den Spielern durch die Ingame-Darstellung der Gewinnkategorien wie früher schon etwas anderes vorgegaukelt wurde). Das generelle Nieten/Gewinn-Verhältnis in den einzelnen Kategorien ist vergleichbar mit dem anderer Events gleicher Art, ebenso wie die Chance auf Gewinne einer höheren Kategorie.

Business as usual!

(Rastlos)

Spielerwünsche an die Entwickler

Fortschritt im Wilden Westen

Die Redaktion der TWTimes steht in regelmäßigem Kontakt zum The West Team. Wir betrachten es als Teil unseres Projektes, diesen Kontakt im Sinne der Spieler zu nutzen, um dem Anbieter unseres Spieles Feedback hinsichtlich der Wünsche, Träume und Hoffnungen der Spieler zu geben. Direkt im Chat der eigenen Spielwelt lassen sich die eigenen Wünsche im Bezug auf Spielinhalte und Verbesserungen viel leichter ausdrücken als in starren Umfragen oder Einträgen im The West Forum oder in Supporttickets. Auf Äußerungen unterschiedlicher Spieler in den Chats unterschiedlicher Welten beruht diese Liste. Sie ist weder repräsentativ noch abgeschlossen, aber trotzdem ein interessantes Stimmungsbild.

Am einfachsten zu verwirklichen, weil in der Vergangenheit bereits zweimal geschehen, ist der Wunsch einiger Spieler nach einer **Erhöhung des Maximallevels**. Die Verbesserung von Fähigkeiten in der Charakterentwicklung und der Wettkampf mit anderen Spielern um die Erreichung neuer Level, gehören für viele einfach unbestritten zu einem Rollenspiel dazu.

Der Wettbewerb mit den Mitspielern liegt auch dem Wunsch zugrunde, die **Abenteuer mit in die Berechnung der Rangliste aufzunehmen**.

Etwas ausgefallener ist da schon der Wunsch nach **Gemeinschaftsquests**, also nach solchen Quests oder Questreihen, die nur von mehreren Spielern gemeinsam gelöst werden können. Wie und ob überhaupt so etwas umgesetzt werden kann, entzieht sich der Kenntnis der Wünschenden. Nichtsdestotrotz ist jedoch der Wunsch weit verbreitet, mehr Inhalte zusammen mit anderen Spielern zu spielen.

Ein weiterer Wunsch in diese Richtung betrifft die **Rezepte der Craftingstufe 600**. Viele Spieler wünschen sich, diese Rezepte im Spiel **leichter verfügbar** zu machen. Da jeder Handwerker zur Herstellung dieser letzten Produkte auch Vorprodukte anderer Handwerksberufe benötigt, würde sich durch eine weitere Verbreitung dieser Rezepte das Zusammenspiel in den Welten zwangsläufig erhöhen.

Wo Zusammenspiel gewünscht ist, dort soll dieses auch sicher möglich sein. Daher wird ein Klassiker der Spielerwünsche auch jetzt immer noch genannt - der **direkte Spieler-zu-Spieler-Handel am Markt**. Je weniger Spieler vorhanden sind, desto geringer ist das Angebot auf den Märkten und desto ärgerlicher sind Diebstähle am Markt. Der Spieler-zu-Spieler-Handel hat daher für viele Spieler immer noch eine hohe Priorität und könnte enorme Frustrationen verhindern.

Der Wunsch, die **Weihnachtsbeutel** mit den Setitems der vergangenen Jahre **wieder gegen Dollars kaufen zu können**, zielt ebenfalls auf die Marktsituation ab. Der erwünschte Effekt ist ein größeres Angebot auf den Märkten, somit eine weitere Verbreitung der Items und in der Folge größere Aktivität der Spieler.

Ebenfalls auf das Angebot auf den Märkten zielt der ungewöhnliche Wunsch ab, das V**eredeln rückgängig machen zu können**. Stellt man fest, dass ein bestimmter veredelter Gegenstand keinen Nutzen mehr bringt, weil man mittlerweile bessere Ausrüstungsgegenstände besitzt, so sollte die Veredelung rückgängig gemacht werden können, um die Gegenstände dann über den Markt an Spieler geben zu können, die noch etwas damit anfangen können. Als "Plan B" zu diesem Wunsch wurde die Möglichkeit bezeichnet, auch **veredelte Gegenstände auktionierbar** zu machen. Auch diese technisch sicher machbare Veränderung wäre eine Verbesserung des Marktangebots.

Auch der Vorschlag eines **"Mentorenprogramms"** soll das "gemeinsame Spielen" stärken. In etwa vergleichbar mit den Belohnungen für das Werben von neuen Spielern, sollen hierbei erfahrene Spieler auch Belohnungen erhalten, wenn sie Neueinsteigern in das Spiel mit Rat und Tat über die ersten Klippen hinweghelfen und ihnen so den dauerhaften Verbleib schmackhafter machen.

Spielerwünsche - Fortsetzung

Weitere Wünschen betreffen die Servereinstellungen der Welten. Es wurde sowohl der Wunsch nach einer weiteren **Speedwelt ohne Sets und Events** geäußert. Außerdem wünschen sich einige Spieler **"Classic"-Welten mit den Premiumeinstellungen von Welt 1**.

Ein weiterer Dauerbrenner unter den Spielerwünschen ist die **Fortentwicklung der Fortkämpfe**. Hier wurden beispielsweise **Deckungen in Form von Bäumen oder Sträuchern** im Außenbereich der Forts genannt. Wiederholt wurde ausdrücklich darauf hingewiesen, dass eine erneute **Änderung der für den Fortkampf relevanten Fähigkeiten nicht gewünscht** ist.

Und der Spielerwunsch, der schon so sehr Dauerbrenner ist, dass er sogar im Duden als bespielhafte Erklärung des Begriffs "Dauerbrenner" stehen könnte, ist: die **Einführung einer Eisenbahn** im Wilden Westen! Von allen Wünschen wird dieser auch immer am konkretesten beschrieben. Wenn auch die Ideen dazu noch nicht einheitlich sind, so wünschen sich doch praktisch alle Spieler eine mit der Eisenbahn verbundene höhere Reisegeschwindigkeit. Zumeist werden die Geschwindigkeit und die Reichweite der Eisenbahn mit einem neu zu errichtenden Bahnhofsgebäude verbunden - je besser ausgebaut der Bahnhof ist, desto schneller und weiter fährt die Eisenbahn. Nach Meinung der meisten Spieler, sollte die Eisenbahn, wie etwa die Benutzung eines fremden Hotels, mit Dollars bezahlt werden. Manche Spieler wünschen sich die Eisenbahn als Animation auf der Karte, vergleichbar mit dem reitenden Cowboy. Andere möchten Geschwindigkeit und Ziel der Eisenbahn nur über das Bahnhofsgebäude steuern, in etwa dem Hotel vergleichbar. Manche Spieler möchten theoretisch jede Stadt mit jeder anderen per Eisenbahn verbinden können, andere stellen sich nur eine Verbindung "wichtiger Orte", wie etwa die Questgeber oder zentrale Bahnhöfe in jedem Sektor der Karte, vor. Einige Spieler würden sich auch über einen Schlafwagen freuen, der während der Fahrt, in begrenztem Umfang und gegen Union Pacific Bonds, die Erholungspunkte auffüllt. Die wagemutigeren Spieler würden sich sogar über Zugüberfälle in Form von zufälligen Banditenduellen freuen.

Die Ausgestaltungs- und Kombinationsmöglichkeiten dieser vielfältigen Vorschläge sind enorm. Die Einführung einer Eisenbahn könnte "das nächste große Ding" im Wilden Westen sein und den Spielern ein neues und langfristiges Spielziel liefern, das die Zusammenarbeit und den Verbleib im Spiel positiv beeinflusst.

Wenn ihr die Umfrage der TWTimes in den Chats eurer Welt nicht mitbekommen habt, dann könnt ihr uns eure Wünsche und Vorschläge für die Weiterentwicklung des Spiels gerne per Telegramm, Privatnachricht im offiziellen The West Forum oder per E-Mail zukommen lassen. Die Redaktion würde sich freuen, wenn wir im nächsten Monat, in der 100. Ausgabe der TWTimes, möglichst viele Wünsche, Ideen und Anregungen von Spielern veröffentlichen könnten. In diesem Sinne: schreibt uns eure Wünsche, vielleicht wird ja etwas daraus!

(Tony Montana 1602)

Nicht verzagen - es wird leichter!

Rückblick von Haumichweg

Der Spieler **Haumichweg**, hauptsächlich in Indiana unterwegs, aber auch in Hannahville vertreten, begann seine Reise durch den Wilden Westen im November 2015. Nun möchte er die Gelegenheit ergreifen, einen ersten Blick zurückzuwerfen und seine Eindrücke mit den Lesern der TWTimes teilen. Lest hier und in den nächsten Ausgaben, wie es ihm bisher ergangen ist.

(Tony Montana 1602)

Von einem, der auszog, den Wilden Westen zu erkunden ...

Vor etlichen Monden fasste ich den Entschluss, die Ritterrüstung gegen Cowboystiefel zu tauschen. Ich wollte lieben Freunden in den Wilden Westen folgen. Glücklich angekommen, guckte ich natürlich erst mal in dem Saloon vorbei. Der war aber leer bis auf einen abgehalfterten Sheriff, einem Barkeeper, dem man sein "einnehmendes" Wesen schon von weitem ansah, einem Indianer, der aussah, als käme er gerade von einer Mode-Show von RTL und dann noch eine recht ansehnliche Lady.

Das soll der Wilde Westen sein? Dann mal "Prost Mahlzeit". Und dann war ich der Meinung, ich sei zum Schießen hier - und nicht zum Buckeln. Und zwar viel buckeln. Nun denn, man nimmt es, wie es kommt. Dachte ich. Natürlich kam es anders.

Wie sich vielleicht mancher geneigter Mitspieler erinnern kann, irrt man am Anfang so ziemlich ziellos in der Gegend herum - und das zu Fuß, in abgelatschten Stiefeln. Seltsamerweise sammelte dieser seltsame Henry keine Blasen - davon wären genügend vorhanden gewesen -, sondern Kartoffeln und andere seltsame Dinge. Ich möchte nicht wissen, was dieser Kerl nächtens so alles schwarz brennt. Und am Sheriff und somit am Fiskus vorbei. Bei meinem ersten Glas dachte ich noch, der schenkt mir Flugzeugbenzin der Gebrüder Wright ein.

Also sammelte ich weiter in der zarten Hoffnung, möglichst schnell an Höhe an Leveln zu gewinnen - das Erste, was dann allerdings gewonnen wurde, waren die Dollars, die mein erster Duellgegner von mir erhielt. Und zwar weil mein inzwischen erworbenes Reittier, ein Esel, sich standhaft weigerte, Banken zur Eröffnung eines Sparbuches anzulaufen. Mistvieh. Nun, mein Gegner beförderte mich mit seiner großkalibrigen Waffe so ca. 180 cm unter den Orangenbaum, dessen Früchte ich gerade erntete. Mühsam schleppte ich mich daraufhin in das nächste Hotel, wo ich dann in einer Ecke des Zimmers zusammenbrach und leise vor mich hinweinte. Später erfuhr ich dann, daß dieser Killer gar kein Kerl war, sondern eine Lady - was meine Einstellung zum zarten Geschlecht im Wilden Westen gewaltig änderte.

Nachdem ich so einige Stunden auf Eis gelegt wurde - sozusagen "Haui on the Rocks" - beschloss ich, weiter feste zu arbeiten und nebenbei noch einige Quests zu erledigen, auf das mein Level fröhlich steigen werde. Was am Anfang noch recht einfach aussah, entpuppte sich mit einer Pferdestärke als doch recht langwierig. Was also tun, um sich von den Schwielen an den Händen abzulenken?

Da erinnerte ich mich an eine Einladung, die ich einmal erhielt - die Einladung, als ehrenwerter Bürger in einer ehrenwerten Stadt zu leben. Von wegen ehrenwert - auch die Mafia nennt sich "Ehrenwerte Gesellschaft". Ich war doch sehr erstaunt, wie hinterlistig hier Pläne ausgeheckt wurden, um den Bürgern anderer Städte Gebäude abzunehmen - im weiteren als "Fort" bezeichnet. Ebenso erstaunlich, was auf den Märkten abging. Da wurde gezockt, gehandelt, getauscht, gefeilscht. Verstaubte Klamotten längst verstorbener Revolverhelden wurden und werden zu horrenden Preisen gehandelt. Hab mich immer gefragt, ob die Motten in den Klamotten mit im Preis enthalten sind oder andere ehrenwerte Tierchen - man stelle sich vor, ein bekannter Revolverheld auf Indiana reitet einsam über die Prärie und kratzt sich laufend den Bauch und den Rücken oder sonstiges - ein Bild des Mitleids.

Aber das Beste, was ich in der Stadt endeckte, das war der Chat. Hier lernte ich viele, viele Menschen verbal kennen - und ich hab das nie bereut. Es wurde mit Rat und Tat geholfen, es wurde viel Spaß gemacht, geblödelt und manchmal auch gottserbärmlich gestritten. Was aber in der Natur der Sache liegt. Denn wo viele Menschen beieinander sind, können nicht alle einer Meinung sein. Nur - der Ton sollte für alle angemessen sein - denn schließlich will ja jeder anständig angesprochen werden.

Rückblick - Fortsetzung

Mir fiel dann mal wieder ein, dass mein Level sehr an Höhe zu wünschen übrig ließ - also wieder ab in den Saloon und schauen, ob neue Arbeiten anlagen, die mir weiterhelfen konnten. Henry verstaute seinen Schwarzmarkt unter der Theke, der Sheriff blickte eh nix mehr und Madame war mit der Runderneuerung ihres Make-ups beschäftigt. Also alles, was so dazugehört: Ausspachteln, Ölwechsel, großer Kundendienst und so weiter. Es blieb also nur dieser Indianer mit seinem Stirnband von Karl Lagerfeld und seiner Friedenspfeife von Giorgio Armani übrig.

Auf meine Frage, was denn nun zu tun sei, antwortete er nur, ich solle mich mal erst mal im Saloon integrieren und ihm einen Eimer Flugzeugbenzin, äh, Whiskey besorgen. Schön. Den hätte ich auch gerne. Bei dem Anblick seiner Erscheinung, auf meine Frage, wer denn seine Schlagwaffe kreiert hatte, antwortete er mir nur verächtlich, ob mir der Name "Calvin Klein" ein Begriff wäre. Ich geh' da nun nicht mehr weiter darauf ein. Jedenfalls erklärte er sich nach dem Eintreffen eines vollen Eimers "Whiskey" bereit, mir andere, geheimnissvolle Aufgaben von The West zu erklären - als das da wären, der Fortkampf und das Abenteuer, welches allerdings für manche mit sieben Siegeln verschlossen wäre.

Davon, verehrte Leser, würde ich euch gerne in der nächsten Ausgabe der TWTimes berichten.

Was ich erreichen will/möchte: All' ihr Spieler, die hier neu angefangen habt, bzw. mit einem kleinen Level spielt, auch ihr werdet größer, gebt nicht auf! Es wird immer Member geben, die euch weiterhelfen - egal, ob mit Rat oder Tat. Und immer daran denken - auch die größten Kanonen hier hatten einmal früher den Level 10 - und auch sie mussten Lehrgeld bezahlen.

Mit freundlichen Grüßen an alle

Haumichweg

Schön hässlich?

Wieso schön wenn es auch hässlich geht?

Ein weiteres Mal darf man sich fragen, was bei InnoGames schief läuft oder was den zuständigen Leuten in Hamburg durch den Kopf geht – bzw. nicht durch den Kopf geht. Im Zuge der diesjährigen neuen Aprilscherz-Questreihe „Ein seltsames Tier“ erhielt man als Endbelohnung einen „Pferdekopf“ als neue Kopfbedeckung. Durchaus eine nette und lobenswerte Idee, aber mal ganz ehrlich, die benutzte Grafik hierzu sieht dermaßen billig aus und passt ein weiteres mal überhaupt nicht zu den sonstigen Itembildern bei The West!

Die eigentliche Frage ist jedoch, wieso man ausgerechnet diese hässliche Grafik (links) verwendet hat, wo doch bereits unter einer anderen Item-ID eine wesentlich schönere und für The West viel passendere Grafik (rechts) des gleichen Pferdekopfes existierte, welche sogar mit einem entsprechenden Texthinweis auf den Aprilscherz abzielte und somit ursprünglich wohl auch genau für diesen Zweck erstellt worden war. Vielleicht sollten bei InnoGames einfach mal nicht zu viele Leute an der gleichen Sache rumpfuschen.

(Rastlos)

9 Jahre The West

Vollstrecker - ein Urgestein des The West Teams

Vollstrecker. Der Name ist manchmal Programm, zumindest was die Moderation des offiziellen The West Forums angeht. Artet eine Diskussion aus, werden Spieler gegeneinander beleidigend oder weichen zu sehr vom Thema ab, dann schließt Vollstrecker ein Thema ab, ohne mit der Wimper zu zucken. Während manche Spieler sich dadurch eingeschränkt fühlen und ihr "Recht auf freie Meinungsäußerung" reklamieren, wissen andere Spieler jedoch, dass so ein Recht in einem öffentlichen Forum gar nicht existiert, sondern dass dort das "Hausrecht" des Anbieters gilt. So wie der Barkeeper Henry sagt, "Mein Saloon - meine Regeln", so setzt auch Vollstrecker nur die Vorgaben des Anbieters um und wer das so lange macht wie Vollstrecker, der muss im Laufe der vielen Jahre mehr richtig als falsch gemacht haben. Da er schon seit Beginn unseres Spiels aktiv dabei ist, möchten wir Vollstrecker an dieser Stelle gerne einmal selbst zu Wort kommen lassen und euch seinen Rückblick auf bald zehn Jahre The West präsentieren.

Seit bald zehn Jahren spiele ich jetzt schon The West. Im Juli 2008 habe ich angefangen. Seit dem 26.11.2008 bin ich im TW-Team dabei, zunächst als Moderator im Forum (was ich auch bis heute mache) seit 2009 einige Jahre auch als Supporter (was ich nicht mehr mache, da es mein Privatleben nicht mehr erlaubt).

Eigentlich schaut The West aus wie immer, wenn ich es jeden Morgen öffne. Es hat sich nichts getan. Glaubt man dann jedes Mal. Aber ich denke ich muss nicht aufzählen, wieviele und wie tiefgreifende Änderungen es seit 2008 gab. Was ich dagegen aufzählen kann, ist, was sich in dieser Zeit bei mir getan hat: Ich habe dreimal den Job gewechselt. Ich habe geheiratet und mittlerweile zwei Kinder. Ich bin umgezogen. Vom einstmals neuesten Teammitglied bin ich mittlerweile zum Dienstältesten geworden. Ich habe diverse CMs kommen und gehen sehen. Teammitglieder, die teilweise über Jahre dabei waren und dann wieder gingen - aus den unterschiedlichsten Gründen. Als ich angefangen habe, wurden die Teammitglieder noch auf dem "kurzen Dienstweg" rekrutiert. Sprich, ein CM hat angefragt, ob man Lust hätte, mitzumachen. Inzwischen haben wir ja ein offizielles Bewerbungsverfahren und finden glücklicher Weise auch immer wieder nette und engagierte Leute.

Dabei hat The West in den Jahren viele Krisen überstanden - von technischen Problemen über schwierige Forenbesucher, bis hin zu Teammitgliedern, die ihre Kompetenzen überschritten hatten. Und nicht zu vergessen den vielen Versuchen, das Spiel totzureden. Denn wenn man einem gewissen Thread glaubt, dann hätte The West spätestens zwei Jahre nach seiner Erfindung sterben müssen, weil es ja so nicht weiterging. Ging es offensichtlich aber - und zwar Jahr für Jahr. Und darüber bin ich sehr froh - auch wenn ich selber die ein oder andere Kritik teile, die im Laufe der Jahre geäußert wurde. Aber in vielen Bereichen haben sich gute Lösungen gefunden und ich wünsche uns, dass das so weitergeht.

Ein Grund, warum ich damals mit The West angefangen hatte - und vorallem dabei geblieben bin - war, dass das Versprechen, dass man das Spiel kostenlos spielen kann, gehalten wurde. Und das gilt auch noch heute. Natürlich, man hat Nachteile gegenüber zahlenden Spielern, aber das muss auch so sein. Nur im Vergleich zu anderen Spielen war und ist The West tatsächlich - und ich muss es noch mal betonen: auch heute noch! - ohne Geld auch bis in hohe Level spielbar. Und daher bin ich auch weiterhin stolz, bei diesem Spiel und in diesem Team dabei sein zu dürfen.

Auf die nächsten 10 Jahre!

Euer Vollstrecker

Wenige Spieler sind so lange aktiv wie Vollstrecker, doch gilt für uns alle in diesem Onlinespiel die Weisheit, nach der es nicht in erster Linie wichtig ist, dem Spielen Jahre hinzuzufügen, sondern den Jahren Spiel. Kurz gesagt: wer aktiv ist, kann auch in kurzer Zeit eine Menge erleben. Daher würden wir uns freuen, wenn wir in der 100. Ausgabe im nächsten Monat möglichst viele Rückblicke von Spielern veröffentlichen könnten. Ohne allzu sehr ins Detail zu gehen, sei soviel gesagt: Die Einsendung eures Rückblicks soll euer Schaden nicht sein.

Ihr erreicht die Redakteure im Spiel per Telegramm, im Forum per Privatnachricht oder auch per E-Mail. Wir freuen uns darauf, zu berichten, was ihr in euren Jahren im Westen so erlebt habt.

(Tony Montana 1602)

Filmkritik

Auch ein Sheriff braucht mal Hilfe

Heute mal wieder ein Film aus der guten alten Zeit. Und zwar ein sehr lustiger von 1969. Originaltitel: „Support your local Sheriff“.

Alles beginnt mit der Beerdigung eines Unbekannten, in dessen aufgeschaufeltem Grab sich tatsächlich Gold befindet. Und wie es im Westen nun mal so war, wird in kürzester Zeit das Städten Calendar aus dem Boden gestampft. Und ebenfalls zu erwarten war, dass dort auch sofort die Gesetzlosigkeit Einzug hält und Schlägereien sind an der Tagesordnung … Und nun taucht Jason McCullough (gespielt von James Garner) in dem Goldgräberstädtchen auf, der gar keine Lust hat sich zu prügeln. Aber da die Preise in der Stadt geradezu stündlich steigen, nimmt er tatsächlich den Job als Scheriff an. Im Grunde ist McGullough nur auf der Durchreise auf dem Weg nach Australien. Zu dem Job als Sheriff gehört, neben Gehalt, auch freie Kost und Logis im Hause des Bürgermeisters Perkins (Harry Morgan) und dessen Tochter Prudy. Letztere – gespielt von Joan Hackett – versteckt sich jedoch beim ersten Zusammentreffen klatschnass auf einem Baum. Und natürlich rekrutiert Jason sich auch einen Hilfssheriff.

Noch vor dem Amtsantritt wird McCullough Zeuge eines Mordes. Nun, da er Sheriff ist, möchte er diesen Täter verhaften. Was er bald erfährt, ist, dass der Verhaftete Joe zum Danby-Clan gehört. Nichts desto trotz steckt er Joe Danby in die Zelle seines Gefängnisses, welche allerdings noch über keine Gitter verfügt. Statt dessen solle eine Linie am Boden den Gefangenen davon abhalten „auszubrechen“. Unterstützt wird diese von einem roten Fleck neben der Linie, von der Jason erzählt, der Fleck wäre vom letzten, der die Linien überqueren wollte. Und tatsächlich funktioniert es.

Prudy Perkins hingegen stellt sich als etwas tollpatschig und auch ein wenig verrückt heraus. Trotzdem scheinen sich gewisse Bande zwischen den Beiden zu entwickeln. Dazu hört er von ihrem Vater auch noch, dass sie einmal die Miene erben wird und somit eine gute Partie wäre.

Aber auch die Danbys schmieden Pläne, wie sie denn nun ihren Joe aus dem Knast holen können. Dieser hat inzwischen tatsächlich auch Gitter bekommen. Joe selbst ist stolz darauf, diese mit eingebaut zu haben, da sie so fest sitzen, dass der Vater diese nicht mit einem Pferd herausreißen kann. Ja, die Familie ist nicht gerade die Hellste. Jedoch wie es mit solchen Clans so ist, haben sie eine Menge Verwandtschaft. Also macht Pa Danby sich auf den Weg , diese zusammenzurufen, um dem neuen Sheriff das Handwerk zu legen.

In der Zwischenzeit macht McCullough es sich in der Stadt gemütlich, schürft selbst nach Gold und bändelt immer mehr mit der Bürgermeistertochter an. Prudy allerdings hat keine Lust nur eine kurze Affäre zu sein, bis er weiter nach Australien zieht.

Schließlich trifft der Danby-Clan ein und beginnt eine Schießerei in der Stadt, die McCullough dadurch beendet, dass er Joe vor eine alte Kavalleriekanone bindet und droht, diese abzufeuern, wenn die Familie nicht aufgibt und er sie verhaften kann. Nun, da alles überstanden ist, wollen die Bewohner von Calendar McCullough zum Gouverneur machen. Er will erst ablehnen, da er ja seine Pläne, nach Australien zu gehen, nicht aufgeben will. Aber dann rettet er die Prudy vor einem wildgewordenen Pferd und beschließt, ihr einen Antrag zu machen. Woraufhin er für immer bei ihr bleibt …

Ja, mal ein Cowboy, der nicht in den Sonnenuntergang reitet. Und zudem nicht alle seine Probleme sofort mit dem Colt löst, auch wenn er ein Meisterschütze ist. Es ist durchaus lustig, wie er seine Gegner zuweilen mit Steinen bewirft, statt auf sie zu schießen. In sofern ein kurzweiliger, leicht ironischer Western, den man – schon wegen der Botschaft „Es geht auch ohne Schießen“ - mit den Kindern ansehen kann.

(Kilroy)

Veteranenshop

Änderungen im Veteranenshop

Mit dem Update 2.53 vom 28. März wurde endlich einmal das Angebot im Veteranenshop überarbeitet – eine Forderung, welche die Spieler bereits seit über 2 Jahren gestellt hatten und welche längst überfällig war. Ob dieser (zu) späte Aktionismus nun noch irgendetwas am kaum noch vorhandenen Interesse an den Abenteuern ändern kann, wird sich zeigen. Ich persönlich glaube da eher nicht dran, denn letztendlich wurden die Hauptbaustellen der Abenteuer, die unzulängliche Teamauswahl, das nervige Ausloggen von Spielern und die fehlende Kartenabwechslung überhaupt nicht von InnoGames angefasst. So wird es also wohl eher so kommen, dass sich die eh sehr wenigen Hardcore-Abenteuerspieler an den neuen Einkaufsmöglichkeiten erfreuen werden, während der Großteil der Spieler aus bekannten Gründen auch weiterhin einen großen Bogen um die Abenteuer macht.

Aber was bringt der überarbeitete Veteranenshop denn nun schlußendlich wirklich an Neuerungen? Auf jeden Fall stehen den Spielern nun deutlich mehr Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, um die angesammelten Veteranenpunkte einzutauschen. Darunter auch mal wieder ein neues Set, das *Cook-Set* (wirklicher Nutzen eher fragwürdig, aber zumindest mal kein völliges OVP-Set). Wieso neben diesem neuen Set aber gleichzeitig auch ein total veraltetes Set, das *Dalton-Set*, zu einem unverhältnismäßig hohem Preis angeboten wird, ist wohl nur für InnoGames verständlich, die Kaufresonanz dieser Kiste ist auch dementsprechend gering. Für satte 11.000 Veteranenpunkte kann man als Spieler nun also eine entsprechende Setkiste kaufen, in welcher sich nach dem InnoGames-Zufallsprinzip eines der jeweiligen Setteile befindet. Für die 11.000 Veteranenpunkte sind umgerechnet 44 Abenteuersiege notwendig, d.h. für das komplette 8teilige Cook-Set bräuchte man im allerbesten Fall – d.h. man zieht keine doppelten Items aus den Setkisten – mindestens 352 Siege bei den Abenteuern. Da man aber getrost davon ausgehen kann, dass man diesen Optimalfall nicht erreichen wird, werden wohl ein Vielfaches an Abenteuerspielen nötig sein (1000+) und dieses Set bleibt wie oben bereits angedeutet wohl eher den Hardcore-Abenteuerspielern vorbehalten. Die (Langzeit)Motivation für über 90% der Spielerschaft wird trotz der Änderungen aber wahrscheinlich gegen Null gehen.

Item	Anzahl	%
Cook's Schuhe	17	17,17%
Cook's Hose	15	15,15%
Cook's Krawatte	14	14,14%
Cook's Weste	13	13,13%
Cook's Pferd	13	13,13%
Cook's Hut	10	10,10%
Cook's Gürtel	10	10,10%
Cook's Sattel	7	7,07%

Veteranenshop - Fortsetzung

Gleichzeitig wurde aber auch der Droppool der bisherigen *Beutetruhen* verändert, d.h. es wurden die ungeliebten Mojos/Buffs entfernt, übrig bleiben die Booster, die Teile des Banditensets und die Long Range Revolver. Das war für InnoGames auch Grund genug, den Preis für die Beutetruhe auf 6.500 VP zu erhöhen (vormals 5.000 VP). Aber hat sich dadurch die Chance auf die seltenen Setteile (z.B. Banditengewehr) auch wirklich verbessert? Dank des Spielerprojektes *The West Calc*, welches bereits seit längerer Zeit die Kisteninhalte erfasst (https://tw-calc.net/chest-stats), können wir uns die entsprechenden Daten zur neuen Beutetruhe einmal genauer anschauen und mit denen der alten Truhenversion vergleichen.

Alte Beutetruhen (Daten bis 19.3.2017)		
Item	Anzahl	%
1% XP-Trank	1.598	13,07%
Drei Kleeblätter	1.232	10,08%
Mojo	1.230	10,06%
Steuerrückzahlung	1.208	9,88%
Erfahrungsbooster	872	7,13%
Produktbooster	844	6,90%
Glücksbooster	820	6,71%
Geldbooster	770	6,30%
Banditengürtel	512	4,19%
Banditenhut	452	3,70%
Banditenhalstuch	315	2,58%
Banditensattel	288	2,36%
Stahlverstärkte Kassette	259	2,12%
Banditenmantel	257	2,10%
Banditenpferd	256	2,09%
Banditenstiefel	242	1,98%
Banditenhose	208	1,70%
Banditengewehr	189	1,55%
Banditenmesser	157	1,28%
Banditenrevolver	152	1,24%
Hamages Long-Range Rev.	104	0,85%
Hodges Long-Range Rev.	103	0,84%
Haims Long-Range Rev.	92	0,75%
Hanks Long-Range Rev.	65	0,53%

Neue Beutetruhen (ab V2.53)		
Item	Anzahl	%
Produktbooster	239	14,00%
Geldbooster	220	12,89%
Erfahrungsbooster	199	11,66%
Glücksbooster	196	11,48%
Banditengürtel	132	7,73%
Banditenhut	117	6,85%
Banditensattel	84	4,92%
Banditenhalstuch	74	4,34%
Banditenhose	71	4,16%
Banditenmantel	65	3,81%
Banditenpferd	58	3,40%
Banditenstiefel	54	3,16%
Banditengewehr	43	2,52%
Banditenrevolver	41	2,40%
Banditenmesser	41	2,40%
Hodges Long-Range Rev.	21	1,23%
Hanks Long-Range Rev.	20	1,17%
Hamages Long-Range Rev.	18	1,05%
Haims Long-Range Rev.	14	0,82%

Wie versprochen, wurden die sehr minderwertigen Items aus dem Droppool der neuen Beutetruhe entfernt. An der grundsätzlichen Verteilungsquote der restlichen Items wurde eigentlich nichts verändert, da die aussortierten Nieten aber vormals 45% der Kisteninhalte ausmachten, haben sich die neuen Dropraten im Verhältnis zur alten Kiste beinahe verdoppelt. Es ist also in der Tat so, dass man durch die neuen Beutetruhen nun eine deutlich erhöhte Chance auf die Teile vom Banditenset hat, d.h. der Kauf dieser Kiste ist im Vergleich zur alten Version trotz des erhöhten Preises lohnenswerter.

Alte Beutetruhen (Daten bis 19.3.2017)			
Kategorie	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	5.527	45,21%	9,04%
Booster	3306	27,04%	6,76%
Banditenset	3.028	24,77%	2,25%
Named Revolver	364	2,98%	0,74%

Neue Beutetruhen (ab V2.53)			
Kategorie	Anzahl	%	Ø %/Item
Booster	854	50,03%	12,51%
Banditenset	780	45,69%	4,15%
Named Revolver	73	4,28%	1,07%

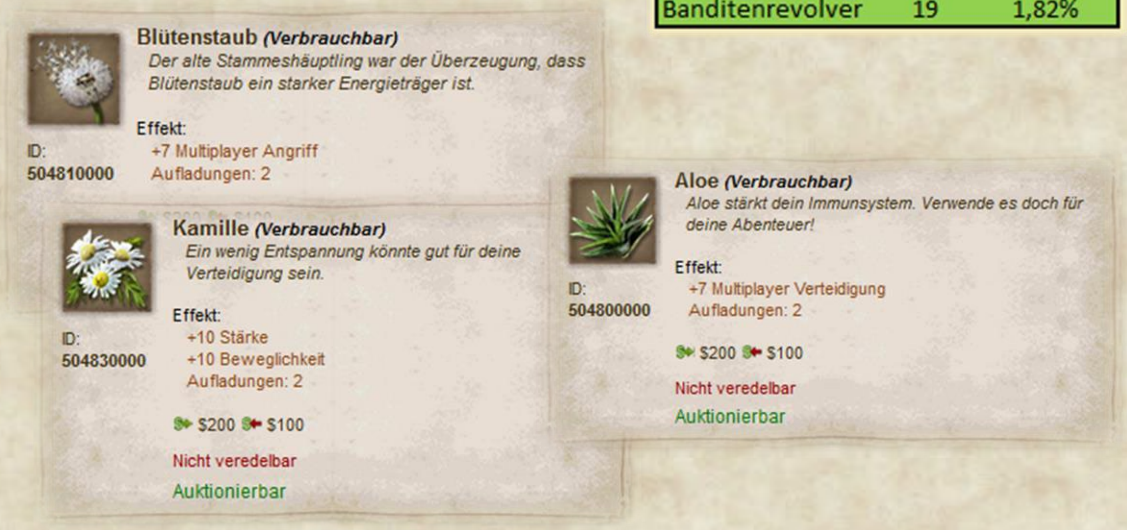
Veteranenshop - Fortsetzung

Wer aber selbst mit den Boostern nichts anfangen kann und ausschließlich auf die Teile des Banditensets scharf ist, der hat nun zumindest die Möglichkeit, für 9.000 VP bzw. 11.000 VP eine entsprechende Banditenkiste zu kaufen. Während die günstigere der beiden Kisten nur die Kleidung und Pferd/Sattel vom Banditenset enthält, findet man in der *Waffenkiste* neben den Banditenwaffen auch die Named Long Range Revolver. Wie zu erwarten, wird die Kleidungskiste von den Spielern links liegen gelassen und fast ausschließlich die Waffenkiste verstärkt gekauft, schließlich stehen viele Spieler auch nach unzähligen Abenteuersiegen noch immer ohne Banditengewehr da. Wer nun aber glaubt, dass InnoGames hier eine ähnliche Verteilungsquote wie bei den Waffen aus der Beutetruhe an den Tag legen würde, der hat sich gründlich geirrt. Sind in der Beutetruhe noch die Long Range Revolver klar die selteneren Items, wurde diese Verteilung bei der Waffekiste nun umgekehrt, d.h. man findet wesentlich öfters die Named Revolver anstatt die eigentlich gewünschten Banditenwaffen.

Item	Anzahl	%
Hodges Long-Range Rev.	22	30,99%
Hamages Long-Range Rev.	14	19,72%
Hanks Long-Range Rev.	11	15,49%
Haims Long-Range Rev.	7	9,86%
Banditengewehr	7	9,86%
Banditenmesser	6	8,45%
Banditenrevolver	4	5,63%

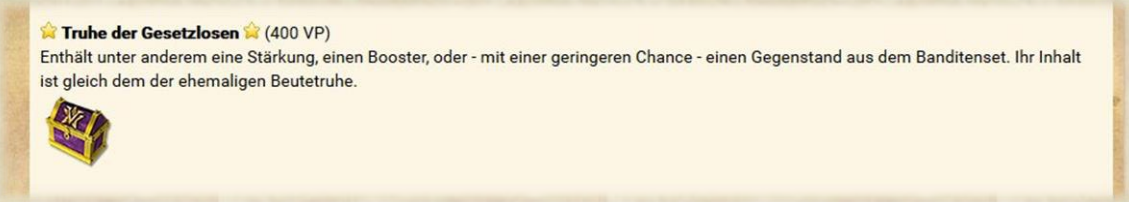
Eine weitere Möglichkeit auf die Banditenwaffen bietet aber auch (in sehr geringem Maße) die neue „*Kräuterkiste*“. Hauptsächlich besteht diese aus speziellen Buffs, mit sehr viel Glück kann man in dieser jedoch auch eine der 3 Banditenwaffen finden. Wer diese Kiste für 1.000 VP kauft, der hat es jedoch vermutlich nicht auf die Banditenwaffen abgesehen, sondern tatsächlich auf die entsprechenden Buffs. Diese haben teilweise nämlich so hohe Werte, dass sie einen erheblichen Einfluss auf die Abenteuer haben. Ob dies den Abenteuern, welche ohnehin schon von wenigen Hardcore-Spielern mit gepimpten Banditenwaffen dominiert werden, wirklich gut tut, lasse ich mal dahingestellt. Schließlich sind es vor allem eben jene Hardcore-Abenteuer-Spieler, welche sich diese Kisten zusätzlich in Massen kaufen können/werden und ihren Vorteil somit noch weiter ausbauen.

Item	Anzahl	%
Baldrian	134	12,86%
Cheyenne-Pfeffer	131	12,57%
Blütenstaub	130	12,48%
Aloe	125	12,00%
Ingwerwurzel	121	11,61%
Kamille	121	11,61%
Salbei	121	11,61%
Hagebutte	112	10,75%
Banditengewehr	16	1,54%
Banditenmesser	12	1,15%
Banditenrevolver	19	1,82%



Veteranenshop - Fortsetzung

Leider hat InnoGames im Zuge der Überarbeitung vom Veteranenshop die Spieler aber auch mal wieder mit gravierenden Falschinformationen versorgt. Diese betreffen die „*Truhe der Gesetzlosen*“, hier nochmal die Beschreibung der Truhe aus der entsprechenden (ursprünglichen) offiziellen Ankündigung:



(https://forum.the-west.de/index.php?threads/Überarbeitung-des-veteranenshops.75388/)

Super, werden sich da wohl viele Spieler gedacht haben, die ehemalige Beutetruhe gibt es nun statt der ehemals 5000 Veteranenpunkte für schlappe 400 Veteranenpunkte. InnoGames war aber zumindest so clever, nichts von gleichgebliebenen Wahrscheinlichkeiten zu sagen, denn wie könnte es auch anders sein, die Dropwahrscheinlichkeiten für die Teile des Banditensets wurden kräftig nach unten geschraubt. Hatte man bei den früheren Beutetruhen noch eine Chance von 25% auf ein Teil des Banditensets, so liegt diese bei der „*Truhe der Gesetzlosen*“ nur noch bei ca. 1%. Viel entscheidender war aber die Aussage, dass der Inhalt der „*Truhe der Gesetzlosen*“ der ehemaligen Beutetruhe entsprechen würde. Dies war nachweislich eine Falschaussage, denn im Gegensatz zur bisherigen Beutetruhe, in welcher von jeder Art Buff/Mojo nur ein Typ vertreten war, wurden der neuen Truhe nämlich sehr viele neue unnütze Buffs/Nieten (insg. 15 weitere) hinzugefügt. Zusätzlich wurden in dieser Truhe auch die 4 vormals erhältlichen Booster und sämtliche Waffen (sowohl Banditenwaffen, als auch Long Range Revolver) entfernt, so dass diese Truhe im Grunde genommen vollkommen nutzlos und reine VP-Verschwendung ist. Auf nur noch 6 mögliche Banditenitems (nur Kleidung) kommen daher nun also 20 Nieten! Was an diesem Truheninhalt nun gemäß der obigen offiziellen Aussage „*gleich dem der ehemaligen Beutetruhe*“ sein soll, dass weiss wohl mal wieder nur InnoGames. Erst der spätere Hinweis von Spielerseite, dass diese Truhe keineswegs der offiziellen Ankündigung entsprechen würde, führte zu einer Überarbeitung der ursprünglichen Ankündigung (ob dieser Fehler ohne die Kistenauswertungen von *The West Calc* überhaupt jemals aufgefallen wäre?). Wie sehr die Spieler mit diesem falschen Versprechen bis dahin aber bereits in die Irre geführt wurden, sieht man alleine an der Häufigkeit, mit welcher diese neue Truhe im Vergleich zu den anderen im Veteranenshop gekauft wurde (über 1.500 mal!). Vielleicht sollte InnoGames da wegen der falschen Ankündigung und den damit verbundenen Fehlkäufen mal über eine entsprechende Kompensation nachdenken.

Zu Guter Letzt gibt es mit dem „*Kartenstapel*“ noch etwas für die leidenschaftlichen Sammler und Erfahrungspunktejäger bei The West. Für schlappe 150 VP erwirbt man damit die Chance auf eines von 5 Sammelbildern, welche es natürlich zu vervollständigen gilt, um an den entsprechenden finalen Erfolg zu kommen – ganz genauso wie bei anderen Sammelbilderfolgen auch.

(Rastlos)

Rezept des Monats

Zupfbrot

Ostern stand vor der Tür. Marthas Familie freute sich schon seit Wochen beim anbrechenden Frühling darauf. Die Michalskis lebten zwar schon seit mehreren Generationen hier in der neuen Heimat. Nichts desto trotz gab es immer noch Dinge, die ihre Vorfahren einst aus Europa mitgebracht hatten, an denen sie noch heute festhielten. Eines dieser Dinge war Marthas Osterbrot.

Zutaten

1 Würfel frische Hefe (20 g)
2/3 Tassen Milch (150 ml)
1/4 Tasse Zucker (50 g)
3 1/8 Tassen Mehl (375 g)
1/2 TL Salz
2 Eier
1/4 Tasse Butter, geschmolzen (50 g)
1/3 Tasse geschmolzene Butter (für die Füllung) (75 g)
1/2 Tasse brauner Zucker (100 g)
1/3 Tasse Mandelblättchen (50 g)

Also band Martha ihre weiße Schürze um und suchte ihre Zutaten zusammen. Dazu Schüsseln und eine kastenförmige Backform. Die Milch hatte sie lauwarm erwärmt, den Zucker und die viertel Tasse weiche Butter hineingerührt. Dann krümelte Martha die Hefe hinein und stellte die Schüssel an einen warmen Ort, bis das Gemisch anfing, Bläschen zu bilden. Die Eier schlug Martha in eine kleine Schüssel, verquirlte diese und rührte sie unter die Hefemilch. Die Prise Salz dazu und dann mit dem Mehl verkneten bis ein glatter Teig entsteht. Mrs. Michalski legte den Teig in eine größere geölte Schüssel, stellte diese an einen warmen Platz und ließ sie eine Stunde gehen.

Danach gab sie den Teig auf den großen bemehlten Tisch, knetete ihn durch und rollte den Teig fingerdick aus. Martha hatte die weitere Butter weich werden lassen und strich sie nun auf den Teig. Danach streute sie den Braunen Zucker darauf und schnitt den Teig in Streifen in Länge der Kastenform. Vorsichtig nahm sie einen Streifen nach dem anderen und schichtete sie in die Form übereinander. Auf die oberste Schicht streute sie noch einige Mandelblättchen.

Mrs. Michalski lächelte. Das würde schmecken! Und als sie dir Form in den warmen Ofen schob (ca. 180 °C) wusste sie, wenn sie den Kuchen in einer halben Stunde herausnahm, würde er herrlich durften und es würde nicht einmal die halbe Stunde dauern, die der Kuchen abkühlen müsste, bis ihre Familie ihn schon aufgegessen hätte.

(Kilroy)

Kreuzworträtsel

Kreuz und quer, doch gar nicht schwer

Da uns mehrere Leser schrieben, dass ihnen die Kreuzworträtsel Spaß machen, sollen sie auch in dieser Ausgabe wieder eines vorfinden, welches online gelöst werden kann. Der Link dazu:

http://www.xwords-generator.de/de/s/eke7q

Zu beachten gilt es dabei, dass manche Antworten aus mehreren Wörten bestehen können und dass keine Umlaute verwendet werden (ä = ae, ö = oe, ü = ue). Alle Antworten sind Begriffe aus dem Spiel The West, die in Zusammenarbeit mit einem Feldkoch entstanden.

Bei unserem Gewinnspiel gibt es ein Item der Redaktion zu gewinnen. Welches das sein wird, ist abhängig vom Bestand des Gewinners. 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 dort einfach auf „Kontakt“ oder benutzt den folgenden Link: http://twtimes.forumieren.com/contact.

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

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

(Cymoril)

Rätselecke

Wem gehört der Wolf?

In einem kleinen Reservat stehen nebeneinander fünf indianische Zelte, die alle verschiedene Schnitzwerke vor dem Eingang haben. In jedem Zelt gibt es einen Bewohner, der jeweils einem anderen Stamm angehört. Jeder der fünf Indianer hat ein Haustier, ein bevorzugtes Getränk und liebt eine Speise ganz besonders. Keiner der Zeltbewohner hält das gleiche Tier, favorisiert das gleiche Getränk oder mag dasselbe Gericht wie einer der anderen.

Hinweise

Der Sioux lebt im Zelt mit dem Kojoten.
Der Mohikaner hält eine Krähe.
Der Irokese trinkt gerne Kräutertee.
Das Zelt mit dem Bison steht links vom Zelt mit der Klapperschlange.
Der Besitzer des Zeltes mit dem Bison trinkt Wasser.
Der Indianer, der Forelle isst, hält eine Ziege.
Der Indianer, der im mittleren Zelt wohnt, trinkt Whiskey.
Der Besitzer des Zeltes mit dem Braunbär isst Steak.
Der Apache wohnt im ersten Zelt.
Der Schinkenesser wohnt neben dem, der ein Schaf hält.
Der Indianer, der ein Pony hält, wohnt neben dem, der Steak isst.
Der Kräuterbrotesser trinkt gerne Büffelmilch.
Der Apache wohnt neben dem Haus mit dem Adler.
Der Hopi isst Bohneneintopf.
Der Schinkenesser hat einen Nachbarn, der Kaktusschnaps trinkt.

Im Übrigen ist davon auszugehen, dass die Zelte von links nach rechts stehen.

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 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.

(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://six.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=3557861&k=27826141

Gesucht wird nur die Person links im Bild. 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)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: die meisten von euch dürften mitlerweile wissen, das die beschaffung der rohstoffe für munigürtel recht aufwendig, im ganzen, ist. (2Leder, 1Öl, 1Lotusblüten, 1Orangen, 1Zangen und 1Patronenhülsen). ein mungürtel reicht regulär für 5 fortkämpfe, verbraucht sich aber auch wenn man duelliert.
BBB: Beim Duellieren geht der nicht weg / solange man kein buff drin hat

AAA: heute stand ich auf,ein Blick nach draußen und es war wieder Winter*brrr, ca. 15 Cm Schnee lag da und es schneite weiter
BBB: halt durch di ,dauert nich mehr lange
CCC: heute stand ich auf, ein Blick nach draußen und legte mich wieder hin :-D

BBB: wie geht es bei der quest weiter? material haben sie abkassiert und nun?
CCC: nun muss man alle seine bären opfern :-D
BBB: grad mal die ersten produkte abgegeben bei waupee
AAA: symbol wasser
CCC: wohl dem der nur einen bären hat :-P
BBB: und wo?
AAA: im saloon
CCC: aber erst muss man seine bären opfern :-D
BBB: danke
CCC: BBB ?
BBB: ja?
CCC: ist übrigens was auf dem markt für dich. ein opfer :-D
BBB: danke CCC
CCC: Smile immer wieder gerne
BBB: bald sind es 500 bären :-)
CCC: bei mir auch, fehlen nur noch 499, ist doch ein klacks :-D
BBB: bei lieben helfern ja :-)
CCC: gibts du mir denn welche ab ?
BBB: ich bin ja sehr hilfsbereit, aber bei bären bin ich geizig. :-) also nein
CCC: so so
CCC: bekommst auch ein kissen
BBB: keine chance
CCC: 2 kissen ... mom, ich hab nur 1 :-D

AAA: Butch Cassidys Schuhe na manchmal fide ich auch was, meine dritten :-D
BBB: meine dritten habe ich schon ins wasserglas gestellt :-)
AAA: nee da gehen die schuhe putt

AAA: Mal nee frage ist es Gefährlich wenn man reste vom Grill anzünder im Auge hat ?
BBB: nur wenns Brennt :-D
CCC: Nur kein feuer dran machen. :-)
DDD: mit Jägermeister ausspülen, die Kräuter helfen
EEE: mit klarem Wasser auswaschen AAA
FFF: Vom Grillanzünder gibt es Reste?
GGG: schmeiß kohle nach :-)
FFF: ich schütte immer die ganze Flasche aus
BBB: hä flasche, Kanister is besser :-)

AAA: hab mich im Winter selbstständig gemacht mit meinemBrennholzverleih. stagniert aber die Auftragslage#
BBB: ja, is etwas kurzweilig
CCC: bringt keiner das geliehene holz zurück ?
DDD: eher einseitiges geschäft
AAA: die säumnissgebühren waren zu hoch
EEE: AAA.. Du solltest denk ich dein Geschäftsmodel noch ma überdenken.
AAA: als nicht kaufmann zeigte sich nach meinen berechnungen das Geschäftmodel als Lohneswert.
AAA: Aber das mit dem eingefrorenem heißen Wasser hat auch nicht geklappt, heißes Wasser kann man doch immer gebrauchen
BBB: falsch kalkuliert SCJC ^^

AAA: ich könnte euch eine sehr dumme und sehr erfolgreiche geschichte von gestern von mir & dem support erzählen
BBB: erzähl
AAA: kennt einer von euch das hier? [Geronimos Kopftuch]
CCC: jo ich hatte das schon mal linus weis aber nicht wo es geblieben ist
DDD: nö woher hats das Tuch ?
AAA: also ... ich hatte das aus nem glückskeks nach dem saloon 21-fk auf geo. hab nix drauf gegeben, taugt ja auch nix. ein sammler hat mir gestern gesagt, dass das extremststststs selten ist. er hat das auf keiner seiner vielen welten bisher gesehen
CCC: ist mitlerweile extrem selten geworden das ding
AAA: und ich hatte es nicht mehr im invi. der typ ist fast ausgerastet. hab's aus versehen dem FH vertickt, sieht ja aus wie ein rotes stirnband uuuund ... der support hat es mir wiedergegeben, hab allen charme aufgeboten - und der sammler ist überglücklich, dass ich es ihm gebe
DDD: boah hast du Schwein gehabt
AAA: <<< charme, nicht schwein. bei mir konnten sie nachvollziehen, dass ich es an den FH verkauft hatte und haben eingesehen, dass es ein versehen war - fand ich aber echt seeehr kulant. okay, sie halten mich jetzt dort für einen kompletten idioten, aber who cares

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 98 und die Gewinner

Kreuzworträtsel

Lösung: **Der April macht wie immer was er will**

Der Gewinner ist **aquatania** aus Welt Arizona. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Goldnuggets! Zu diesem Rätsel erhielten wir 5 richtige Einsendungen.

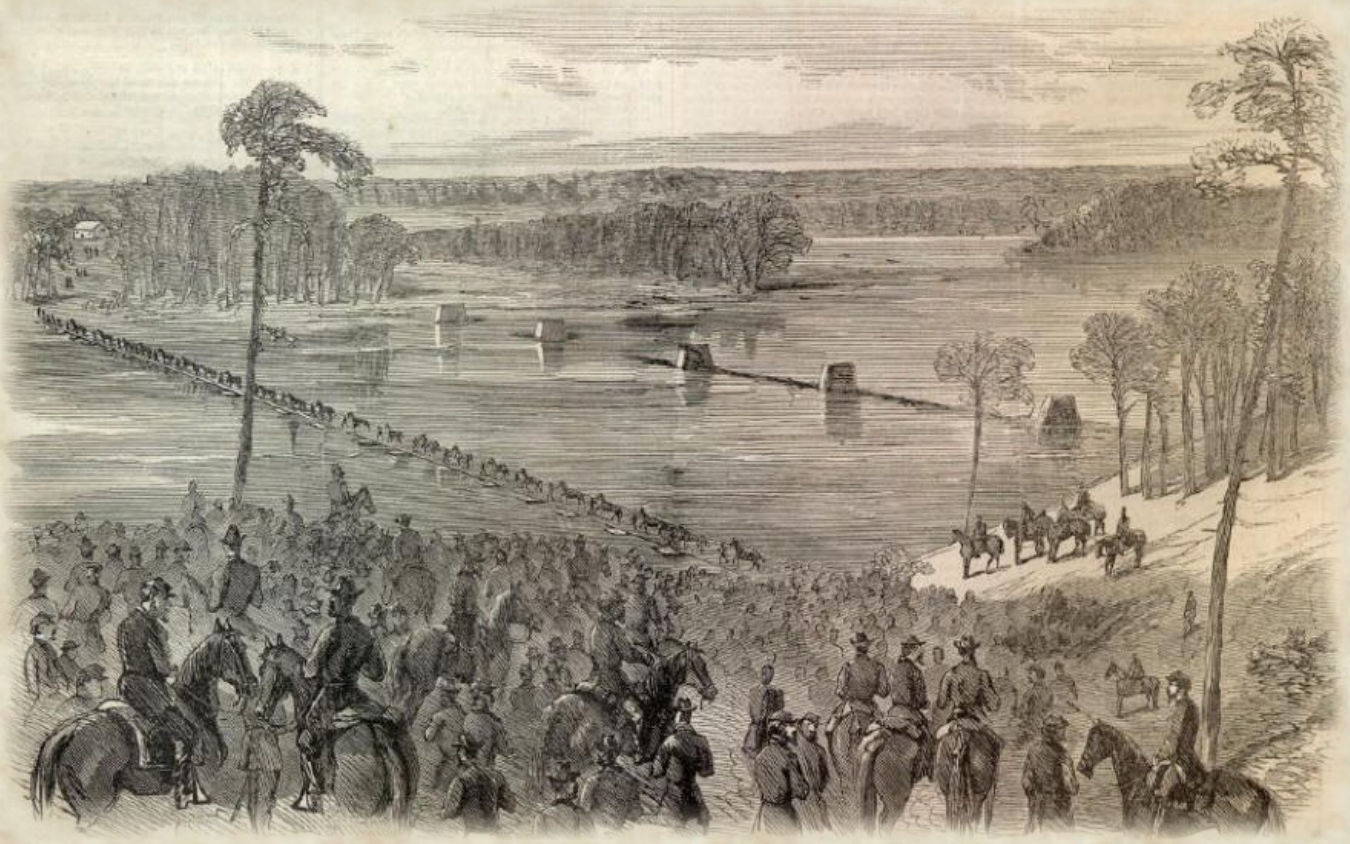
Wer bin ich?

Lösung: **Pat Desmond**

Der Gewinner ist **Westernass** aus Welt Indiana. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Goldnuggets! Zu diesem Rätsel erhielten wir 34 richtige Einsendungen.

Allen Teilnehmern, auch denen die nicht gewonnen haben, bzw. deren Lösungen nicht korrekt waren, vielen Dank fürs Mitmachen!

(Cymoril)



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)
Haumichweg (Hauptwelt: Indiana - Nebenwelt: Hannahville)
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/

Gründer der TWTimes
Sir Wusel † 2017

Partner
Eventteam von The West

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.