THE WEST TIMES

★ Ausgabe 96 ★ Februar 2017 ★ © 2017 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Gedenkfortkampf

Der Zug des Lebens ...

Auch die TWTimes bedauert es, dass Reglos uns in seinem einundsechszigsten Lebensjahr nach langer, schwerer Krankheit für immer verlassen hat. Jemanden verlieren bedeutet eine große Leere in unserem Leben. Etwas Unabänderliches ist geschehen, der Schmerz über den Verlust eines Menschen, der ein paar Jahre mit uns im Zug des Lebens durch The West gefahren ist. Überall sind Spuren von Reglos, die keiner verwischen kann und die der Nachwelt in Foren und nicht zuletzt in verschiedenen Ausgaben der TWTimes, in unseren Erinnerungen erhalten bleiben.

Auf Welt 1 organisierte **KATI TEKAKWITHA** mit **stayawayknight** einen Gedenkfortkampf im Fort Saloon 21, das speziell für diesen Tag in "Gedenk-FK" umbenannt wurde. Die Organisatoren hatten dazu aufgerufen, im Morgenmuffelset zum Gedenken zu erscheinen. Gewählt wurde diese "Uniform", da Reglos ein eifriger Sammler dieses Sets war. Da nicht alle Teilnehmer vorab erreicht werden konnten, nahmen auch Spieler in normaler Fortkampfausrüstung teil. Dies führte im Nachgang noch zu Irritationen, die sich jedoch schnell wieder beruhigten.

Der Kampf selbst begann recht unruhig, bis sich alle Angreifer am äußersten Rand auf der Wiese in einer Reihe rings um das Fort aufstellten. Im Chat wurde an Reglos erinnert, vor allem an seine Duelle, die nicht jeder mochte. Am Ende des Gedenkkampfes gab es dann für jeden eine Friedensblume, neben den üblichen Belohnungen. Anschließend trafen sich noch Spieler zum Beten in der Kirche in Rethmar City, der ehemaligen Stadt von Reglos.

Ruhe in Frieden.

(Cymoril)

Inhalt

Gedenkfortkampf	1
Vorwort	2
Spieltipp 1 - Inventarsuche	3
Rücktritt der Community Managerin Dorette Lisette	4
Update 2.48	5
Wiederholbare Quests	6
Weihnachtssale	7
Einsendung Eventteam	10
Jahrmarkttrubel	12
Spieltipp 2 - Hintergrund Chatfenster	13
Zaubertinte	15
Denglisch	15
Stimmen zum Fortkampfgeschehen	16
Lesereinsendung Bärentatze vom Tal	21
Arbeitsberichte I	22
Arbeitsberichte II	23
Spieltipp 3 - Arbeitskleidung und Boni	24
Nachruf Reglos	25
Nachruf Reglos	26
Verjüngungskur bei The West	27
Filmkritik	28
Der Pechtag ...	29
Rezept des Monats	30
Der Chatspion	31
Rätselecke	32
Gewinnspiel Personenrätsel	34
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	35
Impressum	36

Vorwort

Liebe Leser der TWTimes,

nun melde auch ich mich zurück an der Schreibfeder, nachdem ich euch aus meinem Urlaub nicht wie gewohnt zum 01. Januar des neuen Jahres begrüßen konnte. Ich möchte mich noch einmal persönlich den geäußerten Wünschen der gesamten Redaktion anschließen und mich für das erfolgreiche Jahr 2016 bedanken. 2017 wird einige besondere Ereignisse für uns bereithalten, doch wir starten mit einer bisher nie da gewesenen Unwissenheit in diesen Abschnitt, nachdem unsere bisherige Community-Managerin zum Jahresende ihr Amt niedergelegt hat. Mit Spannung beobachten wir die Entwicklung im Team und hoffen, zeitnah wieder klare Verantwortlichkeiten vorzufinden.

In Ausgabe 96 finden ihr einen weiteren Artikel zu dieser Thematik. Außerdem haben wir einige Leserbriefe zu verschiedenen Bereichen wie dem Weihnachtssale oder dem aktuellen Fortkampfgeschehen. In unserer neuen Kategorie „Spieltipps“ versuchen wir neueren, unerfahrenen Spielern hilfreiches Know-How mitzugeben. Aber vielleicht freut sich auch der ein oder andere alte Hase über Tipps und Tricks, die ihm bis dahin nicht so geläufig waren. Abgerundet wird die aktuelle Zeitung durch einen ausführlichen Bericht des Eventteams sowie immer zahlreichen lustigen und skurrilen Geschichten aus den verschiedenen Spielwelten.

In diesem Sinne wünsche ich euch im Namen des gesamten Teams viel Spaß beim Lesen von Ausgabe 96!

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Spieltipp 1 - Inventarsuche

Wer suchet, ...

... der findet. Es gibt Spieler, die haben in ihren Inventaren über 35.000 Gegenstände. Wären davon 34.980 Holzstücke, könnte der Spieler sich ein nettes Haus bauen und hätte ansonsten kleine Probleme mit dem Suchen und Finden von Dingen in seinem Inventar. Da Spieler mit solchen riesigen Inventaren jedoch häufig aktive Sammler sind, ist ein Inventar mit über 3.500 verschiedenen Items kein Einzelfall in den Welten von The West.

Server: de1	Gegenstände im Inventar: 35521	Gesamteinkaufspreis: $ 35076759
Importiert am: 2017-01-16 15:49:41	Verschiedene Gegenstände: 3691	Gesamtverkaufspreis: $ 15359365

Umfangreiches Inventar aus Welt 1

Um sich in einem solchen Inventar überhaupt noch zurechtzufinden, steht uns Spielern eine **Suchfunktion** zur Verfügung. Um sie zu nutzen, klickt man unten rechts im Inventarfenster auf den Button mit der Lupe. Es erscheint eine Eingabezeile, in die man den gewünschten Gegenstand oder auch den Namen eines Sets eintippt, und schon werden die gesuchten Gegenstände aus der Masse des gesamten Inventars herausgefiltert. Die Suchfunktion arbeitet intelligent, das bedeutet, man muss nicht immer den vollständigen Namen eines Gegenstandes oder Sets eingeben. Es genügt bereits, einen Teil des Namens einzutippen. Hierbei ist zu beachten, dass die Suchanfrage jedoch eindeutig sein muss, um wirklich gute Ergebnisse zu liefern.

Wer also etwa das "Skeletonman"-Set sucht und dafür nur "Ske" in die Suche eintippt, bekommt zwar die Gegenstände von Skeletonman angezeigt, daneben aber auch Whi**ske**y, Mu**ske**ten, Romeos Ma**ske** oder King Fishers Hal**ske**tte. Wer noch einen Buchstaben mehr eintippt und nach "Skel" sucht, dem liefert die Suche tatsächlich nur die maximal elf Gegenstände des Eventsets.

Bild 1: Button der Suchfunktion (roter Kreis, unten rechts)
Bild 2: Suchanfrage
Bild 3: Suchergebnis

Spieltipp 1 - Fortsetzung

Man kann in der Suchfunktion auch nach mehreren Begriffen gleichzeitig suchen lassen. Dazu verknüpft man die beiden einfach mit einem |. Dieses Zeichen erscheint, wenn ihr die Taste **Alt Gr** (direkt rechts neben der Leertaste) zusammen mit der Taste drückt, die sich **direkt links neben der Y-Taste** befindet (unten links auf der Tastatur). So listet euch etwa die Suchanfrage "Doolin|Cullen" die vorhandenen Gegenstände des Bill Dollin Sets und des Cullen Baker Sets gemeinsam auf.

Neben den Namen der Gegenstände können auch Fertigkeiten und Attribute als Suchbegriff verwendet werden. Wer etwa nach "Stärke" sucht, dem können von den Grauen Stoffschuhen bis zum Goldenen Gewehr alle möglichen Gegenstände angezeigt werden, die das Attribut Stärke verbessern.

Die Redaktion der TWTimes ist sich darüber bewusst, dass dieser und auch die weiteren Spieltipps in dieser Ausgabe für viele erfahrene Spieler keine Neuigkeiten sind. Den Anstoß zu diesen Tipps geben jedoch in den meisten Fällen Gespräche mit Spielern. Spieler, die zwar teilweise seit Jahren im Spiel sind und Level 150 erreicht haben, jedoch die hier beschriebenen Hilfen nicht kannten. Für diese Spieler und natürlich erst Recht für alle Neueinsteiger, sind die Tipps der TWTimes auf jeden Fall nützlich. Einer unserer Spieltipps wurde ausgelöst durch eine fehlerhafte Information des Spielsupports, die möchten wir korrigieren.

(Tony Montana 1602)

Rücktritt der Community Managerin Dorette Lisette

Goodbye, Dorette Lisette!

Das Jahr 2017 beginnt für unser Spiel mit einem Paukenschlag: Die bisher für The West zuständige Community Managerin **Dorette Lisette** beendet ihre Tätigkeit mit sofortiger Wirkung. Die Ankündigung ihres Abschieds postete sie am 31.12.16, um 23.38 Uhr, im offiziellen The West Forum und damit leider zu knapp für unsere Januarausgabe. Leider nennt Dorette keine Gründe für ihren Abschied. Mutmaßungen der TWTimes wären daher nur Spekulation. Aus dem offiziellen Grepolis Forum wissen wir lediglich, dass sie ebenfalls ihre bisherige Tätigkeit als Community Managerin für dieses InnoGames-Spiel beendet.

Wo Menschen wirken, gibt es nichts Perfektes und so hätte auch die Zusammenarbeit zwischen Dorette Lisette und der TWTimes an einigen Punkten natürlich noch besser sein können, als sie es war. Positiv bleibt jedoch zu vermerken, dass Dorette Lisette als Community Managerin mehrfach Events, die von Spielern selbst in einzelnen Spielwelten organisiert wurden, mit Preisen in Form von Items unterstützt hat. Die Redaktion der TWTimes wünscht Dorette Lisette für die Zukunft und die anstehenden Veränderungen in ihrem Leben alles Gute und bedankt sich für die Zusammenarbeit.

Was bedeutet Dorette Lisettes Weggang aktuell für uns, die Community von The West? Aktuell gibt es leider noch keinen festen Nachfolger, sondern nur eine Vertretung, die jedoch bislang nicht fest für The West verantwortlich ist. Das Supportteam von The West steht in Verbindung mit der Vertretung und auch die Redaktion der TWTimes hatte bereits einen ersten Kontakt.

Was sind aktuell die Folgen für das Spielgeschehen? Ohne ein festes Community Management kann es auch einmal vorkommen, dass sich sich die Lösung komplexerer Probleme, die an den Support herangetragen werden, verzögert. Diese Verzögerungen sind jedoch nicht vom Supportteam verschuldet, sondern Folge des ungeregelten Übergangs im Community Management und daher sollte die Community ihren Unmut auch nicht an den engagierten Spielern des Supportteams auslassen, die ihre Freizeit opfern, um anderen zu helfen.

Wer noch einmal Dorette Lisettes Abschied nachlesen möchte, findet ihren letzten Post unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/dorette-zieht-sich-aufs-altenteil-zur%C3%BCck.75139/#post-822731 im offiziellen Forum von The West im Bereich "Ankündigungen".

(Tony Montana 1602)

Update 2.48

Von Fehlerbehebungen ... und Fehlern

Am Dienstag, den 17. Januar, erfuhr unser Spiel The West das erste Update des Jahres 2017. Als Erweiterung des Spielinhalts war eine neue Questreihe geplant, die den Spieler in 11 Quests "Rund um Amerika" führen sollte - so zumindest der Titel des Erfolgs zum Abschluss der Reihe. Leider kam die Questreihe bisher nicht ins Spiel, die Einführung ist auf das Update 2.49 verschoben. Als Verbesserung wurde die Benachrichtigungsfunktion überarbeitet, die darüber informiert, wann ein Freund sich ein- und ausloggt. Bei leistungsschwächeren Rechnern führte dies in der Vergangenheit zu Schwierigkeiten in der Performance, bis hin zum kurzzeitigen, vollständigen "Einfrieren" des Spiels. Dies sollte nun nicht mehr vorkommen.

Die behobenen Probleme betrafen die Darstellung der Boni einiger Gegenstände, die Tooltips im Fortkampffenster, das Scrollen in der Stadthalle, die fortgesetzte Auflistung von Stadtbewohnern am schwarzen Brett, das Exportieren von Markern, die Löschung alter Accounts sowie die Waffen Faust und Stein. Gerade die Behebung des letzen Fehlers wird viele Sammler traurig stimmen, denn nun sind diese "Waffen", die eigentlich nie als echte "Items" in die Inventare der Spieler gelangen sollten, endgültig entfernt. So selten es auch zutrifft, hier stimmt es: Mit diesem Fehler hätten viele Spieler auch weiterhin gerne gelebt.

Leider ist dieser Updatebericht unvollständig, ohne auch einen schweren Fehler zu erwähnen, der seit dem Update Welt 1 heimsucht. Dort sind mit dem Update die Bezeichnungen hunderter Items und Rezepte vom Deutschen ins Englische übertragen worden. Betroffen sind die Produkte der Arbeiten im mittleren Sektor, die normalen Items ab dem Level 110, alle Sets seit 2014 sowie die zuletzt eingeführten Rezepte aller Handwerke ab Stufe 350. Als Folge davon sind all diese Dinge in den diversen Suchfunktionen des Spieles nur noch zu finden, wenn man den neuen englischen Namen kennt. Mindestens beeinträchtigt, für manche Spieler aber sogar unmöglich gemacht, wird somit die umfassende Nutzung des eigenen Inventars, des Marktes sowie der Minimap.

Bei einigen Dingen ist das Auffinden noch halbwegs machbar, weil die englische und deutsche Bezeichnung identisch sind oder sich Änderungen nur auf das Ende des Wortes beziehen. So heißt der "Sextant" immer noch "Sextant" und die deutschen "Bandagen" heißen aktuell englisch "Bandages".

Schwieriger wird es schon, wenn die Änderungen nicht Buchstaben am Ende eines Wortes betreffen, sondern solche in der Mitte des Wortes. So ist etwa aus dem "Detektiv" derzeit ein "Detective" geworden. Hier bedarf es schon solider Vokabelkenntnisse der englischen Sprache. Leider enthält unser Spiel jedoch auch Gegenstände, deren Namen definitiv nicht zum Schulenglisch gehören, ja noch nicht einmal zu einer guten Kenntnis allgemeinsprachlicher Vokabeln.

Sprengmaschinen kennt bestenfalls der Bergmann und bei "Racing Coach" denken wohl nicht wenige an einen "Trainer für Autorennen", statt an eine "Rennkutsche". Zumal ja eine andere Kutsche im Spiel auch nicht "Coach", sondern "Carriage" heißt. Warum die knallroten "Chilischoten" nun "Green Pepper" heißen, also "grüner Pfeffer", das kann vielleicht ein Koch erklären, dem durchschnittlichen Spieler eines Online Rollenspiels erschließt sich das intuitiv jedenfalls nicht. Wer derzeit noch seine "Ankled Boots" von den "Buckled Boots" unterscheiden kann und dann auch noch erklären kann, warum die "Brogans", die ihrem Aussehen nach eindeutig Halbschuhe sind, nun ebenfalls "Boots" (engl. "Stiefel") heißen, der hat zwar höchstwahrscheinlich ein Studium der Mode oder des Designs erfolgreich absolviert, kann aber wohl kaum als repräsentativ für die Masse der Spieler gelten.

Update 2.48 - Fortsetzung

Kurz und gut: Diese "babylonische Sprachenverwirrung" ist ein schwerer Fehler und verschlechtert die Spielbarkeit auf Welt 1 derzeit deutlich. Im Namen aller Spieler auf Welt 1 bittet die Redaktion der TWTimes um schnellstmögliche Behebung des Problems.

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-2-48.75176/

im Bereich "Ankündigungen". Die Diskussion und den Stand der Dinge rund um das Sprachenproblem in Welt 1 findet ihr unter der Adresse

https://forum.the-west.de/index.php?threads/sammelthread-textfehler.126/page-3#post-823434

im Bereich "Fehler". Es empfiehlt sich auch Spielern anderer Welten sich mit dem Problem vertraut zu machen, denn was auf einer Welt passieren kann, das kann auf allen Welten passieren.

(Tony Montana 1602)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Februar

Für den zweiten Monat des Jahres haben wir wieder Informationen vom The West Team zu den wiederholbaren Quests bekommen und leiten die natürlich direkt an unsere Leser weiter. Die Questreihen des Monats drehen sich alle rund um den Valentinstag.

Die Questreihe **Schüchterner Verehrer** kann nur vom 13.02.2017 um 10:00 Uhr bis zum 02.03.2017 um 23:59 Uhr abgeschlossen oder angenommen werden.

Rund um den **Valentinstag** könnt ihr die dazu gehörige Quest vom 14.02.2017 um 00:00 Uhr bis zum 17.02.2017 um 23:59 Uhr liebevoll spielen.

Ebenfalls zum Tag der Liebe, Rosen und Schokolade gehört die Reihe **Vom Valentinstag verweht**. Diese Reihe könnt ihr vom 14.02.2017 um 00:00 Uhr bis zum 02.03.2017 um 23:59 Uhr spielen.

Ein törichter Romeo kann vom 14.02.2017 um 10:00 Uhr bis zum 02.03.2017 um 23:59 Uhr vielleicht etwas Vernunft lernen.

Die Lieferung zum Valentinstag könnt ihr vom 14.02.2017 um 10:00 Uhr bis zum 02.03.2017 um 23:59 Uhr entgegennehmen.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtssale

Weihnachtssale 2016
oder
Wie InnoGames sich zu Weihnachten selbst beschenkt

Auch dieses Jahr startete im Dezember wieder pünktlich der große Weihnachtsverkauf von InnoGames. Das Konzept vom letztjährigen Weihnachtssale wurde wie erwartet beibehalten, obwohl es damals massive Kritik seitens der Spielercommunities gab. Man konnte dementsprechend auch dieses Jahr die gefragten Weihnachtsbeutel nur mit Nuggets oder Bonds erwerben (75 Nuggets/Bonds), Ingame-Dollar hingegen konnten nur in vollkommen überteuerte Kisten investiert werden (2.900 Nuggets/Bonds, 3.500K $), wobei man trotz eines sehr hohen Preises wie gehabt die Katze im Sack kaufte. Gegenüber 2015 war dieses Jahr aber neu, dass auch die Setitems vom Oktoberfest und Tag-der-Toten Event beim Weihnachtsverkauf wieder mit angeboten wurden. Hätten das die Spieler vorher gewusst, dann wäre sicherlich nicht ganz so viel bei den entsprechenden Events investiert worden.

Mit Hilfe des Weihnachtssales waren die Spieler theoretisch (und mit entsprechendem Ingame-Bankkonto auch praktisch) in der Lage, sich noch fehlende Setitems von früheren Sets zusammen zu sammeln. Wer weder über einen erheblichen Vorrat an Nuggets bzw. Bonds verfügte, der musste sich entweder auf die entsprechenden sehr teuren Eventkisten konzentrieren oder einfach abwarten, bis die entsprechenden Items von anderen Spielern zu „fairen“ Preisen am Markt angeboten wurden.

Wie schon in den Jahren zuvor, wurde als extra Kaufanreiz ein neues Weihnachtsset eingeführt, welches dieses Jahr auf den Namen „*Ded Moroz Set*“ hörte. Bei der Einführung auf der Beta hatte dieses Set noch vollkommen überzogene Werte, welche es für jeden High-Level-Kirchenbauer zu einem absoluten Must-Have machte, diese Werte wurden jedoch vor Einführung auf den normalen Spielwelten massiv abgeschwächt, womit das neue *Ded Moroz Set* nur noch einen kleinen Vorteil gegenüber dem bisher besten Errichter-Set (Adeligen-Set) bot. Nichts desto trotz sind solche neuen Sets natürlich sowohl bei den Sammlern, als auch bei der angesprochenen Zielgruppe (in diesem Fall vorrangig Errichter) gefragt, weshalb viele Spieler beim Kauf von Beuteln oder Kisten auf ihr Glück hofften. Gerade der Einsatz von Bonds für die entsprechenden Weihnachtsbeutel wird hierbei wahrscheinlich verstärkt genutzt worden sein, schließlich bietet The West kaum noch sinnvolle Einsatzmöglichkeiten für die über das Jahr angesammelten Bonds.

Weihnachtssale - Fortsetzung

Natürlich darf nicht unerwähnt bleiben, dass man die Weihnachtsbeutel auch mit Bonds und die Kisten auch mit Ingame-Dollar kaufen konnte, man mit etwas Glück Teile des neuen Sets auch direkt per Bonds im Shop erwerben konnte und – sofern das *Ded Moroz Set* später einmal handelbar gemacht wird – dieses auch für Ingame-Dollar am Markt beschaffen könnte. Im Folgenden möchte ich aber trotzdem einmal aufzeigen, was die Beschaffung dieses neuen Sets im Zuge des Weihnachtsverkaufs jedoch an **realem Geldeinsatz** bedeutete, so wie es sich vermutlich auch aus Sicht der InnoGames-Finanzstrategen darstellt.

Für die folgenden Auswertungen beziehe ich mich wieder einmal auf die tolle Datensammlung des Spielerprojektes „*The West Calc*“, wo man seit geraumer Zeit auch entsprechende Statistiken zu Kisten-/Iteminhalten finden kann: https://tw-calc.net/?page=chest-stats
Schauen wir uns zunächst einmal an, wieviel ein Spieler investieren musste, um das komplette *Ded Moroz Set* direkt über eine der Eventkisten mit ungewissem Inhalt zu erhalten. Ich möchte betonen, dass es sich hierbei um rein statistische/durchschnittliche Werte handelt, aber jedem sollte bewusst sein, dass das Glück des einen Spielers gleichzeitig auch das Pech eines anderen Spielers ist.

Sets	Truhen 2016			
	Ostern	Unabhängigkeit	Oktoberfest	Tag-der-Toten
Xmas 2016		2		35
Shawnee	10			
Weltenbummler	10			
Detektiv	5			
Fremder		12		
Wagenläufer		9		
Schmied		7		
Robert Lee			6	
Pancho Villa			2	
Seminolen			2	
Tänzer				143
Hombre				132
Σ Truhen/Event	25	30	10	310
% Xmas-Set	0,00%	6,67%	0,00%	11,29%
Σ Truhen	375			
% Xmas-Set	9,87%			

Weihnachtssale - Fortsetzung

Statistisch gesehen, musste man sich als Spieler also letztendlich 10 solcher Eventkisten kaufen, um das neue Weihnachtsset zu ergattern. Das ist schon eine ganze Menge. Natürlich kann man sich Nuggets im Zuge von speziellen Aktionen auch mit einem gewissen Rabatt besorgen, ich betrachte aber den üblichen Normalfall, d.h. die für den Kistenkauf eingesetzten Nuggets stammen aus einem regulären Nuggetkauf. Hier ist selbstverständlich der Kauf von 4.750 Nuggets zum Preis von 79,99 € der lukrativste, resultiert hieraus doch der günstigste Einzelnuggetpreis von 0,01684 €/Nugget. Damit stellt sich für uns nunmehr folgendes Bild dar, wenn es darum geht, was das neue *Ded Moroz Set* an realem Echtgeld kostete:

Benötigte Kistenanzahl	Preis pro Kiste		Preis pro Xmas-Set		
	Nuggets,Bonds	IG-Dollar	Nuggets,Bonds	IG-Dollar	EUR
10	2.900	3.500 K	29.000	35.000 K	488,36 €

Für ein neues Set, welches gegenüber anderen Sets nur einen leichten Vorteil bot, musste man also durchschnittlich **ca. 500 €** investieren! Das nenn ich doch mal ein nettes Weihnachtsgeschenk für InnoGames. Als Spieler muss man sich aber ernsthaft fragen, ob man wirklich noch bereit ist, eine solche Unsumme an Echtgeld in den Kauf eines einzelnen Sets zu stecken bzw. in ein Spiel, an welchem offensichtlich keine Entwicklungsarbeit mehr betrieben wird. Aber lohnte sich der Kauf der Kisten denn wirklich, oder war man mit dem Kauf der diesjährigen Weihnachtsbeutel nicht eigentlich besser beraten? Schauen wir uns dazu einmal die entsprechende statistische Auswertung der 2016er-Beutel genauer an und konzentrieren uns hierbei nur auf die Items des *Ded Moroz Sets* (s. Auswertung links).

	Xmas-Set 2016
Hut	1,6002%
Halsband	1,5343%
Gürtel	1,2896%
Schuhe	1,2331%
Hose	0,7781%
Mantel	0,6809%
Gewehr	0,3702%
Duellwaffe 1	0,2855%
Duellwaffe 2	0,2165%
Reittier	0,2353%
Produkt	0,2008%
Σ Beutelanzahl	31.870

Ich unterstelle jetzt einfach mal, dass man aus rein statistischer Sicht das (Teil)Set vollständig erhalten hat, sobald man das Item mit der niedrigsten Fundwahrscheinlichkeit (rot gekennzeichnet) gezogen hatte, da alle übrigen Setitems statistisch bereits in den vorherigen Beuteln erhalten waren. Um einen direkten Vergleich mit dem Kistenkauf anzustellen, muss für den Erhalt des kompletten *Ded Moroz Set* dementsprechend dasjenige Item als Bezug herangenommen werden, welches insgesamt die geringste Dropwahrscheinlichkeit hatte (in diesem Fall das Produkt „Ded Moroz Laterne“).

Wie schon oben beim Kistenkauf, rechnen wir nun den erforderlichen Nuggeteinsatz in Echtgeld um und erhalten damit folgendes Bild:

Xmas-Set	Benötigte Beutelanzahl	Preis pro Beutel	Preis pro Xmas-Set	
		Nuggets,Bonds	Nuggets,Bonds	EUR
Kleidungsset	147	75	11.025	185,66 €
Waffenset	462	75	34.650	583,51 €
Reitset	498	75	37.350	628,97 €

Statistisch gesehen musste man beim Kauf der Beutel also sogar die unglaubliche Summe von **ca. 630 €** einsetzen, um das neue Weihnachtsset komplett zu erhalten! Im Vergleich zum Kistenkauf also noch einmal erheblich mehr. Das *Ded Moroz Set* zählt damit sicherlich zum teuersten Set 2016.

Mir persönlich fällt dazu eigentlich nur noch eins ein: **Frohe Weihnachten InnoGames Scrooge!**

(Rastlos)

Einsendung Eventteam

Mr. Colcords Waldhütte

Da hat uns ja der lustige Mr. Colcord im Dezember in seine Waldhütte gelockt. Eigentlich hatte er ja echt fiese Sachen vor mit Henry, mit euch, dem ganzen merkwürdigen Zeugs im Kaminzimmer, wie hochexplosives Dynamit, mysteriöse Geheimbotschaften an der Wand. Zum Glück habt ihr das nicht entdeckt und angefasst, wer weiß, wie das geendet hätte ...

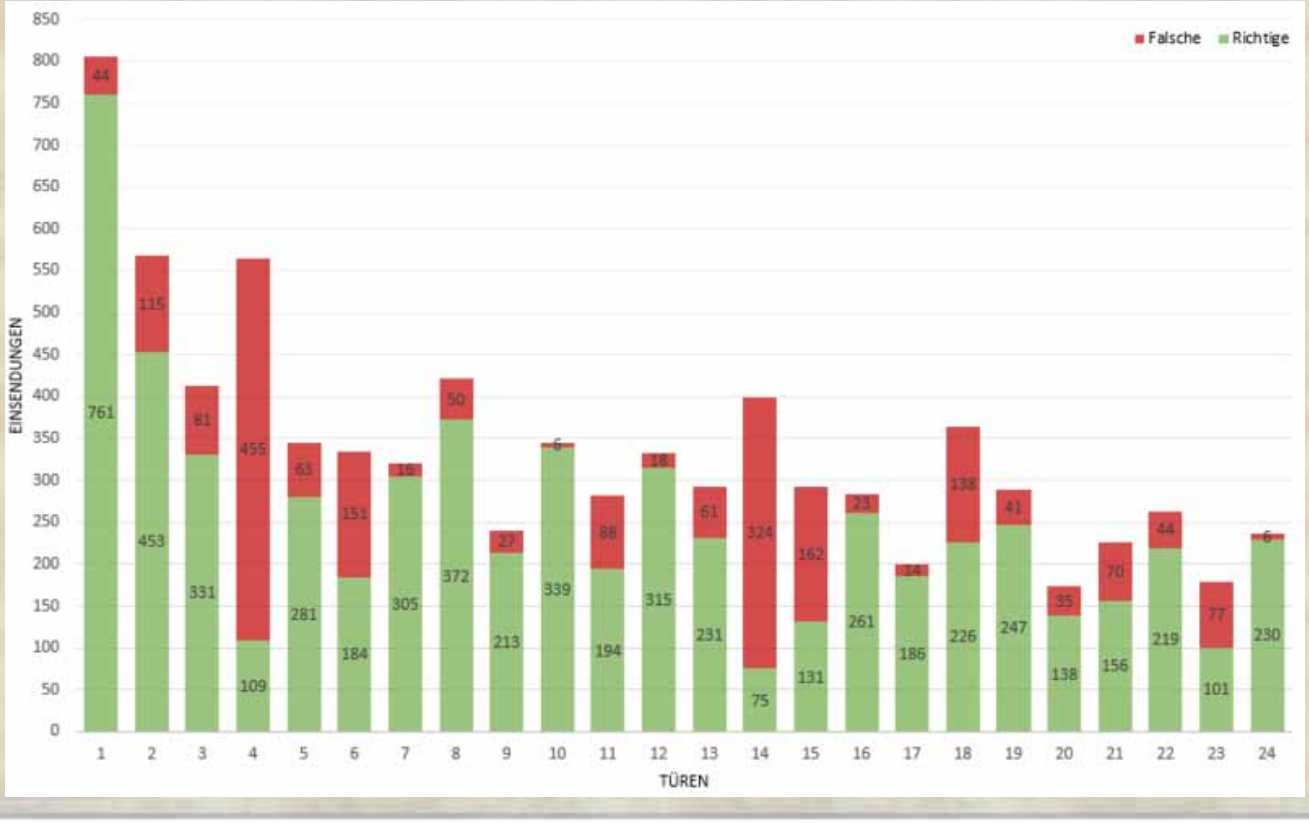
So aber habt ihr einen Adventskalender in der Waldhütte entdeckt! Und der verbarg ja nun einige Rätselnüsse, die es zu knacken galt. Meist fiel euch das recht leicht. Für uns Bastler des Adventskalenders war es gar nicht so einfach es der Mehrheit recht zu machen. Wie stellt man die Leute in The West zufrieden, die doch immer was zu meckern haben? Wie deckt man jeden IQ ab? Zu einfach ... ist Mist, zu schwer ... ist auch Mist, doch wo ist das Mittelmaß? Es war wirklich nicht leicht - und glaubt mal - wir saßen viele, viele Stunden daran. Was aber rausgekommen ist, konnte sich wohl sehen lassen. 24 Tage gepackt mit den unterschiedlichsten Rätseln oder Knobelaufgaben. Cymoril von der TWTimes half uns auch dabei und schickte uns paar knifflige Aufgaben für euch.

Täglich durftet ihr nun ein Türchen öffnen und viele von euch konnten kaum den nächsten Tag erwarten und scharrten schon mit den Stiefeln auf dem Abtreter. Das hat uns gefreut, es zeigte doch, wie erwartungsvoll ihr ward. Die Preise, die es täglich gab, waren für die Meisten auch Nebensache, worüber man sich natürlich auch (fast) immer gefreut hat. Trotzdem an dieser Stelle auch eine Danke an InnoGames, die die Preise zur Verfügung stellten und sogar Sachpreise spendeten.

Hier noch einige statistische Auswertungen, die vielleicht den Einen oder Anderen auch interessieren:

Einsendungen

Teilnehmer: 1271
Teilnehmer, die jeden Tag mitgemacht haben: 25
Einsendungen: 8166 (Ø 340.25 pro Tag)
Richtige Einsendungen: 6047 (74.05%, Ø 251.96 pro Tag)
Falsche Einsendungen: 2119 (25.95%, Ø 88.29 pro Tag)
Rätsel mit den meisten Einsendungen: Marias Schatzkarte, Tag 1 (804 Einsendungen)
Rätsel mit den wenigsten Einsendungen: Zeltlager, Tag 20 (173 Einsendungen)



Einsendung Eventteam - Fortsetzung

Bewertungen

Abgegebene Bewertungen: 7562 (92.60%, Ø 315.08 pro Tag)
Durchschnittsbewertung: 4.1
5-Sterne-Bewertungen: 3486 (46.10%)
4-Sterne-Bewertungen: 2270 (30.02%)
3-Sterne-Bewertungen: 1157 (15.30%)
2-Sterne-Bewertungen: 395 (5.22%)
1-Sterne-Bewertungen: 254 (3.35%)
Rätsel mit der höchsten Bewertung: Showdown, Tag 24 (Ø 4.46)
Rätsel mit der niedrigsten Bewertung: Falsche Freunde, Tag 23 (Ø 3.22)
(Die Bewertung haben wir uns verdient!)

Das waren die Gesamtsieger

1	ericdereinzige	Dakota	22 (95.65%)	23
1	artea	Welt 10	22 (91.67%)	24
1	Ashokathegreat	Hannahville	22 (91.67%)	24
1	kelima	Welt 10	22 (91.67%)	24
1	Logikani	Welt 10	22 (91.67%)	24
1	monspubis	Hannahville	22 (91.67%)	24
1	Rastlos	Welt 10	22 (91.67%)	24
1	retlawAV	Buffalo	22 (91.67%)	24

Weltenübersicht

http://tw-tipp.lima-city.de/advent/overview_world.php

Inzwischen wurden auch alle Gewinne verteilt. Nochmal herzlichen Glückwunsch an alle Preisträger!

Wir bedanken uns bei euch allen für die offensichtliche Freude, die ihr daran hattet und solche Feedbacks (folgend) haben uns für die vielen Arbeitsstunden entschädigt:

"Ich wollte mich bei den Organisatoren des Adventskalenders bedanken. Es hat wirklich jeden Tag Spaß gemacht und ich hab wirklich jeden Tag auf ein neues Rätsel gewartet. Endlich hat das ganze Mal TW belebt ... ich hoffe, solche Events wird es in nächster Zeit öfters geben." (KATI)

"Auch ich möchte mich herzlich bedanken! Das war wirklich eine tolle gelungene Sache. Für jeden was dabei. Lasst Euch von den Kritikern bloß nicht unterkriegen. Gewinnen war mir persönlich gar nicht soooo wichtig. Der Rätselspaß stand im Vordergrund. Ich habe mich schon gefreut, wenn meine Lösungen richtig waren." (Logikani)

"Jep, auch von mir abschließend nochmal vielen Dank an das Event-Team für die ganze Mühe! :up: Zum einen für die Initiative an sich, die ganzen guten Ideen, und natürlich auch für den täglichen Kampf mit Techniktücken & anders tickenden Gedankengängen spielerseits *gg*" (Bluep)

"Mir hat der Adventskalender Spaß gemacht. Auch wenn es manchmal etwas schwer war. Danke für die Arbeit die dahinter steckt." (DANTYREN)

Einsendung Eventteam - Fortsetzung

"Die Rätsel waren abwechslungsreich und erfreulicherweise auch mal mehr, mal weniger herausfordernd. Ich fand's schön, dass man knobeln und überlegen mußte. Klar gab's auch Fehlerchen und Dinge die eindeutiger hätten sein können, aber das hat meinen Spielspaß nicht getrübt. Danke dem Team, dass ihr euch die Mühe gemacht habt uns einen Adventskalender zu schenken. Danke das ihr eure Zeit investiert habt, war sicherlich nicht gerade wenig. Mein Wunsch: bitte nächstes Jahr wieder." (Khosyma)

Da lacht das Herz!

Euer Eventteam
stayawayknight, RavensGate, FantaSixty, Fluor1

Jahrmarkttrubel

Eine Hand wäscht die andere

Wie sicher viele wissen, sammelt **Maxter112** von Welt 10 alles vom Jahrmarktsset, um das komplett auf Stufe 5 zu pimpen. Was nicht viele wissen, **Plums13** macht das auch. So habe ich in der Vergangenheit immer alle Teile, die man so beim Wanderzirkus gewinnt, Plumsi gegeben, da sie im meiner Alli spielt. Neulich entdeckte ich jedoch im Saloonchat, dass Maxter nur noch neun Zirkuspferde fehlen, um dieses dann auf Stufe 5 zu haben. Ein Blick in mein Iventar sagte mir, ich habe sieben. Also antwortete ich im Saloon, wenn er noch zwei findet, bekommt er den Rest von mir. Habe ich mich doch als eifriger TWTimes-Leser daran erinnert, dass hier ein Deal bestand: Wer das letzte Teil liefert für Stufe 5, bekommt ein TWTimes-Item. Und plötzlich lief es: Zwei Spieler verkauften Maxter ihr Pferdchen und dann konnte ich (ganz uneigennützig) mit gutem Gewissen dem Maxter seine fehlenden Zirkuspferde fast feierlich überreichen. Cymoril von der TWTimesredaktion war auch zufällig Zeuge der Aktion, so dass ich auch sehr schnell mein mir letztes fehlendes Teil des TWTimes-Sets erhielt.

So sage ich GLÜCKWUNSCH an Maxter, DANKE an die TWTimes. Wieder zwei Spieler glücklich gemacht!

FantaSixty

Spieltipp 2 - Hintergrund Chatfenster

Mehr Durchblick in schwarz

Klingt komisch? Ist aber so. Zumindest, was die Lesbarkeit von Posts im Chat unseres Spiels angeht. Die Standardeinstellung für den Hintergrund des Chatfensters sieht vor, dass dieses durchsichtig ist. Man sieht also all jene Teile der Karte, auf denen das Chatfenster liegt auch weiterhin. Was in der Theorie zunächst nach einem Vorteil klingt, führt in der Spielpraxis jedoch leider häufig dazu, dass Spieler nicht richtig oder sogar gar nicht lesen können, was im Chat geschrieben steht.

Die Gründe für diese Schwierigkeiten sind vielfach. Neben individuellen Problemen mit den Augen, die natürlich unabhängig vom Spiel immer eine Rolle spielen können, sind vor allem zwei Dinge zu nennen. Zum einen sind bestimmte Schriftfarben schwieriger zu lesen als andere und zum anderen beeinflusst auch der Inhalt der unter dem Chatfenster liegenden Karte die Lesbarkeit. Die Kombination dieser beiden Dinge kann zu Unlesbarkeit führen.

Während in unserem Bild etwa der blaue "Test" (3. von oben) vor dem Hintergrund der staubigen Prärie noch recht gut zu lesen ist, ist der graue "Test" (ganz unten) vor dem selben Hintergrund schon deutlich schwieriger zu erkennen. Der braune "Test" (3. von unten) ist vor dem Hintergrund eines Stadtschilds hingegen praktisch unlesbar.

Die Lösung dieses Problems ist einfach. Man verändert die Einstellungen so, dass der Hintergrund des Chatfensters schwarz ist. Weiße Schrift, aber auch Schrift in jeder anderen Farbe, bildet mit einem schwarzen Hintergrund einen schärferen Kontrast und ist daher besser zu lesen. Die "Test"-Beispiele sind auf schwarzem Hintergrund alle gut zu erkennen.

Bild 1: durchsichtiges Chatfenster
Bild 2: schwarzer Hintergrund des Chatfensters

Spieltipp 2 - Fortsetzung

Mit ein paar wenigen Klicks kann jeder Spieler selbst diese Veränderung vornehmen. Hier nun die Schritt-für-Schritt-Anleitung dazu:

1. Klickt rechts am Rand auf den Button "Optionen" (Zahnrad).
2. Klickt dann auf "Einstellungen".
3. Klickt im nächsten Fenster auf "Interface".
4. Scrollt in dem Fenster ganz nach unten, bis zum Bereich "Chat".
5. Die Werte in beiden Eingabefeldern müssen "100" sein.
6. Klickt auf "Speichern" (sonst ist euer Chatfenster beim nächsten Einloggen wieder durchsichtig).

Einstellungen für das Chatfenster

Diese Einstellung ist natürlich weltenbezogen. Wer auf verschiedenen Welten spielt, muss sie also in jeder Welt einmal vornehmen. Diese paar Minuten Arbeit lohnen sich jedoch in doppelter Hinsicht. Eure Augen werden es euch danken, dass ihr sie nicht so sehr anstrengt. Aber auch eure Mitspieler werden es euch danken, wenn ihr nicht mehr ein Dutzend mal um Wiederholung bittet oder nachfragt, nur weil ihr etwas nicht richtig lesen konntet. Tut also euch selbst und Anderen einen Gefallen: schwarz ist das neue durchsichtig.

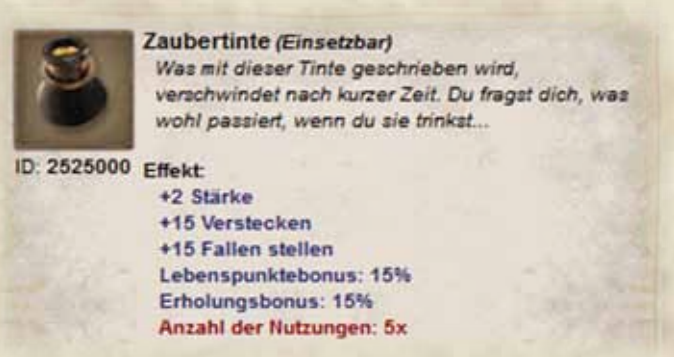
(Tony Montana 1602)

Zaubertinte

Zaubertinte zur Nachrichtenverschlüsselung

Einige Supporter bei The West haben inzwischen scheinbar einen Weg gefunden, wie man die vom Quacksalber hergestellte „*Zaubertinte*“ nicht nur als Buff, sondern neuerdings auch zur Verschlüsselung von Ingame-Nachrichten verwenden kann. Durch deren Einsatz bleiben die Inhalte der entsprechenden Nachrichten vor unerwünschten Augen verborgen.

Man munkelt, dass auf diesem Wege nun immer mal wieder geheime Botschaften mit brisantem Inhalt verschickt werden. Um was mag es da wohl gehen? Um die neuesten Verschwörungstheorien, um pikante Details über mögliche Community Manager Nachfolger, um die Terminbekanntgabe für das endgültige Aus von The West oder womöglich sogar um die Lösung der Mythos-Questreihe?



Leider wird dies wohl noch einige Zeit im Dunkeln bleiben, denn unglücklicherweise wurde bislang vergessen, das Crafting-produkt, mit welchem man die Nachricht wieder entschlüsseln kann, im Spiel einzubauen. Warten wir also ab, bis es neue Craftingrezepte gibt.

(Rastlos)

Denglisch

Deutsch oder Englisch - das ist hier die Frage!

Mischmasch ist es auf jeden Fall, nicht nur auf der Minimap. Dort findet man schon keinen Wodka mehr in der Suchfunktion. Im Inventar ist das Detektivset nur zu finden, wenn man weiß, dass es sich im Englischen "Detective's Clothing" schreibt. Das gleiche Problem tritt beim Marktgeschehen auf. Manche Items findet man unter dem deutschen Namen, andere nur mit der englischen Bezeichnung. Dieser Fehler kam mit dem letzten Update auf Welt 1 und ist auch nur auf dieser Welt zu finden. Nicht jeder Spieler beherrscht die englische Sprache und wünscht sich deshalb eine schnelle Behebung dieses Fehlers. Bis dahin heißt es einfach auf Welt 1: Spielend lernen ...

(Cymoril)

Stimmen zum Fortkampfgeschehen

Stimmen zum FK-Geschehen

Um mal ein allgemeines Stimmungsbild der Spieler zum aktuellen FK-Geschehen auf den deutschen Servern zu erhalten, hatte ich Ende letzten Jahres um persönliche Meinungen und Eindrücke gebeten und hierbei auch folgende Punkten mit ins Rennen geworfen:

- Wie beurteilt Ihr die allgemeine FK-Situation auf dieser Welt?
- Aus welchen Gründen macht Ihr bei FKs mit (egal ob Haupt-FKler oder Gelegenheits-FKler)?
- Haben sich die Änderungen von Update 2.42 bemerkbar gemacht und wenn ja, in welcher Form?
- Was sind (bei Eurer Spielweise) für Euch die besten FK-Sets und wieso?
- Was müsste sich Eurer Meinung nach an den FKs noch verändern?

Im Folgenden nun die erhaltenen Spielermeinungen zu diesem Thema.

****

„Moin moin,

ich kann nur sagen das ich mit der FK-Situation auf Welt 10 sehr zufrieden bin. Hier finden oft 3-4 Fortkämpfe in der Woche statt und ich versuche bei jedem dabei zu sein. Bin selbst nicht auf FK geskillt, sondern reiner Wiederständler und komme damit bestens im FK zurecht.

Ich bin auch auf Colorado vertreten wo es fast gar keine FK mehr gibt.

LG Trollplatsch“

(Trollpatsch, W10)

****

„Servus Rastlos
Schön, dass du dich den Fortkämpfen annimmst!

Ich habe eine The West Pause von 3,5 Jahren hinter mir. Vor kurzem dachte ich mir, ich könnte mal wieder anfangen zu spielen.

Stimmen zum Fortkampfgeschehen - Fortsetzung

Ich mache sehr gerne FKs und hab mich darüber gefreut, dass die FKs noch immer so laufen wie früher. Nun hab ich wieder auf 2 alten Welten angefangen und auf einer neuen Welt.

Die Änderung bei FKs mit Ausdauer / Verstecken / Fallen stellen habe ich zur Kenntnis genommen. Ich finde diese Änderung nicht schlecht, weil ausschließliche Rot-Skiller nun den Bonus auf Ausdauer quasi nicht mehr so nebenbei mit dazu bekommen!
Mittlerweile habe ich schon wieder ein paar FKs hinter mir und muss sagen, dass dabei die Angreifer klar im Vorteil waren!
Auch fällt mir auf, dass viele LP-Punkte immer noch sehr sehr wichtig sind.

Meiner Meinung nach sollte es mehr Runden geben als die 55. Da wo es bei einem ausgeglichenen FK erst spannend wird, ist der FK plötzlich vorbei. Das finde ich sehr schade.

Außerdem wenn die Angreifer einmal auf dem Wall oder den Türmen sind, dann haben die Verteidiger meist schon verloren. Wie wäre es, wenn man den Bonus auf den Häusern beträchtlich erhöhen würde? Dann könnten die Verteidiger länger standhalten. Somit könnte man den derzeitigen Vorteil der Angreifer besser in den Griff bekommen!

Meine Verbesserungsvorschläge:
- 60 Runden bei kleinen FKs
- den Bonus auf den Häusern im Fort deutlich erhöhen!

An FKs gefällt mir vor allem das Miteinander! Ein Einzelner kann hier nichts reißen, aber wenn alle zusammen halten, dann ist man gleich erfolgreicher und es macht dann auch viel mehr Spaß!

An den FK-Sets habe ich zu bemängeln, dass diese auch noch viele LPs geben! Dagegen sollte etwas unternommen werden. Die FK-Eigenschaften sollten viel stärker in den Vordergrund gerückt werden und die LPs nicht.

Noch einen Punkt hätte ich:
Die Änderung des Updates 2.42 (Ausdauer / Verstecken / Fallen stellen) haben in der Ausbildungsquest Fehler zur Folge.
Tecumseh sagt: „Fast alle Fähigkeiten brauchst du für deine Arbeiten. Manche Fähigkeiten sind ausschließlich für Arbeiten gut: Schwimmen, Fallen stellen, Fingerfertigkeit, Handel, Reparieren und Mit Tieren umgehen.

- ➔ *Dies stimmt bei Fallen stellen nicht mehr! Dies ist der eine Fehler, der andere Fehler kommt dann später als er den Tipp gibt, dass für FK Ausdauer erforderlich ist. Das stimmt natürlich auch nicht mehr!*

Stimmen zum Fortkampfgeschehen - Fortsetzung

Noch ein Argument für mehr Runden bei FKs:
Heutzutage - nicht zuletzt durch die guten FK-Sets - haben die Kämpfer viel mehr LPs als früher, dadurch dauerts auch länger, bis die runtergeballert werden. Denn die Rundenzahl ist ja noch so (niedrig) wie früher...

Schöne Grüße
Chimney"

(Chimney, W10)

****

„Ja ich schreibe mol

meiner Meinung nach sind die ganzen Fk`s kaputt gegangen durch die vielen Events die hier nacheinander durchgezogen worden sind.
Es liegt doch auf der Hand das alle diese Events um die Sets oder anderen Dinge zu erhaschen.

Das hat viele FK ler zur Inaktivität getrieben oder sogar zur Löschung.

Klar ist auch,das Inno Geld verdienen möchte, sonst lohnt sich ja so ein Game nicht.

Vorschlag : Das es wieder bei FK's was zu Gewinnen gibt, so wie früher wo es Kisten gab, mit besonderen Items, das wär in meinen Augen, mal nen Anreiz die FK's wieder aufleben zulassen."

(Kloppi 2.0, Georgia)

****

„hi Rastlos,

ich schreibe das jetzt eher zu den Fortkämpfen auf Indiana, da ich hier (W10, Anmerk. der Redaktion) *kaum an Fortkämpfen Teilnehme. Hier finde ich die kleinen Fortkämpfe langweilig.*
Auf Indiana finde ich sie dagegen ganz gut, auch wenn es außerhalb der FKs viel Streit gibt.

Die Änderung des Charakterbonus des Arbeiters macht sich auf jedenfall bemerkbar.
Zu den anderen Änderungen kann ich deswegen auch nicht soviel sagen, da ich vorallem die Änderung des Charakterbonus merke. Aber eine große Änderung sehe ich da nicht, es hat sich nur die Skillung dadurch geändert.
Auf Indiana ist zurzeit Hombres Set für jeden der auf LPs Skillt am besten, aber es gibt dort als Alternative auch nur Deadwood Dick und Lees Set. Deadwood Dick ist ähnlich aber aufgrund des fehlenden Leitenbonus und geringerem Widerstand schlechter und bei Lees fehlen dafür LPs oder Ausweichen und das Zielen brauche ich da nicht so sehr.
An der Berechnung des FKs würde ich nichts ändern wollen. Falls jemand etwas gegen hohe LPs machen möchte, dann könnte man sowas evtl. über eine Reduzierung der LPs von 10 auf vielleicht 8 pro Skillpunkt erreichen. Eine Schadenserhöhung oder LP-Begrenzung halte ich für nicht sinnvoll. Aber dafür sehe ich zurzeit keine Notwendigkeit.

Gruß Schürer"

(Schürer, Indiana)

****

„hallo 😇

ich möchte dir hier meinen fk-eindruck geben.

Stimmen zum Fortkampfgeschehen - Fortsetzung

ich nehme sehr gern an fks teil (suchtgefahr) es war vor dem update 2.42 einfacher für mich sich auf fk zu skillen. für mich als abt rot konnte damit gut bei den fks mitmachen und profitierte auch von den erfahrungen der spieler die schon länger tw spielen (mein start bei tw war juni) nach dem update hatte ich mich dann geärgert das ich die quest zu schnell angenommen hatte und war dann voll unsicher wie ich mich als abt dann skillen sollte. auf anraten erfahrender spieler setzte ich auf grün blau und nicht mehr auf rot.. verteilte auch dem entsprechend die fp. hatte danach natürlich weniger lps im fk was sich aber durch die neuen auswirkungen des updates ausgleichen sollte. habe dann weiter so geskillt mit jedem level und merkte das beim gegner die lps immer höher sind. weiß nicht ob das an der skillung liegt oder wie es immer heißt "das sind nuggetspieler".
ich bin in mehreren welten unterwegs und lese viel mit um mehr erfahrung zu sammeln. sir wotan von w10 hat mich überzeugt das als abt wenn man als blocker im fk teilnehmen möchte reiner rotskill das beste ist. habe jetzt im rotskill fks gemacht und bin zu 100 % davon überzeugt das ich mich richtig entschieden habe. mit dem hombre set geht das voll super (ist für mich das beste fk set bis jetzt)und questen kann ich mit dem skill auch da ich ja skeletonman set habe.
was vielleicht wichtig wäre wäre eine darstellung wie man sich in den bestimmten charakter klassen für fk skillt denn ich denke das das verschieden ist.. aber wie geschrieben spiele ich noch nicht so lange tw. 😇es fällt mir auf das immer noch viel unsicherheit bei dem neuen skill zu den fks besteht und das die fks nicht richtig ausgeglichen sind. keine ahnung ob es an den "nuggetspielern"liegt so ich hab jetzt mal das was ich so empfinde hier geschrieben.
denke es werden einige schreibfehler drin sein. aber ich sag immer das der chat dran schuld ist. denn der frisst ja die buchstaben 😇

ich wünsche dir einen schönen tag
lg nessi 😇"

(nessi1969, Indiana)

Bei dem Versuch, in das Fort zu gelangen, hält dich ein Wachmann auf.

Ich persönlich spiele – im Gegensatz zu früher – so gut wie keine FKs mehr und schaue mir die FK-Situation als (vormals elementaren) Spielinhalt von einer gewissen Zahlensicht aus an. Auf beinahe allen Welten finden meist nur noch FKs um kleine Forts statt, wobei selbst diese FKs auf vielen Welten teilweise nicht mal mehr ausreichend gefüllt sind. Wenn dann mal FKs auf mittlere oder sogar große Forts ausgerufen werden, dann geschieht dies zum einen höchst selten und zum anderen sind auch diese Fortkämpfe in den allermeisten Fällen nicht ausreichend besucht. Eine Ausnahme bildet hierbei wohl nur die neueste Welt,

Stimmen zum Fortkampfgeschehen - Fortsetzung

Indiana, auf welche auch regelmäßig Kämpfe auf mittlere und große Forts ausgerufen werden (allerdings auch dort häufig nicht komplett gefüllt sind).

Es war für mich schon recht bezeichnend, als im FK-Chat auf W10 – einer Welt, welche sich nach außen hin auch gerne mal als gute FK-Welt darstellt – vor kurzem im Rahmen eines der höchst seltenen FKs um ein großes Fort die Frage in die Runde geworfen wurde, ob es den Spielern gefallen würde, wenn alle 6 Monate ein FK auf ein großes Fort stattfinden würde. Alle 6 Monate? Oh je, zu den guten alten Zeiten wurden spannende FKs um große Forts mehrmals die Woche durchgeführt, teilweise sogar mehrere an einem Abend! Inzwischen zeigt man sich hingegen scheinbar aber schon dankbar, wenn die Fortkämpfe um kleine Forts ausreichend und möglichst ausgeglichen gefüllt sind – so weit unten liegt inzwischen scheinbar der Anspruch der verbliebenen FKler. Ich gönne jedem seine persönlichen Spielvorlieben und möchte hier nun nicht irgendwelche eventuellen Gründe für das extrem stark gesunkene FK-Interesse auflisten, selbstverständlich spielt natürlich auch der Umstand der generell stark gesunkenen Spielerzahlen eine große Rolle. Es ist in meinen Augen jedoch durchaus bezeichnend, dass auf den allermeisten Welten deutlich weniger als 10% der Spieler überhaupt noch an den FKs teilnehmen – mehr als 90% der Spieler haben also kein Interesse an Fortkämpfen. Von einem vormals wesentlichen Spielbestandteil, sind die Fortkämpfe im Grunde genommen also in die Rolle einer „Nebenerscheinung“ bzw. einer „Randgruppenaktivität“ abgerutscht. Eine nette Ausnahme hierbei war lediglich der Eventkampf um „Saloon 21“, welcher von vielen Spielern als lustige Spielabwechslung dankbar angenommen wurde.

Ich persönlich bin sehr froh und dankbar, dass ich noch andere FK-Zeiten miterleben und -gestalten durfte und würde den Spielern von *The West* von ganzem Herzen wünschen, dass InnoGames einen Weg findet, diesem ehemals tollen Spielinhalt wieder zu altem Glanz zu verhelfen. Dazu reicht es aber sicherlich nicht aus, nur ein paar kleine Schrauben an der FK-Formel zu drehen oder einen FK-Zwang bei neuen Questreihen einzubauen, sondern hier muss das komplette Konzept von Grund auf überarbeitet werden, um den verbliebenen Spielern einen wirklich guten Grund bzw. eine Motivation zu liefern, sich wieder aktiv in das tägliche/wöchentliche FK-Geschehen einzubringen! Interessante Ideen und Ansätze hierzu gibt es schon seit Jahren zur Genüge in den entsprechenden Forenthreads der verschiedenen Länder, InnoGames müsste diese nur mal aufgreifen und ein interessantes Konzept ausarbeiten.

Man kann es nun gerne als Pessimismus oder Schwarzmalerei abtun, aber so traurig es ist, sollte hier nicht sehr bald etwas Entscheidendes passieren, so kann man den Fortkampf sicherlich auf den einzelnen Welten wohl oder übel zu Grabe tragen – auch wenn sich die FKler vorher wahrscheinlich irgendwann sogar an 15:18 Kämpfen als „gelungenem FK-Abend“ erfreuen würden. Die Nutzung von Sonder-Eventwelten für weltübergreifende FK-Aktivitäten ist ebenfalls keine wirkliche Lösung, denn man würde zwar an Fortkämpfen interessierte Spielerkräfte kurzfristig ein wenig bündeln, mittelfristig hilft das dem allgemeinen Desinteresse und Weltensterben aber auch nicht. Man hat bereits bei der FK-WM gesehen, dass ein solches Event nun nicht wie durch ein Wunder auf einmal Tausende von Spielern anlockt und auf den Geschmack von FKs bringt.

(Rastlos)

Lesereinsendung Bärentatze vom Tal

TWTimes und die Enten

In der Dezemberausgabe 2016 hat das Team der TWRedakteure gleich zwei Zeitungsenten versteckt. Was war denn nochmal eine Zeitungsente? Laut wikipedia.org kann das sowohl eine Falschmeldung als auch ein Irrtum sein. Und auf Seite 23 in der TWTimes vom April 2015 (S. 23) erklärt uns Cymoril, dass das Team der TWTimes ein solch neues Item erschaffen möchte – mit dem Hinweis, ob sich das Team dann noch trauen wird, Artikel zu verfassen ...

In der Novemberausgabe 2016 der TWTimes erfahren wir dann (S. 8, von Tony Montana 1602), dass dieses neue Item TWTimes-Zeitungsente [item=50129000] - Bonus: +100 % Geschwindigkeit nun ab sofort für alle Spieler, die sich in bewährter Weise für die TWTimes einbringen, zur Verfügung steht.

In der Dezemberausgabe 2016 erfahren wir Leser dann, dass unser Mitspieler Geduld als erster Leser eine Ente erhalten hat. Seinem aufmerksamen Lesen ist es zu verdanken, dass ein Irrtum der TWTimes Redakteure auffiel. Sie titulierten bereits vor über einem Jahr, den Oktober als vorletzten Monat des Jahres. In der aktuellen Dezemberausgabe finden sich nun zwei dieser Enten.

In meiner letzten Leserzuschrift an die TWTimes die im Januar 2017 veröffentlicht wurde, weise ich auf die Ente Nr. 1 hin. Sie ist in der Einleitung für das Quiz über die Monroe Doktrin versteckt. (S. 51) „Unser Quiz hat diesmal einen aktuellen Anlass. Am 02.12. im Jahr 1923 hielt Präsident James Monroe seine berühmte Rede, die Monroe-Doktrin. Wer diesmal unsere Nuggets gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen zur US-Flagge beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Fragennummern an uns ...“ Leider wurden nicht die Fragen zur US-Flagge gestellt, sondern die etwas schwierigeren zur Monroe Doktrin.

Ente Nr. 2 ist gleich ebenfalls in diesem Satz versteckt: Präsident Monroe starb am 04. Juli 1831. Seine Rede zur Monroe Doktrin hielt er bereits am 2. Dezember 1823 und nicht 1923 – also schon 100 Jahre früher.

Nach dieser ausführlichen Berichterstattung ging ich also davon aus, dass jeder Leser, der einen Irrtum oder eine Falschmeldung der TWTimes Redakteure bemerkt, nun ein Exemplar des brandneuen Items erhält. Mit anderen Worten: Die Finder einer Ente werden mit einer Ente belohnt. Handelt es sich dabei nur um eine Ente? Oder ist das Tatsache? Langer Rede kurzer Sinn, ich wollte deswegen bei der Times nachfragen, ob mir als zweiter Finder einer Ente eine ebensolche zusteht? Oder ob die ganzen Beiträge zu diesem Thema doch nichts weiter als eine Ente waren?

Bärentatze vom Tal, Welt Buffalo

Wir haben einen eisigen Winter in diesem Jahr. Flüsse, Seen und Pfützen sind mancherorts zugefroren, sodass die Enten, denen offene Gewässer zu kalt sind, Eisschlittern veranstalten. Aufs Glatteis begab sich auch die TWTimes mit der Ankündigung der TWTimes Enten. Zweimal sind wir inzwischen ausgerutscht und es wird sicher nicht das letzte Mal sein. Haben wir mit Geduld an **Geduld** die erste Ente vergeben, legen wir nun die nächste Ente in die Tatze unserer **Bärentatze vom Tal**. Und - dies ist keine Ente!

Wir bedanken uns bei unseren aufmerksamen Lesern.

(Cymoril)

Arbeitsberichte I

Tomorrow Gazette

Williams strich noch einmal mit den Fingern über die neue Druckmaschine. Jetzt war das Büro der Morning Gazette fertig. Es konnte also losgehen. Stevens hatte schon die ersten Artikel geschrieben über den neuen Bahnhof drüben in Sandy Hollow und über das neue Geschäft von Nick Walters. Dazu noch die neusten Steckbriefe. Noah Williams war zufrieden. Es war Zeit für den ersten Probedruck der neuen Zeitung!

Es dauerte Stunden bis Williams und Stevens die Lettern in die Maschine eingelegt hatten, so dass sie beschlossen, den ersten Druck auf den morgigen Tag zu verschieben. Aber keiner von beiden konnte in dieser Nacht schlafen. Sie waren doch viel zu aufgeregt, wegen ihrer neuen Zeitung. So kam es, dass am nächsten Morgen beide mit einer Kaffeetasse recht müde im Büro der Morning Gazette standen. „Auf geht's!", verkündete Williams und begann die Tinte aufzutragen und den ersten Bogen Papier einzulegen. Stevens drückte den schweren Deckel heruntern. Und als er ihn wieder öffnete, lag sie da. Die allererste Morning Gazette. Vorsichtig zog Williams sie heraus und legte sie zum Trocknen beiseite. Das nächste Papier wurde eingelegt, und das nächste und dann wieder Farbe. Stevens stand da und öffnete und schloss immer wieder den Deckel. Seine Kaffeetasse war auch schon länger leer.

Inzwischen lag die 10. Zeitung in der Maschine. Williams beugte sich über die offene Druckmaschine, um auch dieses Exemplar zu entnehmen. Währens Stevens noch einmal mit zufallenden Augen zur leeren Kaffeetasse hinüberblickte und sich dabei auf dem Deckel abstützte. Ein lauter Schrei ließ Stevens schneller wieder wach werden als jeder Kaffee, denn das zehnte Exemplar der Morning Gazette war nicht auf Papier sondern auf Williams Hände gedruckt worden. „Das tut mir so leid, Chef.", beeilte Stevens sich zu entschuldigen, während er erfolglos mit seinem Ärmel versuchte, die Tinte von den gequetschten Händen Williams zu wischen. „Ja, schon gut.", antwortet dieser. „Aber ich denke, es reicht, wenn die Morning Gazette erst morgen erscheint. Oder übermorgen …"

(Kilroy)

Arbeitsberichte II

In großen Schuhen

„Hier, diese Schuhe musst Du anziehen. Die hat sogar schon James Pierson Beckwourths getragen, als er damals hier lernte.“ Peter sah auf die klobigen Arbeitsschuhe, die ihm der alte Benjamin Coleman hinhielt. Nun, er war der beste Schmied in St. Louis und Pete durfte sein Lehrling sein. Also würde das schon seine Richtigkeit haben. Während er nun die Schuhe anzog, drehte sich der alte Meister um und kramte in einer Kiste. Er hielt Pete ein Buch unter die Nase „The Life and Adventures of James P. Beckwourth“.

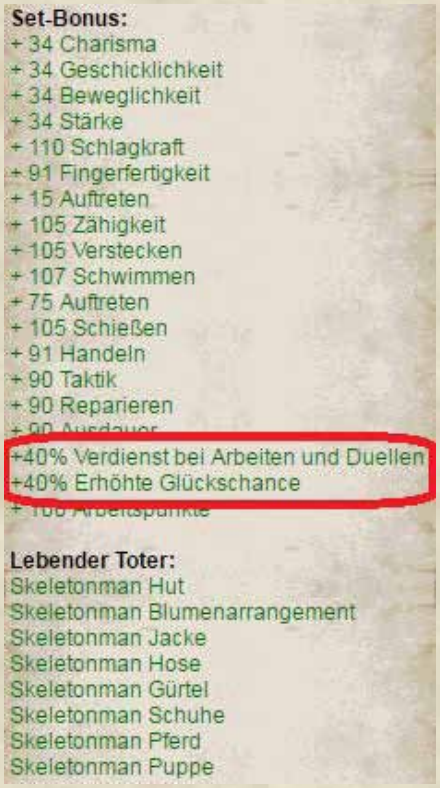
„Ja, das war ein Kerl!“, begann der Schmied. „So was von ungeschickt. Der schlechteste Schmied, den ich je ausgebildet habe. Aber was der alles erlebt hat!“ Nun, Pete konnte nicht lesen. Er war schon glücklich, diese Lehre hier machen zu können. Meister Coleman spürte die Verlegenheit des Jungen und beschloss, sich darum ein anderes Mal zu kümmern und jetzt seiner Arbeit nachzugehen. „Den Eimer da drüben!“, wies er Pete an, diesen zu holen. Der verbeulte Eimer war voller alter Munition. Abgeschossene Kugeln, die aufgesammelt wurden und nun zu etwas Sinnvollerem verarbeitet werden sollten. „Werkzeug braucht jeder!“, erklärte der Alte. „Und deshalb schmelzen wir die Kugeln jetzt ein.“ Das schien Pete schlüssig. Er hob den schweren Eimer mit den vielen großkalibrigen Kugeln zum Schmiedefeuer, auf dem der Kessel hing, in welchem die Munition eingeschmolzen werden sollte. Arbeitseifrig schüttete er die Kugeln in den Kessel. Durch das Geräusch der rutschenden Metallkugeln aufgeschreckt, drehte Coleman sich um. Erschrocken ließ er die Zange fallen, die er gerade zur Hand genommen hatte. „Nein!“, schrie er noch, aber zu spät. Mit einem Lauten BOOOM explodierte der Kesselinhalt und schleuderte Pete gegen die Wand der Schmiede. Coleman, der sich schnell hinter die Werkbank geduckt hatte, blickte wieder hoch und sah sich um. „Junge, erst müssen wir das Schießpulver aus der Munition entfernen.“, seufzte er mit einem Blick auf die verwüstete Schmiede. Dann hob er Beckwourths Buch auf, das die Explosion in die Ecke geschleudert hatte. Er sah zu Pete hinüber und lächelte. „Wie James. Aus Dir kann noch was werden!“

(Kilroy)

Spieltipp 3 - Arbeitskleidung und Boni

Von Produkten, Glück und Lohn

Den Anstoß zu diesem Artikel gab uns ein Spieler, der vom Support eine Information hinsichtlich der Wirkung einiger Boni erhalten hat. Es geht dabei um die Boni auf "Glück", "Verdienst" oder "Erfahrung", wie sie etwa das "Lebender Toter"-Set (auch "Skeletonman"-Set genannt) bietet. Laut Aussage eines Supporters müssen Sets mit solchen Boni **zu Beginn** einer Arbeit, also beim Einstellen der Arbeit, getragen werden, um wirksam zu sein. Kurz und knapp: diese Aussage ist falsch.



Rot markiert: Boni auf Glück und Verdienst des Sets "Lebender Toter"

Kleidung mit Set-Boni auf "Glück", "Verdienst" oder "Erfahrung" müssen **bei Abschluss** einer Arbeit angelegt sein, nur so kommt man in den Genuss ihrer Vorteile. Dieser Zeitpunkt ergibt sich logisch aus der Art der Berechnung von Arbeitsergebnissen. Da erst am Ende einer Arbeit feststeht, ob man die Arbeit überlebt hat oder ob man durch einen Arbeitsunfall oder Duelle KO gegangen ist, kann ein Arbeitsbericht erst am Ende erstellt werden. Logischerweise muss also ein Set, dass einen prozentualen Bonus auf einen Teil des Arbeitsberichts liefert, ebenfalls zu diesem Zeitpunkt aktiv sein, also getragen werden.

Der Grund für die Fehlinformation des Supports könnte eine Verwechslung sein. Möglicherweise sind hier nämlich Überlegungen hinsichtlich "Ausrüstung für beste Arbeitspunkte" und "Ausrüstung mit Glück/Verdienst/Erfahrung-Bonus" durcheinander gebracht worden.

Die Ausrüstung, welche die meisten Arbeitspunkte - und damit die besten Basiswerte für Glück, Verdienst und Erfahrung - bietet, muss tatsächlich **beim Einstellen** einer Arbeit getragen werden, um Wirkung zu entfalten. Direkt nach dem Einstellen der Arbeit kann man sich jedoch wieder umziehen und Kleidung anlegen, die einen besser bei Duellen schützt oder eben einen Set-Bonus auf "Glück", "Verdienst" oder "Erfahrung" bietet. Voraussetzung für einen Umzug ist jedoch, dass man die Arbeit auch in der neuen Ausrüstung noch erledigen kann. Man muss also auch weiterhin über ausreichend Arbeitspunkte verfügen oder die Arbeit muss über das eigene Level freigeschaltet sein.

Die TWTimes wünscht allen Spielern mit dieser Information von allem mehr im Spiel: Glück, Verdienst und Erfahrung.

(Tony Montana 1602)

Nachruf Reglos

Wieder hat ein Spieler, der das Leben und das Spiel auf Welt 1 mitprägte, uns verlassen.

Reglos

Auch wenn er es zeitlebens bevorzugte um seine Person wenig Aufhebens zu machen und er bescheidenerweise einem Nachruf sicherlich widersprochen hätte, sei ihm trotzdem hier kurz gedacht.

Seine kontroverse Spielweise war sicherlich manchem ein Dorn im Auge, aber er verstand sein Handeln stets als das, was es in dem Augenblick war: Aktionen eines Spielcharakters. Er spielte intensiv, jedoch fair und bedacht.

Grenzen auslotend und immer neue Kniffe und Tricks ausprobierend, gratwanderte er in Welt 1 viele Jahre durch das Land. Erarbeitete Tipps und Kniffe gab er dabei gern an sein Umfeld weiter, welches ihn nicht nur wegen seiner Hilfsbereitschaft schätzte. Vielen wird er nämlich nicht nur als Mitspieler in Welt 1 in Erinnerung bleiben, sondern sie werden sich auch an einen interessanten und interessierten Gesprächspartner in anderen Dingen erinnern.

Ruhe in Frieden, Reglos

Babuck, Welt 1

Nachruf Reglos

One more man`s gone ...

Der Mensch hinter dem Spieler Reglos (Eddy) ist im Alter von 61 Jahren verstorben. Ein Mitspieler der seine Spuren auf Welt 1 hinterlassen hat, wie kaum ein Anderer. Ich weiß, das er so manchem durchaus mal den Tag verhagelt hat, aber das war ja auch nicht immer unberechtigt.

Da eine große Anzahl Mitspieler eine komplett falsche Einschätzung des Charakters Reglos hat, möchte ich auch mal etwas richtigstellen. Er hätte nicht den Mumm richtige Duellanten zu duellieren. Wat`n Quark ... sein erster Charakter "Canada Harry" war einer von zwei Duellanten, die seiner Zeit meinem ersten Charakter den Tag verhageln konnten. Und er ist nur neu als Reglos und 0-Motivationsduellant gestartet um seine Mitbewohner schützen zu können.

Er war ein Mensch, der auf ein Mindestmaß von Höflichkeit bestand. Und ganz ehrlich, bei dem was ich da zum Teil für Telegramme zu lesen bekam, hätte ich die Leute auch ins Dauer KO gelegt. Dabei konnt man bei ihm, mit ein bißchen hartnäckiger Freundlichkeit, sehr viel erreichen. Und ein aufrichtiges "Sorry", nach einer Entgleisung, hat wahre Wunder bewirkt.

Es war für ihn immer ein Spiel, auch wenn es einen Großteil seines Alltages eingenommen hat, hat er das nie aus den Augen verloren. Was eventuell daran liegt, dass er es sich nicht ausgesucht hat, den Tag am PC zu verbringen, sondern über fünf Jahre durch eine schwere Lungenkrankheit dazu verdammt war. Ich selber habe ihn als Mensch sehr schätzen gelernt und viele Stunden mit ihm über unsere jeweiligen realen Lebenslagen getippselt. Mir hat sein Umgang mit seiner Krankheit - und somit auch seiner Lebenssitation - imponiert. Vor allem auch, nachdem seine Frau verstarb, hat er nicht den Lebensmut verloren.

Mit Sicherheit hatte er auch Seiten an sich, die man (incl. mir) nicht lieben musste, aber wer ist schon perfekt.Aus meiner Sicht überwiegt das Positive. Ich mag Menschen die ihre Meinung klar kund tun, und auch bei Gegenwind dazu stehen.

Es wird sich manch einer wundern, dass gerade ich das Bedürfnis habe, einen Nachruf für ihn zu schreiben, da wir uns in letzter Zeit etwas voneinander entfernt hatten. Aber uns verband eine jahrelange Freundschaft, die weit über das Spiel hinaus ging und ohne die ich schon des öffteren den Löschenbutton gedrückt hätte.

R.I.P. mein Freund, wo immer du auch steckst, ich hoffe da gibt's 'nen vernünftiges Bier. Nun kann ja kein Arzt mehr reinqatschen ...

Romeo Dolorosa

Verjüngungskur bei The West

Lvl 99 – Die guten alten Zeiten zurück?

Am 11. Januar bot sich den Spielern vormittags ein recht kurioser und seltener Anblick. Mit einem Blick in die Ranglisten fühlte man sich in die guten alten Zeiten zurückversetzt, als man sich mühsam nur bis Lvl 99 hocharbeiten musste und InnoGames tatsächlich noch sehr viel in die Weiterentwicklung von The West investiert hatte.

Leider war dieser nostalgische Ausflug aber nur von kurzer Dauer, denn Ursache hierfür war ein Fehler im Rahmen eines unangekündigten Serverupdates, wobei dann erhebliche Probleme verursacht wurden, denn scheinbar wurden u.a. die Servereinstellungen auf sehr alte Werte zurückversetzt.

Viele Spieler mit höherem Level wurden auf Lvl 99 zurückversetzt, beim Abschluss einer anschließenden Arbeit erfolgte dann der blitzartige Aufstieg in das Ursprungslevel – teilweise verbunden mit einem erneuten Zuwachs der entsprechenden APs und FPs. Durch die Levelrückversetzung konnten andere Spieler entsprechende Items für höhere Level nicht mehr tragen, sich durch den verursachten Fehler aber auch nicht umziehen. Arbeiten, welche erst bei höherem Spielerlevel freigeschaltet werden, konnten nicht mehr ausgeführt werden. Aufgaben der Daily Questreihen wurden auf Grund des veränderten Levels durcheinandergewirbelt. Die Duellranglisten zeigten erstaunliche Statistiken. Und wahrscheinlich noch vieles mehr …

Die Behebung dieses Chaos dauerte dann dementsprechend mit über 2 Stunden doch relativ lange und resultierte letztendlich in einer Backup-Aufspielung aus der Nacht (mit allen negativen Konsequenzen). Da fragt man sich nachträglich doch auch eigentlich, was genau bei dem ursprünglichen Serverupdate geändert werden sollte, dass der zuständige InnoGames Mitarbeiter überhaupt an den Grundeinstellungen der Server rumgespielt hatte.

Ob bei InnoGames intern aus den eigentlichen Fehlern (zwecks zukünftiger Vermeidung) gelernt wird, bleibt wahrscheinlich eher Wunschdenken. Zumindest aber hat das deutsche TW-Team im Rahmen seiner Möglichkeiten allen Spielern 2 Tage später eine Entschädigung in Form von 250 Bonds zukommen lassen und der Support hatte am betroffenen Tag sehr kulant auf Tickets reagiert, ja sogar verloren gegangene Itemfunde nachträglich wieder zugestanden.

(Rastlos)

Filmkritik

Mit Dynamit und frommen Sprüchen (Rooster Cogburn)

Den Film „Der Marshal“, für den John Wayne 1969 den Oscar als bester Hauptdarsteller bekam, kennt wohl fast jeder. Aber nicht so bekannt ist, das dieser sechs Jahre später eine Fortsetzung erhielt, in der nicht nur erneut John Wayne als alternder Marshal Rooster Cogburn mitspielte, sondern dieses Mal an seiner Seite auch Katharine Hepburn.

Während der Marshal im Ersten Teil noch einem jungen Mädchen half, den Mörder ihres Vaters zu finden, hat er es nun mit der resoluten Pfarrerstochter Eula Goodnight zu tun. Jedoch wird er vorher erstmal wegen seiner Affinität zum Alkohol pensioniert. Erst als eine Bande Banditen ein Militärlager überfällt und das dortige Dynamit mitgehen lässt, wird Cogburn widerwillig der Posten eines Deputys wiedergegeben, damit er das Dynamit zurück bringt. Aber auf der Suche nach den Desperados, kommt er zu spät zum Fort Ruby. Dort haben sie bereits den Reverend Goodnight getötet, welcher sich da um die Indianer kümmerte. Und da auch sie einen triftigen Grund hat, die Mörder ihres Vaters finden zu wollen, besteht Eula Goodnight darauf, den Marshal zu begleiten. Damit ist die Situation geschaffen, dass diese zwei sehr unterschiedlichen Charaktere miteinander unterwegs sind und auch miteinander auskommen müssen. Natürlich kommt es andauernd zu den unausweichlichen Streitereien zwischen der Missionarin und dem alten Gesetzeshüter, der sich nun mal nicht mehr missionieren lässt. Die bissigen Wortgefechte zwischen den beiden geben der Geschichte erst die richtige Würze. Aber wie das so ist, bleibt es nicht bei den Streitereien und beide merken, wie viel der andere ihnen doch wert ist und es entwickelt sich eine Freundschaft zwischen ihnen. Aber natürlich behalten beide auch ihre Aufgabe im Auge.

Der kleine Indianerjunge Wolf verlor im Fort Ruby ebenfalls seine Familie und hilft nun Cogburn, den Banditen das Dynamit abzunehmen. Jedoch bringen sie es nicht wie vom Richter erhofft zurück, sondern sprengen mit dem auf einem Floß treibenden Dynamit die Bande in die Luft. Und so kommt es letztlich, dass Miss Goognight nicht den Marshal bekehrte, sondern sie wie er zur Flasche greift …

Es war John Waynes vorletzter Film, denn die Zeit der großen Hollywoodwestern neigte sich dem Ende zu. Sicher ist der Film kein Meisterwerk, aber er lebt durch das Wechselspiel der beiden genialen Hauptdarsteller, denen ihre Rollen sichtlich Spaß machen, genauso wie dem Zuschauer.

(Kilroy)

Der Pechtag ...

Freitag, der 13.

Im Januar gab es ihn mal wieder, den berühmt berüchtigten Freitag den 13., welcher im Volksglauben als ein Tag gilt, an dem besonders viele Unglücke passieren können. Dieses Ereignis kommt in jedem Jahr mindestens einmal und maximal dreimal vor. Es gibt viele Deutungsversuche für diesen Aberglauben. Einer davon beruht auf der Tatsache, dass die Dreizehn und der Freitag jeweils einzeln schon seit langem als Unglückssymbole gelten. Es ist anzunehmen, dass abergläubische Menschen an Tagen, die gleichzeitig Freitage und Dreizehnte waren, schon immer besonders großes Unglück befürchteten. Später verbreitete sich der Aberglauben derart, dass heutzutage sogar Leute an den Freitag den 13. glauben, die weder mit Freitagen noch mit der Zahl Dreizehn im Einzelnen ein Problem gehabt hätten. Eines der ersten bezeugten Ereignisse, die auf einen 13. fielen, war die im Oktober 1307 vom französischen König Philipp IV. befohlene Verhaftung aller Mitglieder des Templerordens in Paris (Tempelritter). Trotz der Tragik dieses Ereignisses wird es aber nicht als Ursprung für den Aberglauben um den Freitag den 13. gewertet. Stattdessen wird gerne der große amerikanische Börsenkrach von Oktober 1929 als Ursprung genannt, welcher zur Folge hatte, dass sich viele Firmen auflösten und unzählige Menschen weltweit arbeitslos wurden. Das Datum ging in Europa als "Schwarzer Freitag" in die Geschichte ein und verstärkte bei uns den Ruf vom Freitag als Unglückstag. Dass dieses Ereignis für den Mythos um den "Freitag, den 13." verantwortlich ist, stimmt jedoch nicht, denn der Börsenkrach begann zum einen schon an einem Donnerstag (wegen der Zeitverschiebung war jedoch in Europa bereits Freitag), zum anderen fiel dieser Tag nicht auf den 13., sondern auf den 24. Oktober 1929. Tatsächlich gab es jedoch über 2 Jahre zuvor, am Freitag, den 13. Mai 1927, einen Kurseinbruch an der Berliner Börse, welcher ebenfalls als „Schwarzer Freitag“ bezeichnet wurde. Vermutlich wurden diese beiden Ereignisse vermischt und so verbreitete sich bei uns die falsche Behauptung.

Es ist leider schon etwas länger her, dass viele Spieler von *The West* an diesem Tag auch Ingame eine zum Volksglauben passende, schlechte Nachricht angezeigt bekommen haben.

Auslöser dieses Unglücks ist eine verfluchte Maske, welche bei den betroffenen Spielern nur an diesem speziellen Unglückstag im Inventar angezeigt wird. Erstmals erschien den Spielern diese Maske übrigens am Freitag, den 13. Dezember 2013. Wer seine Neugier dann nicht im Zaum halten kann und die unheilvolle Maske tatsächlich anlegen möchte, dem widerfährt Ingame ein entsprechendes Unglück.

Hintergrund dieses netten Gimmick ist das Script „*The West Menü*“, bei welchem 2013 diese spezielle Sonderfunktion eingebaut wurde. Nur den Nutzern dieses Scripts wurde seitdem passend zu jedem Freitag den 13. die Maske im Inventar angezeigt.

Bei den letzten drei Unglücksfreitagen, also seit der Einführung der Itemveredelung 2015, blieben die entsprechenden Spieler jedoch leider von einer direkten Heimsuchung der Maske verschont, stattdessen erlebten diese das sprichwörtliche Unglück in Form einer nicht mehr funktionierenden Inventaranzeige. Wie es sich gehört, war dieses Unglück dann aber immer am nächsten Tag bereits schon wieder verflogen. Dahinter steckt leider irgendein Fehler im Script, welcher eigentlich schon im Mai 2016 behoben zu sein schien.

Ich persönlich finde die dahinter steckende Idee einfach super und kann nur hoffen, dass der aktuelle Scriptfehler gefunden und schnell ausgemerzt wird, damit die Spieler dann am 13. Oktober 2017 wieder ganz normal in den unheilvollen Genuss der Maske kommen.

(Rastlos)

Rezept des Monats

Der Popeye-Dip

New York, 1919: Da standen sie! Die fünf Dosen Spinat, die Joe letzte Woche in der Mulberry Street gekauft hatte. „Spinat ist gesund“, hatte er gesagt. „Da werden wir stark, wie Popeye, der Seemann.“ Und dann hatte er Micky zugezwinkert. Und Kate hatte den Spinat gekocht, auf den Tisch gestellt … und sowohl ihr Mann als auch ihr Sohn sagten ihr, was für eine schlechte Köchin sie doch wäre, da der Spinat ihnen nicht schmeckte. Zumindest die letzten vier Male.

Jetzt hatte Kate beschlossen, dass sich etwas ändern musste. Argwöhnisch blickte sie auf das New York Journal, welches auf dem Tisch neben den Dosen lag. Aufgeschlagen war wie immer der Daily strip „Thimble Theatre“. Olive Oyl – seltsamer Name. Aber vielleicht ließ sich damit was anfangen.

Also begann Kate in ihrer Küche Zutaten zusammen zu sammeln:

1 Dose Spinat (ca. 300g)
1 Zwiebel,
2 Knoblauchzehen
1 grüne Paprikaschote
1 Gläschen Sour Cream (ca. 115 g)
2 Eigelb
etwas Senf (ca. 1 TL)
Salz und Pfeffer
etwas Essig
1 Fläschchen Olivenöl (200 ml)

Als erstes begann sie, die Zwiebel und den Paprika möglichst fein zu hacken. Die Knoblauchzehen zerdrückte sie und gab sie in die Schüssel mit dem zerhackten Gemüse. Dann nahm sie sich eine weitere Schüssel. Darin wurden die Eigelbe mit dem Senf, einem Spritzer Essig und dem Öl cremig geschlagen. Daraus entstand eine Mayonnaise, von der sie wusste, dass Joe und ihr Sohn sie gern aßen. Nun mischte sie die Sour Cream darunter, danach das feingehackte Gemüse. Zuletzt öffnete sie die Spinatdose, ließ den Inhalt, mit dem kleingehackten, gekochten Spinat in einem Sieb abtropfen und vermischte diesen mit der Gemüsemayonnaise. Noch mit etwas Salz und Pfeffer abschmecken. Dann stellt sie den Dip kalt.

Jetzt brauchte sie nur noch etwas, wozu ihre Männer den Dip essen würden. Kate entschied sich für gebackene Kartoffelviertel und ein paar schöne gebratene Steaks. Micky und Joe waren begeistert, denn dieses Mal schmeckte ihnen sogar der Spinat!

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: ich merks, man hat zu rackern und sind immer so kleine arbeiten die eigentlich nicht viel einbringen, aber sind erforderlich
BBB: die kritischen sind wahrscheinlich Damenschmuck und trophäe
AAA: aha, das kommt dann also auch noch, seit tagen sehe ich nur bohnen und zucker, hab schon blähungen vom zusehen, dann truthähne und beeren, na mal abwarten was dann noch so kommt

DDD: MAN MEIN SCHEI? FINGER IST IMMER NOCH TAUB
CCC: musst mal mit ihm zum ohrenarzt gehn

ZZZ: Tausche mein komplettes Inventar nach El Paso http://tw-db.info/?strana=invent&x=???
PPP: ich habe dort ncoh geld
OOO: das nennste inventar? ich nenne es altkleider sammlung

AAA: könnt auch schon wieder schlafen
CCC: AAA bei dir ist es einfach ,lass einfach mal die patschhändchen nachts ÜBER der decke dann bist auch nicht müd
BBB: ach CCC, das muss er machen, so lange es ncoh geht. wenn erstmal die gischt greift, dann ist schluss mit lustig
AAA: brauch ich gar nicht selber machen lol
BBB: na dann kann die gischt ja kommen
AAA: grins

BBB: 500k für 4 Bären ich sollte meine auch verkaufen
CCC: sorry, die bären waren für mich und leider falsch reingestellt auf bieten.

DDD: 80k of my head
EEE: dann beweg dich nicht, damit sie nicht runterfallen

WWW: SSS falls du intresse an einer lebendigen gemeinschaft hast mit vielen erfahrenen spielern die mit rat und tat zur seite stehen mach einfach piep und ich schick dir ne lade
SSS: danke WWW werds mir überlegen
WWW: ohne übertreibung sind wir tw weit der beste bund und auch einer der ältesten in w10
AAA: aber nicht zu lange legen, sonst wirds über
SSS: AAA was meinst du bitte?
AAA: genauso wie WWW gerne treibt
SSS: glaub mir als Stadtlosem , findest keinen besseren . ihr verwirrt mich gerade mal
WWW: AAA ich hätt schwören können das ich die zelle abgeschlossen hab wie du es immer schaffst ...
SSS: er wird seine helfer haben
WWW: ja ja der feind lauert überall ,grins
SSS: gehe zu WWW . findest keinen besseren boss. ich bin nur eine abenteuerin mehr nicht
WWW: dann bist bei uns gut aufgehoben ,das in der stadt viele mädels sind ist natürlich reiner zufall aber die freuen sich immer wenn ich wieder eine anschleppe
XXX: Sicher. WWW. Sicherlich
WWW: ja XXX ehrlich isch schwör. hahaha
SSS: oder möchte der herr seinen harem erweiten lol:)
XXX: Ja, sicher
WWW: ne SSS aber es sind tatsächlich viele mädels meinem aufruf gefolgt und nun hab ich tatsächlich nen ganzen hühnerstall voll
SSS: ich bin hier eh nur neu und schnuppere nur mal rein mal schauen wie es mir hier gefällt
XXX: Ah - schnuppern ist gut. An Weihnachten bezieht WWW die Betten im Hotel immer neu.
XXX: DIE Gelegenheit, sozusagen...
WWW: also lass dir gesagt sein in einer lebendigen gemeinschaft wo man sich gegenseitig hilft und du viele erfahrene spieler hast die alle tricks und kniffe kennen ist das spiel weit angenehmer. ja wir haben die betten grad erst frisch bezogen ,ich garantiere nur ganz wenige wanzen und flöhe haben überlebt

TTT: so leute, jetzt werd ich sauer! wer von euch landplagen hat den grinch aus dem saloon geklaut?
UUU: sorry, ich wars. kann ich ihn wieder zurückgeben???
CCC: aber dalli!

SSS: Du WWW war schneller 3min . zahle dort ein . iss ja nicht schlimm
WWW: FFF du brauchst doch immer fähige fkler ,ich schick dir den SSS im neuen jahr schön verpackt in deine stadt ,nur auspacken und auf den wall stellen ...
FFF: den will ich nicht mir sind teamplayer lieber

Rätselecke

Quiz State Flowers

Wer diesmal unsere Nuggets gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen zu den Staatsblumen (State Flowers) der US-Bundesstaaten beantworten und die Antworten dann in Form der Buchstaben zu den Fragennummern an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Welcher Staat hat den Wiesenklee als State Flower?

a) Iowa
b) North Dakota
c) Vermont

2. Welcher Staat ernannte erst im Jahr 1968 eine State Flower?

a) Alabama
b) Nebraska
c) Pennsylvania

3. Wie viele Staaten haben auch noch eine Official State Wildflower? (Ein Tipp - benutzt nicht Wikipedia!)

a) Sechs
b) Sieben
c) Acht

4. In welchem Staat wurde im November 1900 die State Flower von ca 20.000 Schulkindern gewählt?

a) Kansas
b) Mississippi
c) Utah

5. Welche Iris ist die State Wildlower von Louisiana?

a) Iris giganticaeruela
b) Iris purpureobractea
c) Iris sambucina

6. Welches ist der einzige Nadelbaum, der eine State Flower ist?

a) Schlangenhautkiefer
b) Tränenkiefer
c) Weymouthskiefer

7. Welcher Staat hat einen Kaktus als State Flower?

a) Arizona
b) Texas
c) Utah

8. Die Apfelblüte ist die State Flower von Arkansas. In welcher Stadt wird die Blume beim jählichen Arkansas Apple Festival gefeiert?

a) Fort Smith
b) Lincoln
c) Pine Bluff

Rätselecke - Fortsetzung

9. Welcher Staat hatte von 1931 bis 1957 die Zinnie als State Flower?

a) Delaware
b) Indiana
c) Oklahoma

10. Welcher Staat wählte 1892 extra eine State Flower um diese bei der Weltausstellung 1893 in Chicago bei der Planzenausstellung präsentieren zu können?

a) Alaska
b) North Dakota
c) Washington

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 sehr bekannt aus Literatur oder Film. Als Hilfe lassen wir die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und euch so ein paar Hinweise geben.

- Als Nachfahre deutscher Auswanderer in die USA wurde ich in Ohio geboren, im selben Jahr, in dem die Prozesse um die „Amistad“ begannen.
- Im Alter von einundzwanzig Jahren machte ich meinen Abschluss in West Point, mit einem miserablen Ergebnis.
- Im Bürgerkrieg diente ich als Kavallerieoffizier der Union in vielen großen und kleinen Schlachten, mit Mut und Draufgängertum.
- Ich brachte es im Krieg bis zum regulären Hauptmann und erhielt zusätzlich den Brevet-Rang eines Generalmajors.
- Nach dem Bürgerkrieg diente ich weiterhin in der Armee, im Kampf gegen die Indianer.
- Meine Überheblichkeit führte schließlich zu meinem Tod in einer der berühmtesten Schlachten gegen die Indianer, im selben Jahr, in dem die Reconstruction-Ära mit der Wahl eines Kompromiss-Präsidenten endete.

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 **Abraham Lincoln** (Bild unten).

Der Gewinner ist **makeit** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch! Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal neun richtige Einsendungen, davon eine ohne Nicknameangabe, die leider wieder aus der Wertung rausfallen musste.

Daniel Chester French Photograph by Wikipedia editor Raul654 (2002). (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lincoln_statue.jpg), „Lincoln statue“, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode

Rätselecke

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

Der Gewinner ist **MelSa** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch! Bei diesem Rätsel waren sechs Einsendungen richtig.

(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)
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.