THE WEST TIMES

★ Ausgabe 91 ★ September 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Lustiger Arbeitsbericht

Alle Jahre wieder

Da stand sie: Cathy Smith. Tatsächlich in einem weißen Kleid in seiner Kirche. Und das an der Seite von Deputy Matthew Brown. Ob der junge Mann tatsächlich wusste, auf was er sich da einließ? Reverend Greystone kannte Cathy nur zu gut. Es war nicht das erste Mal, dass sie hier in seiner Kirche stand. In einem weißen Kleid mit einem Strauß weißer Rosen. Und immer an der Seite eines armen Teufels, der an sein Glück glaubte. Reverend Greystone stand da und hielt die Schriftrolle mit dem Kirchendogma in seiner Hand. Und schaute zu Jesus am Kreuz hinauf, in der Hoffnung, irgendeine Antwort zu bekommen auf die Frage, die ihn quälte. Die Frage, ob er diese Trauung wirklich durchführen sollte.

Seine kleine Kirche war voller Menschen. Voller als bei jeder Sonntagspredigt. Also atmete er tief durch und schritt nach vorne zum Altar und begann mit der Trauung. Gerade als er bei „Und du Cathy Smith, willst du …“, wurde die Kirchentür aufgestoßen. In der Tür stand der Sheriff. „Ich brauche jeden Mann! Die Rodrigo-Bande überfällt gerade den Saloon.“ Natürlich! Reverend Greystone schlug sich mit der Hand vor die Stirn. Das konnte doch nicht wahr sein! Es würde eine kurze Schießerei und nur wenige Minuten brauchen, bis Pedro Rodrigo die Kirche erreicht. Es gab einen kurzen Aufruhr und tatsächlich rannten alle Männer, die ein Gewehr halten konnten, aus der Kirche hinaus auf die Straße.

Der Reverend sah Cathy Smiths wütendes Gesicht als auch ihr Bräutigam sich auf dem Hacken umdrehte und aus der Kirche lief. „Ich will endlich heiraten!“, schrie sie dem Pfarrer an. Und da tauchte – wie nicht anders erwartet – ein blauer Sombrero in der Tür auf. Die Frauen kreischten, als ein Schuss sich aus seiner Flinte löste. „Nein, raus aus meiner Kirche! Nicht schon wieder!“, rief Reverend Greystone, während er sich mit ausgestreckten Armem vor Cathy Smith stellte. Aber Rodrigo zeigte ihm nur ein breites Grinsen. Eine der Frauen wagte es, mit ihrer Handtasche nach ihm zu schlagen, was der großgewachsene kräftige Mann jedoch völlig ignorierte. Dann nahm er den schmächtigen Kirchenmann hoch, als wäre er ein kleines Kind und steckte ihn drüben in den Beichtstuhl. Am Scharren erkannte der Prediger, dass eine der Bänke vor die Tür seines Gefängnisses gestellt wurde. „Ach nicht schon wieder!“, seufzte Reverend Greystone, während Pedro und Cathy gemeinsam aus der Stadt ritten.

(Kilroy)

Inhalt

Lustiger Arbeitsbericht	1
Vorwort	2
Die Colcord Geschichte	3
Update 2.40	5
Beutetruhen	6
Geduld	8
Horseball-Event 2016	13
Geduld - Marktstatistik	15
Colcord Set	17
Abenteuerfrust	19
Filmkritik	22
Wiederholbare Quests	22
Rezept des Monats	23
Questfabrik	24
Der Chatspion	27
Rätselecke	29
Gewinnspiel Personenrätsel	31
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	32
Impressum	33

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

die „Sommer“-Ausgabe der TWTimes ist da. Auch wenn die wirklich warmen Augusttage bei uns bisher bedauerlicherweise ausgeblieben sind, haben wir natürlich eine handliche Zeitschrift für euch zusammengestellt. Auf den nachfolgenden Seiten findet ihr Berichte über die neue Colcordquestreihe, eine Gegendarstellung des Leserbriefes über das Horseballevent aus der letzten Ausgabe, eine genauere Betrachtung der Dropchancen bei Beutetruhen sowie weitere Leserbriefe und allerhand Lustiges und Spannendes aus den einzelnen Spielwelten.

In dieser Ausgabe werden einige interessante Themen aufgegriffen, zu denen wir gerne auch eure Meinung hören würden. Schreibt uns also gerne über eure Eindrücke und Erfahrungen, wir werden sicher einen passenden Platz in der Septemberausgabe für sie finden.

In diesem Sinne wünsche ich euch, im Namen des gesamten Teams, viel Spaß beim Lesen von Ausgabe 91.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Die Colcord Geschichte

Colcord - von Sets, Sales und dem Schlussmachen

Während einer sommerlichen Abwesenheit im August, erfuhr der Autor, dass mit Version 2.40 ein Update in unser Spiel gekommen war, das zwei neue Questreihen einführte. Die ersten Informationen waren spärlich: *"Viel Arbeit, viel Material wird benötigt, aber am Ende gibt es ein Pferd aus einem neuen Set."*

Ein Gegenstand als Questbelohnung? Und dann auch gleich noch ein Pferd? Aus einem Set? So etwas hatte es schon seit sehr langer Zeit nicht mehr gegeben. Entsprechend riesengroß waren die Vorfreude und die Erwartungen. Was konnte sich daraus nicht alles entwickeln? Weitere Questreihen, die weitere Items des Sets enthalten, ein schrittweises Erspielen des Sets, ein langfristiges Spielziel. Plötzlich schien alles möglich zu sein und man fühlte sich freudig an die ersten Jahre unseres Spieles erinnert, als man noch regelmäßig Setitems in Quests bekommen konnte und etwa das Gentlemanset, das Indianerset oder das Mexikanerset nur durch Quests überhaupt zu vervollständigen waren. Rückblickend haben diese Sets viel von ihrem Wert verloren, da sie durch Sets mit besseren Boni ersetzt wurden. Doch die Spieler mit älteren Charakteren werden sich mit dem Autor noch daran erinnern können und den Jüngeren sei es einfach mal erzählt: diese Sets waren damals *richtig stark und begehrt* - und man bekam sie *umsonst*!

Doch diese Zeiten sind wohl leider vorerst vorbei. Nur vier Tage nach dem Update wurde im offiziellen The West Forum ein Sale angekündigt, bei dem man sich die fehlenden Teile des Colcord-Sets im Union Pacific Shop kaufen konnte. Man konnte eine Kiste erwerben, die das komplette Set, bestehend aus Hose, Weste, Hut, Halsbinde, Gürtel, Stiefeln und einem Sattel, enthielt. Das Pferd war nicht enthalten, denn das gab es ja bereits bei der dazugehörigen Quest. Alle Setitems, inklusive Pferd, waren auch einzeln im Shop erhältlich. Die Bezahlung konnte nur durch Nuggets erfolgen. Die Preise für die Items lagen bei 300, 450 und 600 Nuggets. Die Komplettkiste kostete 2500 Nuggets. Wer sich also 2750 Nuggets für 49,99 Euro kaufte, konnte sich das komplette Set leisten und behielt sogar noch ein paar Nuggets übrig.

Die Aufnahme des Sets in der Community war gemischt. Natürlich gab es Spieler, die es gleich kauften. Viele Spieler ließen jedoch die Finger von dem Set: *"Zu teuer, für den Preis kaufe ich mir ein komplettes Spiel. Zuviel Mischmasch bei den Boni, das kann man eh kaum sinnvoll einsetzen im Spiel."* Die meisten dieser Spieler ließen das neue Set einfach links liegen und spielten weiter wie bisher. Es gab jedoch auch andere und für die war dieser Verkauf einfach der letzte Tropfen, der zum Überlaufen des Fasses noch gefehlt hatte. Sie verließen das Spiel komplett und löschten sich. Einen solchen Fall erlebte der Autor in Welt Fairbanks.

Am Abend des 16.08.2016, um 23.22 Uhr, verschickte der Spieler **shith is back** ein Gruppentelegramm an über 100 Spieler. Schon diese große Anzahl an Empfängern zeigt, wie gut er in seiner Welt verknüpft war. Der Text seines Telegramms stimmte dann viele Mitspieler traurig:

Guten Abend,

wie ihr sicher gemerkt habt, bin ich in den letzten Wochen immer inaktiver geworden, mehr und mehr aus dem Spiel verschwunden. Zum einen habe ich immer weniger Zeit und zum anderen wisst ihr ja, dass ich das Spiel nicht mehr des Spieles wegen verfolgt habe, sondern eigentlich nur noch wegen den Kontakten gespielt habe. ***Nun ziehe ich endgültig den Schlussstrich und Inno liefert ja ein Argument nach dem anderen aus, der permanente Versuch hier mehr und mehr aus dem Spiel herauszuschlagen, gerade wieder ein neuer Sale.***

Ich sage Servus. Danke an alle für die tolle Zeit hier, egal ob verbündet oder nicht, ohne Gegner wäre The West einfach auch langweilig gewesen. Ein letzter besonderer Dank geht an Paradoxum, für das was sie in den letzten Monaten hier alles geleistet hat.

Grüße,
Daniel

Die Colcord Geschichte - Fortsetzung

Hier löscht sich also ein Spieler aus dem Spiel, mit der ausdrücklichen Begründung, dass ihn die fortschreitende Kommerzialisierung des Spieles so sehr stört, dass selbst die vielen guten Freunde dafür keinen ausreichenden Ersatz mehr liefern können. Und gute Freunde hatte er, das geht eindeutig aus den Antworten auf seine Löschankündigung im Gruppentelegramm hervor. Auf drei Seiten verabschiedeten sich seine Freunde von ihm, alle verstanden seine Beweggründe, dankten ihm für die gemeinsame Zeit und verabschiedeten sich von ihm so gut es ging. Hätte er nicht irgendwann geschrieben, dass er *"den Löschbutton gedrückt"* hat, wäre das Telegramm mit Sicherheit noch länger geworden.

Vom Bericht nun zum Kommentar.

Ein Onlinespiel ist insofern mit jedem anderen Lifestyleprodukt zu vergleichen, als dass beider Erfolg in hohem Maße von der positiven Bewertung der Kunden abhängt. Solange das Produkt gefällt, wird es konsumiert. Geht der Reiz jedoch verloren, wird es aufgegeben oder einfach durch ein ähnliches Produkt aus der unübersehbar großen Masse der konkurrierenden Angebote ersetzt. Entgegen häufig gehörter, anders lautender Aussagen, ist heute fast gar nichts mehr wirklich "alternativlos" - ein Onlinespiel ganz sicher auch nicht.

Daher sollte der Anbieter unseres Spieles zukünftig mehr Wert auf eine gesunde Balance zwischen den Wünschen der Kunden und dem eigenen, gerechten Gewinnstreben legen. Und zu den immer wieder innerhalb der Community genannten Kundenwünschen gehören vor allem zwei Dinge: langfristige Spielziele und endlich auch mal wieder neue, werthaltige Items, für die man nichts bezahlen muss. Das ist für ein Spiel, dessen Finanzierungsmodell "**Free**mium" ist, sicher nicht zuviel verlangt. Zwischen dem sicher richtigen "Man kann nicht alles umsonst verteilen, dann verdient das Spiel kein Geld" und dem aktuellen Zustand, in dem es *praktisch keine* werthaltigen Items in Questreihen gibt, ist noch sehr viel Spielraum. Bei etwas gutem Willen ist da ein gangbarer Mittelweg sicher zu finden. Und dieser würde dem Unternehmen *zufriedenere* Kunden verschaffen, die dann sicher auch *dauerhafter* Geld ausgeben würden - und das liegt doch nun wirklich im Interesse eines jeden Unternehmens.

(Tony Montana 1602)

Update 2.40

Das Update 2.40 - von Pionieren und Indianern

Unser Spiel The West entwickelt sich buchstäblich zu einem wahren Rummelplatz der Ideen, zumindest im Hinblick auf die Entwicklung. Denn weiter geht die wilde Fahrt der Updates. Anfang August wurde die Community im offiziellen The West Forum, im Bereich "Ankündigungen", unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-40.74614/, über das nächste Update informiert. Nachdem das Update zweimal um jeweils einen Tag verschoben wurde, um noch letzte Fehler zu beheben, die auf den Beta-Welten entdeckt worden waren, gelangte das Update am 11.08.16 auf die deutschen Spielwelten. Version 2.40 ist ein zweiteiliges Update, das ausschließlich neuen spielbaren Content einführt. Die The West Community kann sich über zwei neue Questreihen freuen.

Die Reihe **"Der Feldzug"** beinhaltet 16 einzelne Quests und ist für Spieler ab dem Level 130 zugänglich. Die Levelanforderung wurde nachträglich abgesenkt, um die Quest mehr Spielern zugänglich zu machen. Ursprünglich war geplant, sie erst ab Level 135 spielen zu können. Die Questreihe beruht auf den Ideen des Spielers **Logan Fischer**, der am Community Questwettbewerb teilgenommen hatte und erzählt eine Geschichte, wie sie typisch für die Historie des Wilden Westens ist. Es geht dabei um landhungrige Weiße und den zwangsläufigen Konflikt mit den Indianern vom Stamm der Sioux. Der questbegeisterte Spieler unterstützt hierbei die Indianer bei der Verteidigung ihrer Heimat.

Die Reihe **"Die Colcord Geschichte"** ist bereits laut Ankündigung etwas "speziell", denn obwohl es sich dabei nicht um eine wiederholbare Questreihe handelt, ist sie dennoch zeitlich begrenzt. Sie ist ab dem 11. August um 11:00 Uhr bis zum 30. September um 23:59 Uhr für alle Spieler verfügbar, die die Quest **"Showdown (Rette den Saloon, Teil 2)"** abgeschlossen haben. Ob sie zu einem späteren Zeitpunkt oder etwa nächstes Jahr im selben Zeitraum noch einmal verfügbar sein wird, war derzeit nicht zu erfahren. Geplant scheint eine Wiederholung der Quest derzeit jedenfalls nicht, weshalb die Redaktion der TWTimes allen Questfreunden empfiehlt, sie jetzt gleich zu spielen. Inhaltlich erzählt sie Geschichten aus dem Leben eines Pioniers des Westens namens Charles Colcord, dessen langes Leben ihn in zwei Jahrhunderten wandeln ließ und der daher eine ganze Menge erlebt hat. Dementsprechend sind auch die Aufgaben der Quest recht verschieden und umfangreich. Was an der Questreihe noch "speziell" ist, könnt ihr ebenfalls in dieser Aufgabe im Artikel von Rastlos über das Colcord Set lesen.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Freunden guter Geschichten und des gepflegten und langwierigen Questens viel Vergnügen mit den neuen Aufgaben! Der Anbieter InnoGames kann sich erneut über ein Update von hoher Qualität freuen und alle gemeiensam wünschen wir uns, dass sich dieser Trend weiterhin so fortsetzt!

(Tony Montana 1602)

Beutetruhen

Itemverteilung bei Beutetruhen

Nachdem ich im letzten Monat die Itemverteilung bei Events etwas genauer unter die Lupe genommen habe, wird es nun mal Zeit, sich ein wenig mit den möglichen Inhalten und deren Dropwahrscheinlichkeiten bei den Beutetruhen aus den Abenteuern zu beschäftigen. Im Forum werden immer wieder Stimmen von Spielern laut, dass die Beutetruhen meistens nur „Müll“ enthalten und Items wie das heißbegehrte Banditengewehr so gut wie nie zu finden seien. Ist das aber wirklich so?

Ich alleine kann diesen Umstand nicht ausreichend aussagekräftig beurteilen, dafür habe ich einfach zu wenig Abenteuer gespielt und dabei erst Recht zu wenige Beutetruhen erhalten. Es gibt aber ja etliche Spieler bei The West, die schon sehr viele Abenteuer hinter sich gebracht und eine entsprechende Anzahl von Beutetruhen geöffnet haben. Einige dieser Spieler waren so freundlich, mir ihre entsprechenden Statistiken zur Verfügung zu stellen, so dass ich insgesamt den Inhalt von mehr als 1.900 Beutetruhen auswerten kann. An dieser Stelle nochmals ein dickes Danke an **Birdie**, **Bratwurstesser**, **eastpower**, **FionaX**, **geraldo de pucon**, **HühnerBrustFiletSüßSauer**, **kfbir**, **POTHEAD JACK**, **Ringon**, **Rocccola**, **Ruthli**, **Schreitz88**, **supahtotti**!

Zu den Inhalten der Beutetruhen kann man grundsätzlich sagen, dass vor allem folgende Items als totale „Nieten“ angesehen werden, da diese von den Spielern eigentlich nicht genutzt werden bzw. für diese keinen Wert haben: 1%-XP-Tränke, Steuerrückzahlungen, Mojos, Kleeblätter und Stahlkisten.
Items wie die Booster können u.U. ja sogar noch sinnvoll eingesetzt werden (obwohl die meisten Spieler auch diese Items als Nieten betrachten), daher werden diese in meiner Auswertung auch nicht als totale Nieten geführt, sondern bekommen ihre eigene Kategorie.
Desweiteren hat man bei den Beutetruhen die Chance auf spezielle Named Long-Range Revolver, welche auf Grund ihrer Bonuswerte durchaus einen gewissen Nutzen darstellen.
Als letztes bleiben dann noch die Items des Banditensets, auf die eigentlich jeder Spieler beim Öffnen einer Beutetruhe hofft.

Auf Basis der zur Verfügung gestellten Spielerdaten von insgesamt **1.957 Beutetruhen** wurde die nachfolgende Auswertung angefertigt. Mir persönlich ist bislang noch keine veröffentlichte Beutetruhenstatistik bekannt, welche mehr Daten betrachtet.
(*P.S: Sollten mir noch weitere Spieler ihre Auswertungen zukommen lassen, dann pflege ich diese gerne mit in die Statistik ein und korrigiere selbstverständlich auch meine Aussagen, sollten sich gravierende Änderungen bei der Auswertung ergeben*).

Beutetruhen - Fortsetzung

Item	Anzahl	%
1% XP-Trank	261	13,34%
Steuerrückzahlung	219	11,19%
Mojo	200	10,22%
Drei Kleeblätter	194	9,91%
Geldbooster	143	7,31%
Glücksbooster	135	6,90%
Erfahrungsbooster	128	6,54%
Produktbooster	120	6,13%
Banditengürtel	77	3,93%
Banditenhut	67	3,42%
Banditensattel	56	2,86%
Banditenstiefel	54	2,76%
Banditenhalstuch	50	2,55%
Banditenhose	35	1,79%
Banditenmantel	35	1,79%
Stahlverstärkte Kassette	32	1,64%
Banditenpferd	29	1,48%
Banditenmesser	25	1,28%
Banditengewehr	24	1,23%
Banditenrevolver	16	0,82%
Haims Long-Range Rev.	16	0,82%
Hodges Long-Range Rev.	15	0,77%
Hanks Long-Range Rev.	13	0,66%
Hamages Long-Range Rev.	13	0,66%

Ähnlich wie auch schon bei den einzelnen Gewinnkategorien der InnoGames-Events (s. letzte Ausgabe der TWTimes), verhält es sich leider auch bei den Beutetruhen, denn auch bei diesen ist die Dropwahrscheinlichkeit der einzelnen Items nachweislich sehr unterschiedlich, die Bandbreite der Fundwahrscheinlichkeiten reicht hierbei von ca. 13 % bis zu ca. 0,7 %.

Kategorie	Anzahl	%	Ø %/Item
Niete	906	46,30%	9,26%
Booster	526	26,88%	6,72%
Banditenset	468	23,91%	2,17%
Named Revolver	57	2,91%	0,73%

Aus Sicht der Spieler verhält es sich bei den Beutetruhen obendrein aber leider auch so, dass sich fast 50% der erhaltenen Items als enttäuschende Nieten entpuppen (bzw. sogar fast 75 % unter Einbeziehung der Booster) - eine deutlich höhere Nietenquote als z.B. bei anderen InnoGames-Events. Bedenkt man nun zusätzlich die generell sehr niedrige Wahrscheinlichkeit, überhaupt eine Beutetruhe aus den Abenteuerspielen zu erhalten (< 20 %), lässt sich die wachsende Frustration vieler Spieler bzgl. der Belohnungen bei den Abenteuern sehr gut nachvollziehen.
Bei Betrachtung der Booster fällt auf, dass hier untereinander eine sehr ähnliche Dropwahrscheinlichkeit vorzuherrschen scheint, d.h. keiner der Booster wird wesentlich bevorzugt bzw. benachteiligt bei den Beutetruhen ausgeschüttet.
Wie man ebenfalls an Hand der Auswertung sieht, sind keinesfalls gewisse Items des Banditenset (z.B. das Banditengewehr) die seltensten Items, sondern eher alle Named Long-Range Revolver. Es scheint bei den Revolvern, wie auch schon bei den Boostern, untereinander eine annähernd gleiche Dropwahrscheinlichkeit zu geben. Da keiner dieser Revolver auktionierbar ist, sammeln sich diese leider in den Inventaren der Spieler an, immerhin bleibt den glücklichen Findern aktuell zumindest die Möglichkeit der Itemveredelung.
Die Chance, überhaupt ein Teil des Banditensets zu erhalten, liegt statistisch gesehen bei ca. 24 % (im Durchschnitt also in jeder 4.-5. Truhe). Im Gegensatz zu Boostern und Named Revolvern, besitzen die Banditensetitems untereinander jedoch leider deutlich unterschiedliche Dropwahrscheinlichkeiten, d.h. man erhält dementsprechend öfters Items wie Banditenhüte/-gürtel und deutlich seltener Items wie das begehrte Banditengewehr. Nebenstehend einmal eine genauere Wahrscheinlichkeits-verteilung (nur auf die Items des Banditensets bezogen), basierend auf den mir zur Verfügung gestellten Spielerdaten. Hier reicht die Bandbreite der Verteilungsquoten von ca. 16 % bis zu ca. 3 %.

Banditensetitem	Anzahl	%
Banditengürtel	77	16,45%
Banditenhut	67	14,32%
Banditensattel	56	11,97%
Banditenstiefel	54	11,54%
Banditenhalstuch	50	10,68%
Banditenhose	35	7,48%
Banditenmantel	35	7,48%
Banditenpferd	29	6,20%
Banditenmesser	25	5,34%
Banditengewehr	24	5,13%
Banditenrevolver	16	3,42%

Mit Blick auf die ursprüngliche Ausgangsfrage dieses Artikels lautet die Antwort daher: JA, es ist so! Man erhält aus den Beutetruhen zum größten Teil nur Nieten und es gibt sehr seltene Items, welche man bei normaler Abenteueraktivität kaum bekommt.
Man kann InnoGames für die Zukunft eigentlich immer nur wieder folgende Verbesserungsvorschläge mit auf den Weg geben, mit denen man auf die Spielercommunity zugehen und zur Abwechslung auch mal positive Akzente setzen könnte (ob davon aber jemals etwas umgesetzt werden würde, steht in den Sternen):

- Gleiche Dropraten für alle Items bzw. deutliche Senkung der Nietenquote
- Auktionierbarkeit von allen Revolvern und Setitems
- Leichte Anhebung der Chance auf Beutetruhen bei Abenteuern

(Rastlos)

Mit Geduld und Spucke

Geduld ...

Wir Redakteure sind immer auf der Suche nach interessanten Dingen und Spielern, über die wir berichten könnten. So klickte ich mich auch wieder mal durch die Profile der Spieler auf Welt 1. Meine Geduld wurde belohnt mit "**Geduld**". In seinem Profil fiel mir das Cullen Rasiermesser auf Stufe drei auf. Ich sprach ihn an, um zu erfahren, mit welchem Aufwand er das geschafft hat.

Geduldig erzählte mir Geduld daraufhin von seinem Leben bei The West.

Beim Weihnachtsevent kaufte er zwei Cullen Bakers Rasiermesser, was ihm durch das Ansparen der Loginnuggets über anderthalb Jahre möglich wurde.

am 16.12.2015 um 11:09 Uhr	-680	737	57	Welt 1 itemshop 45020000
am 16.12.2015 um 11:09 Uhr	-680	1417	737	Welt 1 itemshop 45020000

Etwa fünf bis sechs Stück der Cullen Bakers Rasiermesser tauschte Geduld gegen andere Waffen und Gewehre ein, während die restlichen fast zwanzig Stück am Markt von ihm gekauft wurden. Der durchschnittliche Preis für eines dieser Messer lag bei ca. 1.500.000 Dollar, aber es gab auch zwei oder drei Stück für 650.000 bis 750.000 Dollar. Anfangs kaufte er Messer für maximal 1.000.000 Dollar. Als er nur noch wenige Messer benötigte, stieg der Kaufpreis bis auf oben genannte 1.500.000 Dollar an. Zwei oder drei Stück von den Cullen Bakers Messern erwarb er durch weltenübergreifenden Tausch. Leider sind die Berichte nicht mehr vollständig vorhanden, sodass Geduld als Schätzwert für den Kauf der siebenundzwanzig Messer 40.000.000 Dollar angab. Ich glaubte zu wissen, dass sein Bankkonto nun doch etwas schwächeln würde, aber er meinte, dass man Geld hauptsächlich durch den Verkauf der Kleidung erhält, die man bei den vier bis fünf Events im Jahr erwirbt. Ihm hilft der Verkauf seines "Schrottes" an die Sammler im Spiel, sein eigenes Spielziel zu erreichen. 1.000.000 bis 4.000.000 Dollar füllen dabei meist sein Bankkonto wieder auf.

Meine Frage, ob es Zufall sei, dass er die anderen Kleidungsstücke vom Cullen Baker Set gerade nicht tragen würde, beantwortete er mit: *"Cullen Bakers ist Schrott. Das Waffenset trage ich nur noch wegen des veredelten Messers. Auch das Messer auf Stufe drei ist Schrott. Das Detektivwaffenset ist aktuell das beste.*

Berufsbedingt bin ich für lange Wochen, manchmal sogar Monate, im "inoffiziellen" Urlaubsmodus. Beim ersten Event, wo man Cullen Bakers Set erhalten konnte, hatte ich gar nicht eingeloggt und beim Event mit dem Detektivset war ich nur etwa drei- bis viermal eingeloggt pro Eventwoche. Du hattest also wirklich Glück mich im Chat zu finden, da ich nach einer fast sechsmonatigen Abwesenheit zurückgekommen bin. Derzeit duelliere ich aktiv, also muss auch im Spiel herumklicken. Meine gestrigen Aufgaben sahen so aus:

Aufgabe	Status
Abgeschlossene Quests	4 / 4 (100%)
Spieler-Duelle	72 / 2 (100%)
Duelle gegen Banditen	3 / 3 (100%)
Hergestellte Produkte	3 / 3 (100%)
Gesamte Arbeitszeit	1h / 1h (100%)
Erfüllte Tagesziele	5 / 3 (100%)

Wie auf dem Screenshot zu sehen ist, hat Geduld an einem Tag zweiundsiebzig Duelle durchgeführt. Ich konnte das nicht recherchieren, aber es sieht mir nach einem Weltrekord aus. Diese vielen Angriffsduelle, die nicht bei jedem Spieler beliebt sind, bringen ihm selbst schnell mal 20.000 Dollar Kopfgeld auf Tod ein. Als sich Geduld nach der sechsmonatigen Ruhepause ins Spiel einloggte, war sein Ziel, von Duellrang neun auf Duellrang acht aufzusteigen. Er benötigte etwa 30.000 Duellerfahrungspunkte, d. h., etwa 100.000 reale Erfahrungspunkte. Meine Glückwünsche zu seinem Erfolg kommentierte er so: *"Dankeschön, ich habe es geschafft auf Platz acht aufzusteigen, aber gestern war ein wirklich blutiger Tag für Spieler der Welt 1 mit großer Duellstufe."*

Geduld - Fortsetzung

Ich sagte ihm, froh zu sein, dass ich zu klein für sein scharfes Messer sei. *"Du hast den **Reglos**."*, war seine Antwort. *"Ich habe allen Respekt und Ehre für Reglos, habe viel von ihm gelernt. Zum Beispiel stammt die "vierzig-plus-Duelle-pro-Tag-Denkweise" von ihm."* "Reglos war also dein Lehrmeister?", fragte ich nach. *"Nein, Dresche ist der beste Lehrmeister. Da muss man immer wieder durchdenken, was man falsch gemacht hat. Jetzt zum Beispiel habe ich nur noch die Gegengeskillten im Duellfenster. Ich muss nun vierundzwanzig bis zweiundsiebzig Stunden warten, bis die anderen wieder duellierbar werden. Aber das beschert mir Zeit zum Questen. Heute war ich faul, habe nicht mal eine Stunde abgearbeitet.*

Aufgabe	Status
Abgeschlossene Quests	19 / 4 (100%)
Spieler-Duelle	23 / 2 (100%)
Duelle gegen Banditen	5 / 3 (100%)
Hergestellte Produkte	3 / 3 (100%)
Gesamte Arbeitszeit	1m 45s / 1h (2%)
Erfüllte Tagesziele	4 / 3 (100%)

Aber es gibt auch andere Möglichkeiten um leichte Erfahrungspunkte zu gewinnen. Zum Beispiel wiederholte Attacken auf Widerständler sind sehr günstig, da der Gegner nicht KO geht und auch zehnmal pro Tag gefarmt werden kann." "Das sind die Spieler, die dir dann Kopfgeld verpassen?", fragte ich. "Kopfgeld ist selbstverständlich bei The West. Aggressivität hat nichts mit Kopfgeld zu tun. Es genügt ein einziger Spieler, der immer aufpasst, dass sein "Gegner" Kopfgeld auf sich hat."

Auf Welt 1 hatte Geduld von Anfang an nur ein Spielziel: den möglichst schnellen Aufstieg in der Rangliste. Dafür musste alles zuerst ausgedacht und dann umgesetzt werden. Sein Ziel war, maximale Erfolgspunkte in 365 Tagen zu erreichen.

Anfang 14.06.14 21:14
[Erfolg 'Level 50' errungen.] 19.06.14
[Erfolg 'Level 70' errungen.] 27.07.2014
[Erfolg 'Level 90' errungen.] 02.08.2014
[Erfolg 'Level 100 - Neuland' errungen.] 06.08.2014
[Erfolg 'Level 110' errungen.] 17.08.2014
[Erfolg 'Level 120 - Endlich!' errungen.] 03.09.2014
Duell Rang 50: 25.09.2014
[Erfolg 'Level 130' errungen.] 28.11.2014
Duell Rang 30: 22.05.2015
Jahrestag No.1 Level 137 14.06.15

Umgeskillt hat er nicht viel. Es sei eine Frage der richtigen Kleidung und der Waffen, ob man gewinnt. *"Derzeit muss man für jeden Gegner etwas an der Ausrüstung ändern, wenn man gewinnen will."*, so sein Kommentar. *"Beim ersten Duell habe ich eine 50 % Chance zu verlieren. Beim wiederholten Angriff weiß man dann schon, was man tragen sollte. Ich lerne aus jedem Duellbericht. Aber bei den Gegengeskillten ist es wirklich schwer, dort verliert man 90 % der Duelle und 10 % ist InnoGames-Random."[Anm. d. Red.: Random = Zufall (engl.)]*

"Spielst du noch auf anderen Welten?", wollte ich wissen. *"Ich spielte im ersten Jahr auf allen deutschen Welten. Von dort konnte ich dann auch etwas Bargeld nach Welt 1 tauschen. Und ich habe keine Nuggets mit realem Geld gekauft. Nuggets sind lediglich durch die Loginboni "erwirtschaftet" worden. Aktuell bin ich seit etwa sechs Monaten inaktiv auf anderen Welten. Was die Zukunft bringt, weiß ich noch nicht. Wenn ich wieder mehr Arbeit im realen Leben haben werde, werde ich wieder stadtlos für diese Perioden sein. Bei mir ist stadtlos dieser schon erwähnte "inoffizielle" Urlaub, da ich ganz selten einlogge, mitunter nur einmal pro Monat.*

Geduld - Fortsetzung

Etwas möchte ich unbedingt noch erwähnen: Ich habe mit niemandem ein persönliches Problem im Spiel. Alles geht nur um Erfahrungspunkte und da muss ich noch zwei Stufen bis Level 150 erarbeiten."

Bei diesem Inventar könnte man schon neidisch werden ... Am liebsten würde ich jetzt nachfragen, ob Geduld etwas verkauft. Statt dessen stelle ich nur fest: "Du sagtest, das Set taugt nichts ..." "*Derzeit ist Cullen Bakers Set auf Stufe drei, vier oder fünf nur Schrott. Alles ist veraltet und die neuen vier bis fünf Sets jährlich sind einfach immer besser. Ohne wenigstens zwei bis drei veredelten Sets taugt man nichts bei Duellen."* "Wirst du selbst auch oft angegriffen?", wollte ich wissen. *"Gestern erwiderten nur zwei oder drei Spieler meine Angriffe, selbstverständlich nur die Gegengeskillten. Bevor der* ***Romeo Dolorosa*** *gestern abend einloggte, dachte ich sogar, dass während meiner sechsmonatigen Abwesenheit schon die ganze Welt 1 gestorben sei. Dann gab es doch ein wenig Katz- und Mausspiel, wobei ich die Maus war. Geduld ist eine Eigenschaft, nichts anderes. Alle Eigenschaften kann man für Gutes oder Böses einsetzen. Das Konto erinnert mich immer daran, an welcher Eigenschaft ich arbeiten muss ... und es ist schwer ... weil meistens Geduld mit Faulheit verwechselt werden kann."*

"Geduld - wie bist du auf so einen Nickname gekommen?" *"Ich spielte seit Herst 2008 auf einem anderen Server, keinem deutschen. Dort ist weltübergreifender Handel verboten. Eine erste Abweichung von dieser Regel ergibt fünf Tage Sperre. Die zweite Abweichung bewirkt, dass der Account endgültig gesperrt wird. Aber alle handeln. Dort verhandelte ich mit einem Betrüger, der wurde zornig, weil ihm sein Betrug misslang und meldete mich beim Support. Ich bekam fünf Tage Sperre, wurde zornig und siedelte um. Man muss wirklich GEDULD mit dem Support haben, sonst verlässt man blitzschnell dieses Spiel. Bitte versteh das nicht falsch. Weltübergreifender Handel spornt die Aktivität (Produktesammler, Chat, Aktivität, Freundesliste, Event, Currency-Versender [Anm. d. Red.: Currency = Währung (engl.), bei Events sind dies Blumen, Herzen oder Ostereier] auf den Welten an, aber beeinflusst nichts am langfristigen Gameplay. Kurzfristig gibt es einen Ansporn durch die Illusion, dass man ohne Nuggetkauf auch ein Topspieler werden kann. Aber mit jedem neuen Event kommen neue Anforderungen. Alles bisherige wird veraltet, wie auch meine Kleidungsveredelung."*

Geduld - Fortsetzung

"Du hast mich gefragt, seit wann ich The West spiele. In der Zeitspanne von 2008 bis 2016 war die erste Charakterklasse der Soldat, wegen FP-/LP-Boni. Die meisten Optionen des Spieles wurden mit dem Soldaten ausgeschnüffelt. Im Jahr 2009, auf einer neuen Welt begonnen, wurde die Arbeiterklasse erforscht. Der Charakter war ein Stadt- und Bündnisgründer. 2011, mit der Eröffnung einer neuen Welt, kam die Gelegenheit den Abenteurer zu erforschen. Das war ein stadtloser Produktesammler. 2014 war dann wirklich die Zeit gekommen, den Duellanten zu spielen. Es ist weitaus der dynamischste Charakter, wegen der Duellreichweite, die durch einsetzbare Buffs vergrößert werden kann. Aber der bevorzugte Charakter wird der Soldat bleiben, solange es der Einzige ist, der FP-/LP-Boni anbietet. Ich hoffe, InnoGames wird keine neuen Charakterklassen implementieren (zum Beispiel Schwarz-Afrika-Sklave o. ä., was noch aus dem Westen im Spiel fehlt), weil ich schon zu alt bin, neu zu beginnen. Die Nichtsoldatklassen könnten ruhig mit ein wenig FP-Boni ergänzt werden. Der Soldat hat schon Boni auf rot - Lebenspunkte. Da könnten auch die anderen Charaktere etwas haben, wie z. B. Abenteurer grün - Reiten, Arbeiter blau - Fingerfertigkeit, Duellant gelb - Mit Tieren umgehen, o. ä. Denn um Zielboni für Duellanten, Auweichboni für Abenteurer, Widerstandsboni für Arbeiter zu verlangen, das wäre wirklich zu radikal. Und die Spieler begehren nicht so sehr die großen Änderungen im Spiel. Ein Ingameabstimmungsfenster wäre immer das Beste, bevor etwas Großartiges durchgeführt werden sollte. So kann InnoGames immer sagen, dass die Spieler es wollten, ganz demokratisch.

Am Anfang meines Spieles auf Welt 1 (Sommer 2014) hatte ich die folgende Überzeugung: Viele sagen "es ist nur ein Spiel". Aber hinter jedem Bildschirm sitzt ein realer Mensch(enkind). D. h., er hat Emotionen und Gefühle. Es spielt keine Rolle ob man positive oder negative Emotionen und Gefühle erweckt, es zählt nur, dass man sie einschaltet. Selbstverständlich erweckt man mit wiederholten Duellen nur negative Emotionen. Bis derzeit (Sommer 2016) wurde diese Überzeugung weiterentwickelt: "Respekt und Ehre für die Besiegten. Weil ohne sie der Sieger ein Verlierer wäre." Und die Zeit kommt für alle Sieger, dass sie Besiegte werden. Das ist ein Gesetzt der Evolution. Schade, dass der Verlierer nur den Respekt des Gewinners genießen kann, denn die Zuschauer rühmen nur den Sieger.

Das Wichtigste beim Spielanfang war: "Maximale Aufstufung in einem einzigen Jahr (d. h., 365 Tage), ohne Einsatz von realem Geld, ohne äußere Hilfe der Mitspieler und möglichst ohne Einsatz von Loginboninuggets." Mit anderen Worten, "zu beweisen, dass man auch ohne realen Geldeinsatz dieses Spiel genießen kann" und binnen einem einzigen Jahr "mit großen Hunden pissen kann", wie das so richtig einer der Erzduellanten von Welt 1 behauptete. Originalaphorismus war: "Mit großen Hunden pissen wollen, aber das Bein nicht heben können". Dabei war ein anderer Mitspieler gemeint, nicht ich.

Die 72 Duelle an nur einem Tag wurden hauptsächlich von einem einzigen Platz in der Mitte der Landkarte ausgeführt. D. h., die Mitspieler aus den Ecken der Minimap wurden verschont. Kein Charakterboni wurde benutzt. Benutzte einsetzbare Buffs waren Edelsteinsattelknauf, Tee, Moderne Panzerung, Duellmotivationsostereier und ganz selten Erlesener Tropfen oder Rosenwasser. Poliersteine wurde nur zum Deffen gegen Angriffe benutzt. Vorteil der Duellantenklasse ist halt, dass man nicht stets herumrennen muss, das erspart wenigstens 30 % der Zeit. Ein zweiter Vorteil der Charakterklasse ist, dass man die Angriffe der anderen Charaktere sieht. Fenster: Duell-Spieler-Distanz 00:00:00.

Impressum vom 4. Duelltag: Erbärmlich, ... nichts mehr zu duellieren ... und ich skille nicht alle 24 Stunden um, um Erfahrungspunkte auch von Gegengeskillten abzuzapfen. Wenn man Gegengeskillte besucht, dann ist man "in einem Rutsch six feet under" [Anm. d. Red.: six feet under = sechs Fuß unter (der Erde), englisches Synonym für "tot und begraben"], wie sich ein berühmter Mitspieler so schön ausdrückte. Ich denke, ich muss wieder sechs Monate stadtlos herumbummeln, bis die Duellstufe systembedingt sinkt. Hauptsächlich werden Duelle nur für fette EP ausgeführt, die Kleinen (die niedrigsten 50 bis 70 Duellstufen) werden fast systematisch ignoriert. Auch wenn man von ihnen angegriffen wird. Persönliche Fehden werden vermieden. Sowas lohnt sich nicht.

Impressum vom 5. Duelltag: Da gibt's keine EP mehr bei Duellen. Die umgeskillten Auferstandenen jagen mich in Massen, wobei die anderen schon Selbstmord begangen haben, schlafen vier mal acht Stunden oder sind stadtlos geworden. Wie viele stadtlos geworden sind, das ist schwer abzuschätzen, denn dafür wird keine Zeit vergeudet. Möglicherweise warten einige auf den erlösenden Bericht "Dein Kopfgeld auf Spieler Geduld wurde kassiert."

Geduld - Fortsetzung

Inzwischen wurden die Fragen bezüglich der neuen Quests, aus den letzten 6 Monaten, beantwortet. Also ist die Zeit reif, um bei den Gegengeskillten anzuklopfen. Bei einem Gegengeskillten spielt wirklich keine Rolle, ob der Angreifer 40 LP oder 4.000 LP hat. Normalerweise beim ersten Bericht fällt der Angreifer in Ohnmacht, auch wenn er seine beste Ausrüstung trägt. So ist halt das jetzige Duellsystem ausgedacht worden "Max. Schaden, max K.O." Größtenteils, denke ich, hat die Welt 1 schon bemerkt, dass Geduld ins Spiel zurückgekehrt ist, so hat es keinen Sinn mehr den Amoklauf fortzusetzen.

Zu meiner Ausrüstung: Ich habe kein Set für den Kirchenausbau, Handelsbüro leiten oder andere hochstufige Arbeiten, kein Duellset für Schützen. Ich besitze minimal Sets für Fortkämpfe und Abenteuer. Seltene Items habe ich nur, was ganz billig am Markt verfügbar war. Damit ist gemeint, dass die meisten Eventitems verkauft oder für Schlägerduellausrüstung getauscht wurden. Aktuell halte ich Rowes Set für das beste Arbeits- und Duellset, da es 50 % EP Boni bietet. Leider können bei hoher Duellstufe nur Rowes Waffen benutzt werden und nur gegen wenige Mitspieler, da die meisten bis an die Zähne bewaffnet sind.

Es gibt ein langfristiges Missverständnis, dass man dieses Spiel nur durch realen Geldeinsatz genießen kann. Das wollte ich mit dem Geduldaccount beseitigen. Man kann das Spiel auch "for free" genießen, aber dann sollte man professionell spielen. Auf anderen Servern bin ich Nuggetkäufer. Es ist möglich, dass dies in der Zukunft auch mit Geduld auf Welt 1 geschehen wird. Aber alles mit Maß. D. h., Nuggetkauf nicht des Spieles wegen, sondern aus der Überzeugung, dass auch der Anbieter des Spieles überleben sollte, seinen Mitarbeitern ein Monatsgehalt auszahlen kann und so auch das Spiel weiterleben wird. 2008 war es eine allgemeine Überzeugung der Mitspieler, dass in ein bis zwei Jahren das Spiel The West geschlossen wird - es sind schon acht Jahre ins Land gegangen, ohne dass dies geschehen ist. Dafür kann man dem Anbieter, ohne falsche Bescheidenheit, ein Dankeschön sagen. Obwohl es besser ist, nichts zu sagen, damit er nicht übermütig wird und anfängt, grobe Fehler zu machen.

Du hattest nach meinem Detektivset gefragt. Ich habe nur die Kleider, in kleinen Mengen, keine Waffen.

Die Idee hinter der Cullensveredelung war, ein einziges Duellset auf Stufe 3 zu veredeln - Stufe 3 ist doch InnoGames "Militärrang" - damit man bei den kommenden Events ruhig inaktiv bleiben kann, da die Duellausrüstung schon vorhanden ist. Aber InnoGames Pläne sind halt nicht meine Pläne ...

Ich wünsche allen Mitspielern viel Spaß beim Spiel und verabschiede mich mit einem grausamen "why so serious?"

(Geduld)

Vielen Dank für das lange Gespräch, Geduld. Ich wünsche dir weiterhin viel Erfolg bei der Umsetzung deiner Ziele. Meine Geduld ist jetzt ... noch nicht am Ende und ich werde später nochmals nachfragen, ob du deine Zielsetzung erreichen konntest. So ist das eben bei Redakteuren ...

(Cymoril)

Horseball-Event 2016

Audiatur et altera pars

Schon im römischen Recht der Antike galt der Grundsatz, dass "auch die andere Seite gehört werden soll" und was für das Römische Reich gut war, das soll auch der Standard für die TWTimes sein. In der letzten Ausgabe der TWTimes veröffentlichte der Spieler **Rastlos** seine Sicht auf das Horseball Event 2016. Bereits kurz nach Veröffentlichung des Artikels gab es im offiziellen The West Forum Diskussionen rund um den Artikel. Wer diese noch einmal nachlesen möchte, findet sie unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/twtimes.22055/page-64 ab der Post-Nr. #1265 im Thema der TWTimes im Bereich "Tools und Scripte für The West". Es gab Zustimmung zum Artikel aber auch Kritik. Diese äußerte besonders **Kara B. Nemsi** und kündigte einen eigenen Bericht mit seiner Sichtweise an. Diesen könnt ihr nun hier lesen:

Hallo liebe TWTimes-Leser,

in der letzten Ausgabe gab es einen Artikel über den Horseball Cup, der leider in mehreren Punkten in Sachen Wahrheit verzerrt wurde, daher habe ich mich entschlossen, hier nun die Punkte, die mir ein Dorn im Auge waren, mal aufzulisten, damit ihr euch ein besseres Bild des Cups machen könnt.

Aussagen des vergangenen Artikels und deren Richtigstellung:

1.: Am Nachmittag des 28.06. startet dann schließlich ziemlich unerwartet die entscheidende Spielphase. Leider bekam von diesem Spielstart jedoch nicht jeder Teilnehmer etwas mit.

Der Starttermin stand schon lange vor dem 28.06. fest und konnte von allen Teilnehmern im Forum eingesehen werden und war daher alles andere als unerwartet.

2.: Es kann und darf nicht sein, dass unter dem Anspruch eines professionellen Spielebetreibers, in einem Event nur einem Teil der Eventteilnehmer angebliche Regeländerungen inoffiziell mitgeteilt werden!

Das war ein Community-Event, welches bei den Engländern ins Leben gerufen wurde, nicht von InnoGames selbst. Klar ist es unglücklich gelaufen, aber nichts desto trotz sollte man bei den Tatsachen bleiben.

3.: Damit nun alle Teilnehmer nach gleichen Maßstäben agieren könnten ...

Jeder hatte die gleichen Grundvoraussetzungen und konnte daher auch gleich spielen.

4.: Am 05.07. kam es zu den Situationen, dass Duellenden aber bereits 8 Minuten nach Anlegen des Balles erfolgten, d.h. die Duelle auf die jeweiligen balltragenden Spieler wurden nachweislich gestartet, bevor dieser überhaupt einen Ball angelegt hatten. Im Grunde genommen legten 3 Teams die Regeln korrekt aus, während sich nur ein einziges Team das Recht auf die regelwidrigen Duelle rausnahm. Darauf angesprochen erklärte ein Supporter im Gruppenchat, dass dies nun auf einmal erlaubt sein würde (obwohl die finalen Regeln eindeutig etwas anderes besagten)

Das ist eine der Aussagen, die mich mit am meisten aufgeregt hat. Denn erstens gab es mindestens zwei Teams, die die Duelle so gehandhabt haben und zweitens war dies für ALLE Teams die einzige Möglichkeit, verschiedene der teilnehmenden Teams überhaupt deffen zu können. Ein paar wenige Teams hatten sich in der Ausrüstungsphase extrem viel Mühe gegeben und gecraftet, was das Zeug hielt, sodass sie zu Beginn der Spielphase Geschwindigkeitsbuffs fürs ganze Team hatten. Diese Tatsache wiederum war es, das man taktisch klug agieren mußte, um diese Teams überhaupt deffen zu können.

Zu den taktischen Maßnahmen, eines der schnellen Teams deffen zu können, gehörten die Route dieser Teams zu beobachten (die auch ab und an mal wechselte) und so zu versuchen, zu erahnen, wer denn als nächstes wohl den Ball bekommen würde. Wenn man die Vermutung dann hatte, wurde das Duell eingestellt. Wenn man Glück hatte, war es ein Volltreffer und zum Duellende hatte dieser auch den Ball. Wenn man Pech hatte, wurde das Duell halt nicht gezählt und die Atter konnten punkten.

Horseball-Event - Fortsetzung

Diese Tatsachen einfach so zu drehen, wie man möchte, sich aufzuregen und sogar den Cup zu boykottieren, sich aus Unzufriedenheit über die Supportantwort zu dem Duellthema andere Kleidung anzuziehen, die Stadt umzubenennen (beides wirklich regelwidrig) und sich zum Ende hin zu löschen, war nicht nur eine bodenlose Frechheit (weil man kein Recht bekommen hatte), sondern schlichtweg auch dumm von den Spielern, weil sie sich, wie oben beschrieben, damit ins eigene Fleisch geschnitten hätten, hätte man ihnen Recht gegeben. Außerdem ist ein Duell erst dann ein Duell, wenn es auch durch ist. Schließlich bekommt man für eine angefangene und dann abgebrochene Arbeit auch nichts.

5.: Wahrscheinlich spielte ab diesem Zeitpunkt nur noch ein Team – das spätere Siegerteam - alleine für sich auf der Eventwelt weiter.

Dem war nicht so, es waren zwei Teams, die bis zum Ende aktiv weiter gespielt haben, ein drittes noch halbwegs.

6.: Die bestehenden Regeln erneut sehr willkürlich ausgelegt.

Es stand schon vor Weltöffnung im Forum, dass sich vorbehalten wird, Regeländerungen vorzunehmen. Wenn man von Anfang an ganz bei der Sache war, lesen konnte und sich Mühe gab, alles zu verfolgen, brauchte man sich im Nachhinein nicht mittels eines TWTimes-Artikel unnötig beschweren.

7.: Spieler welche nicht zum Nuggeteinsatz bereit waren, waren somit im Grunde genommen aussichtslos.

Jeder Spieler konnte vorher Gratisnuggets mit seinem normalen Account sammeln, um diese dann zu nutzen. Bisschen Kopf einschalten hat dabei gut geholfen. Außerdem waren die Punkte sich gut zu organisieren, als Team zusammenzuarbeiten und vor allem AKTIVITÄT, mindestens jeder für sich genauso wichtig, um Erfolg haben zu können, wie das Einsetzen von Nuggets.

8.: Waren diese übrigens auch in der Lage, den Weg zwischen bis zu 2 Sektoren – und damit zwischen 2 Übergabestädten – in unter 10 Minuten zurückzulegen. Damit konnten Angriffe von Nuggetusern nicht durch eine entsprechende Verteidigung unterbunden werden (selbst wenn die Verteidiger selber Nuggets einsetzen würden; es sei denn man verhielt sich als Verteidiger wie oben beschrieben regelwidrig).

Wie ich unter Punkt 4 schon erklärt habe, ist dies totaler Unsinn. Speedbuffs konnte jedes Team herstellen, das sich im Vorfeld Gedanken machte und es war nicht regelwidrig, sondern eine taktische Komponente, jemanden zu duellieren, bevor dieser den Ball hatte, lediglich bei Abschluss des Duells musste der Angegriffene den Ball tragen.

9.: Auch die generellen Teilnahmebelohnungen/Trostpreise (50 Bonds, Fanta, Ländergürtel) wurden, obwohl es hierfür im Vorfeld keinerlei Bedingungen bzgl. der Teilnahme gab, nicht an alle 40 Spieler ausgeschüttet unter der Begründung der Inaktivität oder Frustlöschung (Erklärungen für diese beiden Verhaltensweisen s.o.). Erneut beugte InnoGames also nachträglich die eigenen Regeln und Ankündigungen, nur um einige Spieler nicht wie angekündigt „belohnen“ zu müssen, man „bestrafte“ diese also lieber. Weckt man so wirklich das Vertrauen und die Lust der Spieler auf weitere InnoGames-Events?

Erstens war das kein InnoGames-Event, wie schon mehrfach gesagt und zweitens, wenn sich Spieler löschen und zusätzlich vor dem Löschen noch mehrfach gegen die Spielregeln verstoßen (regelwidrige Klamotten/ Waffen anziehen, Städte umbenennen), ist es doch sonnenklar, dass vor allem diesen Spielern keine Belohnung in jeglicher Art zusteht.

Horseball-Event - Fortsetzung

10.: "Diejenigen Spieler, welche sich dort den Charakter-PA (Duellant) kombiniert mit dem Greenhorn-PA kauften, konnten von der Kartenmitte aus, die gesamte Welt duellieren ohne sich bewegen zu müssen (Speedbuffs taten da noch ihr übriges). Angriffe von gegnerischen Teams mit Spieler welche nicht zum Nuggeteinsatz bereit waren, waren somit im Grunde genommen aussichtslos."

Kein Team war dauerhaft online, es gab immer Zeitfenster, in denen das problemlos möglich gewesen wäre. Andere Teams haben es auch geschafft. Wer es gar nicht erst probiert oder nur einmal, kann es aber auch nicht schaffen. Zu Duellen im Allgemeinen bleibt noch zu sagen, dass ich jemanden erst duelliere, wenn das Duell vorüber ist und nicht wenn ich das Duell einstelle. Sonst hätte ich ganz schnell den Erfolg "Duelliere dich 1000 mal".

Das waren die Punkte, in denen ich euch gerne eine richtige/andere Sichtweise der Dinge aufzeigen wollte. Wie man sieht, gibt es immer zwei Seiten einer Medaille, gerade, wenn viele Emotionen im Spiel sind und man sich daher aufregt und ungerecht behandelt fühlt. Ein Tipp für alle, die sich mal aufregen: Schlaft erst einmal eine Nacht über euren Ärger und versucht die Dinge auch mal vom Standpunkt der Anderen zu betrachten. Hin und wieder dürftet ihr dann feststellen, dass nicht alles schwarz und weiß ist und ihr vielleicht sogar Unrecht hattet.

Euer Kara B. Nemsi

PS: Das Sieger Team hatte zu Beginn der großen Aufregung im übrigen einen ganzen Punkt Vorsprung vor dem zu diesem Zeitpunkt zweitplatzierten Team.

Die Fakten sind mit den beiden Artikeln zum Thema nun dargelegt. Die Bewertung dieser Tatsachen ist naturgemäß subjektiv. Die Redaktion der TWTimes hofft, mit diesem Artikel nun allen Beteiligten am Horseball Event gerecht geworden zu sein. Man muss nicht immer einer Meinung sein oder sich auf einen Kompromiss einigen. Aber man sollte trotz aller Meinungsverschiedenheiten immer so miteinander umgehen, dass man auch zukünftig noch unser Spiel gemeinsam spielen kann.

(Tony Montana 1602)

Geduld - Marktstatistik

It‘s a long way to the top (if you wanna rock‘n‘roll)

Wie es schon im Titel eines Rockklassikers heißt: Es ist ein langer Weg an die Spitze, wenn man rocken möchte. Und da **Geduld** die Welt der Duellanten in Welt 1 rocken wollte und noch immer will, gilt diese Aussage auch für ihn. Seinen langen Weg an die Spitze könnt ihr in einem gesonderten Bericht ebenfalls in dieser Ausgabe lesen. An dieser Stelle könnt ihr in knapper Form noch einmal nachvollziehen, wie viel Dollars - und nicht etwa Nuggets - Geduld dieser Weg an die Spitze gekostet hat:

Ich habe in den Nachrichten-Berichte-Sonstige nachgesurft. Am 30. Juli 2014, bei der ersten Cullen Jacke, wurde mein 1.600.000 Angebot mit 2.100.000 Dollar überboten, sie wurde also für 3.700.000 verkauft. Ich musste bis zum Weihnachtsevent warten (18. Dezember 2014), um mich mit einer Cullen Jacke ausrüsten zu können. Diese kostete mich 500.000 Dollar.

Messer 1, 18.12.2014, kostete 400.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 2, 4.03.2015, kostete 600.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 3, 6.03.2015, kostete 750.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 4, 14.05.2015, kostete 2.000.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 5, 28.05.2015, kostete 2.000.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 6, 15.06.2015, kostete 1.500.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 7, 3.07.2015, kostete 1.200.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 8, 6.08.2015, kostete 1.500.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 9, 11.08.2015, kostete 1.500.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 10, 2.11.2015, kostete 1.500.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]

Geduld - Marktstatistik - Fortsetzung

Messer 11, 5.11.2015, kostete 1.950.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 12, 6.11.2015, kostete 1.950.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 13, 16.12.2015, kostete 680 Loginnuggets
Messer 14, 16.12.2015, kostete 680 Loginnuggets
Messer 15, 17.12.2015, kostete 1.650.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 16 und 17, 19.12.2015, kostete 3.000.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 18, 19.12.2015, kostete 650.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 19, 19.12.2015, kostete 950.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 20 und 21, 21.12.2015, kostete 1.000.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 22, 23.12.2015, kostete 1.750.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]
Messer 23, ?.12.2015, war vermutlich in einem Weihnachtsäckchen
Messer 24, ?.12.2015, war vermutlich in einem Weihnachtsäckchen
Messer 25, ?.12.2015, kostete 1.800.000 bis 2.500.000 Dollar (Weihnachtssetkiste)
Messer 26, ?.12.2015, kostete 1.800.000 bis 2.500.000 Dollar (Weihnachtssetkiste)
Messer 27, ?.12.2015, kostete 1.800.000 bis 2.500.000 Dollar (Weihnachtssetkiste)
Messer 28, 6.05.2016, kostete 1.200.000 Dollar [Sofortkauf von (1) Cullen Bakers Rasiermesser]

[Anm. d. Red.: Die hier in eckigen Klammern dargestellten Kaufberichte liegen der Redaktion vor.]

Messer 16 und 17 kosteten zusammen 3.000.000 Dollar. Es wurden zwei Stück verhandelt. Der Verkäufer hatte sich aber auf dem Mark bei der Anzahl verklickt, was ich zuerst auch übersah. Danach aber stellte sich heraus, dass mein Kaufpartner ehrlich war und sein Wort hielt. Messer 18 und 19 wurden vermutlich von Big Mom verkauft, da war das zweite Messer 50 % teurer. Wenn sie gewusst hätte, dass das Item auf Militärrang gestuft wird, wäre der Preis sicher mindestens 1.500.000 Dollar pro Stück gewesen. Messer 21 wurde für einen Revolver getauscht, aber über den Weltmarkt. So tragen beide Berichte denselben Preis von 1.000.000 Dollar.

Am 21.12.2015, kam der seltene Rudolf billig für 1.000.000 Dollar auf den Markt. Der nächste Rudolf wurde für etwa 3.000.000 bis 4.000.000 Dollar verkauft. Einen dritten Rudolf sah ich seitdem nicht mehr am Markt. Möglich, dass der Kisten-Rudolf mit dem Weihnachtsupdate verbunden ist. Messer 22 wurde vermutlich von Big Mom gekauft, da ahnte die Verkäuferin schon etwas. Es war etwa dreimal so teuer, wie das erste Messer. Und das war eigentlich das letzte Messer, Nr. 27, denke ich.

Am 24.12.2015 habe ich eine seltene Rute für 150.000 Dollar gekauft. Wusstet ihr, dass das System euch Kopfgeld einstellt wenn ihr eine Rute vom Event erwerben wollt? Ihr bekommt KG auch wenn ihr stadtlos seid, und viel Bargeld besitzt. So könnt ihr angegriffen, d.h., fett abgezapft werden. Auf einer Welt hab ich 2.000.000 Dollar verloren wegen der Rute. Das was eine sehr bittere Erfahrung. Aber dort hatte ich schon die beiden anderen Eventitems und wollte auch das dritte haben ... SAUEEEER.

Von fünf Messern fand ich beim ersten Überblick keine Berichte. Das 28. Messer wurde als Andenken gekauft. Wenn ich die vorhandenen Summen zusammenzähle, ergeben sich etwa 25.850.000 Dollar. Irgendwie ist aber das Gefühl vorhanden, dass es etwa 40.000.000 kostete. Ach ja, beim Weihnachtsevent gab es auch Setkisten, die an einem Tag mit 80 % des Preises vom System verkauft wurden. Es wurden zwei Revolver getauscht und einer ist noch im Inventar vorhanden. D.h., genau drei Cullensetkisten dropten. Also, es wurden Setkisten für etwa 12.500.000 bis 13.000.000 Dollar gekauft. Das übrige Geld, bis zu den 40.000.000 Dollar, wurde für Säckchen verbrannt. Eins ist sicher, nach dem 23.12.2014 war ich Pleite auf dem Konto, den Bonds und den Nuggets. Aber die Freude war umso größer, dass ohne Realgeldeinsatz die erste militärrangige Eventsetwaffe aller deutschen Welten erzeugt wurde.

(Geduld)

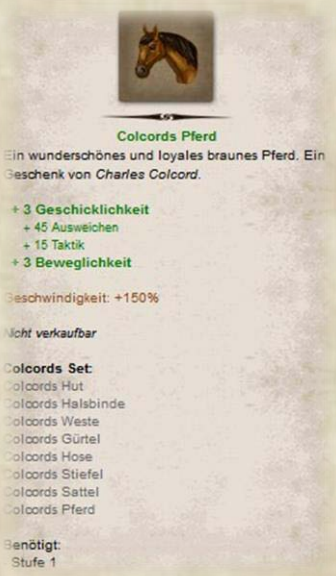
Geduld zeigt, dass es auch einen Weg zum Erfolg gibt, der nicht "mit Gold gepflastert" ist. Dieser Weg ist länger und steiniger - aber durchaus gangbar. Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern weiterhin viel Spaß in unserem Spiel - egal, welchen Weg sie einschlagen.

(Tony Montana 1602)

Colcord Set

Colcord – Neues Einnahmemodell von Quest und Set?

Im Zuge der ganzen neuen Questreihen, kam mit Update 2.40 am 11. August auch die „Colcord-Questreihe“ ins Spiel. Hierbei handelte es sich um eine levelunabhängige, aber zeitlich befristete Questreihe (Ablaufdatum 30.09.2016). Die Questverantwortlichen bei InnoGames hatten hierbei aber leider nicht beachtet, dass kleinere Level diese Questreihe auf Grund der geforderten Arbeiten innerhalb der zeitlichen Frist gar nicht werden abschließen können. Da es sich hierbei um keine wiederholbare Quest handelt, scheint es so zu sein, als wenn diese Questreihe auch wirklich nur einmalig dieses Jahr in diesem Zeitraum abschließbar ist, d.h. im Gegensatz zu anderen levelabhängigen Questreihen wird die Colcord-Quest nicht irgendwann später für die Spieler mit aktuell kleinerem Level erneut auftauchen.
Da ist es auch wenig hilfreich, dass ja nur die 1. Teilquest angeblich ein zeitliches Limit beinhalten würde, denn ein InnoGames-Offizieller räumte ein, dass man selber leider gar nicht wisse, ob nach Ablauf des Enddatums die benötigten Questgeber überhaupt noch weiter verfügbar sein werden (https://forum.the-west.de/showpost.php?p=817885&postcount=86). Schleierhaft, was die Spieler mit kleineren Leveln davon halten sollen.



Auch das schon mehrmals erwähnte Thema der fehlenden angemessenen Questbelohnungen im Vergleich zum benötigten Einsatz, traten bei der „Colcord-Quest“ erneut deutlich zu Tage. Alles in allem musste man bis zum Abschluss dieser Questreihe 107 Produkte, 33 Stunden Arbeiten und 5.000$ aufbringen (der erneute Zwang zum PvP-Duell und dem Absolvieren von Abenteuern ist ja scheinbar schon obligatorisch), als Belohnung winkten letztendlich aber nur 2.200 XP, 10.220$, ein Buff und als Sonderbelohnung **Colcords Pferd**. OK, über neue Items freut sich eigentlich jeder Quester – auch die High-Lvl-Spieler – und entschädigt ja u.U. für den hohen Einsatz.
Wer diese Questreihe recht zügig durchgespielt hatte, der wunderte sich jedoch nicht schlecht, dass dieses Pferd nur ein Teil eines neuen 8-teiligen Sets ist. Wo werden denn wohl die fehlenden Setteile herkommen? Mir persönlich schwante da schon Böses und leider wurde meine Vermutung am 15. August auch bestätigt, als InnoGames im Shop einen neuartigen Sale präsentierte, bei welchem man 48 Stunden lang die fehlenden 7 Colcord-Setteile (bzw. auch das Colcord-Pferd für diejenigen Spieler, welche die Questreihe nicht schaffen würden) ausschließlich für Nuggets erwerben konnte – die Möglichkeit der Bondnutzung wurde von InnoGames bewusst unterbunden. Ganze 2.500 Nuggets (ca. **50 EUR!**) sollten sich die Spieler dieses Set also kosten lassen. Bereits in der Aprilausgabe der TWTimes hatte ich im Zuge eines anderen Sales die Realitätsnähe von InnoGames bei den Preisgestaltungen der Sales angezweifelt und kann diesen neuen Nugget-Sale leider nur als Bestätigung sehen.

Colcord Set - Fortsetzung

Damit dieser Sale auch keinesfalls von den Spielern übersehen werden konnte, wurde dafür im Menu am linken Bildschirmrand extra ein neuer Button während der 2 Tage angezeigt. Doch damit nicht genug, denn InnoGames ließ es sich auch nicht nehmen, extra für diesen Sale die Funktion des fahrenden Händlers abzuändern. Wer im Inventar auf den Händler klickte, der kam nicht wie üblich in die Angebotsübersicht des fahrenden Händlers, sondern wurde direkt auf den Colcord-Sale umgeleitet.
Was diesen neuen Sale aber zu etwas ganz besonderem machte, war die Kombination, auf die InnoGames erstmalig zurückgriff. Die Spieler wurden im Zuge einer recht einsatzintensiven Questreihe mit einem einzelnen Setitem „angefüttert“ und anschließend vor die vollendete Tatsache gestellt, dass eine Vervollständigung dieses Sets ausschließlich mit sehr vielen Nuggets möglich ist.

Zugleich wurde mit dem Colcord-Set erstmalig ein entsprechender Sammelerfolg in das Spiel eingeführt, welchen man ausschließlich durch erheblichen Nuggeteinsatz (d.h. den Erwerb des kompletten Colcord-Sets) erhalten konnte. Überhaupt ist das Colcord-Set das einzige Set, welches nun überraschenderweise einen eigenen Erfolg zugeteilt bekommen hat.

Eine von InnoGames eingeschlagene Richtung zur Generierung von Einnahmen, welche sehr viele Spieler traurig stimmen wird und auf einen neuen Tiefpunkt zusteuert. Es wird leider nichts zur Generierung von neuen Spielern oder zur Verbesserung der vorhandenen Spielinhalte getan, die „Entwicklungsarbeit“ von InnoGames zielt scheinbar ausschließlich auf nur mehr Möglichkeiten ab, um die letzten verbliebenen Spieler nur noch weiter und öfter zu „melken“. Die Schere zwischen Nugget-Playern und Non-Nugget-Playern wird also immer weiter geöffnet, es kommt allmählich aber sogar auch eine weitere Kluft hinzu, nämlich zwischen Nugget-Usern und Intensiv-Nugget-Usern. Den schwindenden Spielerzahlen wird dies sicherlich nicht entgegenwirken, sondern genau das Gegenteil bewirken.

(Rastlos)

Abenteuerfrust

Briefe aus dem Exil: Abenteuerfrust

„Hallo TWTimes-Leser,

letzten Monat habe ich mich ja bereits ein wenig zu dem Umstand von Duellen und Abenteuern als Questbedingungen geäußert. Ich mache keinen Hehl daraus, dass ich persönlich es nicht für sinnvoll erachte, Spieler zu gewissen Spielinhalten zu „zwingen", obwohl InnoGames bewusst ist, dass hierdurch mehr Frust als Spaß generiert wird. Jedem Spielebetreiber sollte eigentlich klar sein, dass nur der Spaß – und keinesfalls der Frust – die Spieler an ein Spiel bindet!

Ich mache gerne Questreihen und so muss natürlich auch ich in den sauren Apfel beißen und mich durch gewisse Spielinhalte quälen. Gerade zu der generellen Problematik der Frusterzeugung und den verantwortlichen Ursachen bei den Abenteuern gibt es bereits sehr viele Äußerungen seitens der Spieler im offiziellen The West Forum (https://forum.the-west.de/showthread.php?t=70494), leider hat InnoGames darauf bislang nicht reagiert. Ich selber habe im November 2014 direkt nach der Einführung der Abenteuer innerhalb kürzester Zeit knapp 250 Abenteuer durchgespielt und schnell gemerkt, wie sinnlos und eintönig sich dieser unausgewogene Spielinhalt für mich persönlich darstellt. Daher habe ich mich davon schnell wieder zurückgezogen.
Aber wie stellt sich die Situation aktuell denn tatsächlich für diejenigen Spieler dar, welche sich zum Lösen von Questreihen notgedrungen den Abenteuern widmen müssen? Lässt sich der Spaß-/Frustfaktor in irgendwelchen Zahlen aufzeigen?

Ausgangspunkt für meine Betrachtung ist natürlich eine entsprechende Questbedingung, bei welcher man 3 Abenteuer spielen muss. Dieses Ziel hört sich auf den ersten Blick ja relativ einfach an, also Augen zu und durch. Ich betone an dieser Stelle ausdrücklich, dass ich bei allen meinen Abenteuer-Testreihen kein einziges Spiel abgebrochen habe (also stets die mir zugeteilte Situation angenommen habe) und ich obendrein stets darum bemüht war, mit meinem zugeteilten Team möglichst einen Sieg zu erspielen. Und als abschließende Information: Ich habe alle Abenteuer als Lvl150-Spieler gemacht, ausgerüstet mit kompletten Banditenklams (lediglich ohne Banditenpferd; alle Klams ohne Upgrade) und Rabenbogen.

Für die Absolvierung der gerade einmal 3 Spiele habe ich insgesamt eine Stunde benötigt, denn leider wurde ich immer wieder in die Warteschleife zurückgeworfen, weil sich andere Spieler zum einen 5x nicht als bereit gemeldet haben als die entsprechende Anzeige die Zeit runterzählte und zum anderen weil sie 3x das Abenteuer während der Auswahl der Fähigkeiten (aus welchen Gründen auch immer) abgebrochen haben. In einem Abenteuer habe ich zusätzlich noch das Vergnügen gehabt, dass ein Spieler mittendrin einfach keine Lust mehr hatte und inaktiv wurde. Am Ende standen dann 3 Niederlagen zu Buche – von Spaß bisher leider keine Spur.

Gefordertes Ziel	Spieler nicht bereit	Abbruch vor Spielstart	gespielte Abenteuer	gestörte Spiele	Mobbing/ Beleidigungen	Siege	Kisten	Gesamt-dauer
3 Spiele	5x	3x	3	1				60 Min.

Abenteuerfrust - Fortsetzung

Nach diesen eher ernüchternden Erkenntnissen, wartete dann schon die nächste Aufgabe auf mich und diesmal sollten es insgesamt 5 gespielte Abenteuer sein. Also alles zurück auf Anfang und auf zu einer neuen Auswertung.
Den ersten Anlauf habe ich allerdings nach einer halben Stunde vergeblichen Wartens auf ein Abenteuer direkt mal frustriert abgebrochen, vormittags scheint (trotz Ferienzeit) also kein guter Zeitpunkt für Abenteuer zu sein. Mal abwarten, wie die Situation dann nachmittags ausschauen wird.

Am Nachmittag war mehr Spieleraktivität vorhanden und es gab keine allzu langen Wartezeiten mehr. Alles in allem habe ich zur Erfüllung dieser Questbedingung aber trotzdem knapp 2 Stunden volle Onlineaktivität investieren müssen. Auch hier gab es wieder wegen anderen Spielern mehrere Rückversetzungen in die Warteschlange und erstmalig durfte ich auch Beleidigungen im Chat miterleben (nein, nicht gegen mich gerichtet), gefolgt von einem Abbruch mitten im Spiel. Unter dem Strich ergaben sich 4 Niederlagen und 1 Sieg. Hat es Spaß gemacht? Nein, definitiv nicht.

Gefordertes Ziel	Spieler nicht bereit	Abbruch vor Spielstart	gespielte Abenteuer	gestörte Spiele	Mobbing/ Beleidigungen	Siege	Kisten	Gesamt-dauer
5 Spiele	3x		5	1	1	1		115 Min.

Es gibt ja mehrere Spieler, welche im offiziellen The West Forum auch immer wieder die Forderung stellen, dass man solche Questbedingungen dahingehend ändern sollte, dass man Abenteuer nicht nur „spielen", sondern diese auch „gewinnen" soll. Damit erhofft man sich scheinbar, dass alle Spieler ernsthafter an die Abenteuer rangehen, sich mehr Mühe geben und die Spielabbrecher weniger werden. Ich persönlich glaube da überhaupt nicht dran, denn ein Sieg hängt nicht nur von einem alleine ab, sondern ist von sehr vielen Faktoren abhängig (die schlechte Teamauswahlsystematik von InnoGames hat hier einen großen Anteil daran). Hierdurch würden aber Spieler, welche eh schon von Abenteuern gefrustet sind, nur zu noch mehr Abenteuerspielen gezwungen werden – wodurch letztendlich nur noch mehr Frust erzeugt wird!
Leider haben die Questdesigner diesen Ruf scheinbar ausnahmsweise mal gehört und eine solche Bedingung tatsächlich in die neue Questreihe „Schwarzer Schatz (Teil 2)" eingebaut, denn dort muss in einer Teilquest ein Abenteuer gewonnen werden.

Aber egal dachte ich mir, schau ich mir doch einmal an wie sich der Aufwand darstellt, wenn ich bei den beiden obigen Questreihen Siege hätte einfahren müssen, anstatt die Abenteuer nur zu spielen. Zumindest könnten dann ja mal ein paar Kisten dabei rausspringen.
Den Anfang machen also 3 Siege bei Abenteuern. Auch hier habe ich die Statistik auf Null zurückgesetzt und die Auswertung von vorne gestartet. Natürlich gab es wieder die üblichen Abbrecher (das nervt inzwischen wirklich gewaltig!), aber diesmal zeigte sich auch deutlich, wie abhängig man doch eigentlich von der generellen Teamzuteilung ist. Ich habe erstaunlicherweise nur 4 Spiele für die 3 Siege benötigt, mit Blick auf die vorherigen Spielrunden kann ich da wohl nur von Glück sprechen. In der Kiste war dann übrigens ein 1%-XP-Trank drin, meine Freude darüber hielt sich in Grenzen.

Gefordertes Ziel	Spieler nicht bereit	Abbruch vor Spielstart	gespielte Abenteuer	gestörte Spiele	Mobbing/ Beleidigungen	Siege	Kisten	Gesamt-dauer
3 Siege	2x	5x	4			3	1	75 Min.

Abenteuerfrust - Fortsetzung

Puhhh, nun steht mir also nur noch die Hürde der 5 Siege bei Abenteuern bevor. Ein weiteres mal habe ich also die Ärmel hochgekrämpelt und mich ins Abenteuer gestürzt. Am meisten haben auch diesmal wieder die dauernden Abbrecher genervt, bei den Spielen selber gab es hingegen kaum Probleme. Nach über 2 Stunden Onlineaktivität war der Spuk dann endlich vorbei, bei den 5 Siegen habe ich aber leider keine einzige Beutekiste erhalten. Auch dieser Umstand ist eher demotivierend als spaßfördernd.

Gefordertes Ziel	Spieler nicht bereit	Abbruch vor Spielstart	gespielte Abenteuer	gestörte Spiele	Mobbing/ Beleidigungen	Siege	Kisten	Gesamt-dauer
5 Siege	2x	6x	7			5		130 Min.

Alles in allem verspüre ich nach der Durchführung der 4 Testreihen keinen Drang, noch weitere Abenteuer zu spielen. Meine Lust auf diesen Spielinhalt wurde also nicht neu erweckt, denn in Summe überwiegen doch ganz klar frustrierende Wartezeiten, nervige Spielabbrecher und fehlende Belohnungen.

InnoGames mag ja evtl. irgendeinen Sinn hinter Questbedingungen wie „Spiele X Abenteuer“ sehen, denn evtl. verbindet man bei den Questdesignern damit die Hoffnung, wieder mehr Spieler für diesen speziellen Spielinhalt zu interessieren. Aber hat man sich bei den Verantwortlichen die Sache wirklich mal im Detail angeschaut bzw. noch besser selber durchgespielt? Kennt man bei InnoGames Auswertungen wie die meinigen? Beschäftigt man sich wirklich ernsthaft mit den vielen Kritiken der Spieler aus dem Forum? Ich bezweifele es jedenfalls sehr stark.
Ich persönlich fühle mich durch meine eigenen Erlebnisse zum Thema „Abenteuer bei Questreihen“ jedenfalls nur darin bestätigt, dass die „erzwungene“ Teilnahme an Abenteuern lediglich nur noch mehr Frust erzeugt und keinesfalls Spaß generiert, geschweige denn die Lust auf weitere Abenteuer weckt! Die Pflicht Abenteuer nicht nur spielen, sondern obendrein auch gewinnen zu müssen, verstärkt diesen Frust nur noch erheblich. Ich persönlich hatte bei den ganzen durchgespielten Abenteuern weniger Probleme mit irgendwelchen „Störern/Egospielern“ während der Abenteuer, als eher mit den vielen und nervigen Abbrechern bevor überhaupt ein Abenteuer gestartet wurde. Die Argumentation diverser Spieler im Forum kann ich ehrlich gesagt nicht mehr nachvollziehen, denn zu sehr brechen gerade diejenigen, welche sich über angebliches Fehlverhalten anderer Spieler im Spiel beschweren, die Abenteuer selber schon im Auswahlmenu aus purem Egoismus ab und verwehren so vielen anderen Spielern die ungestörte Gelegenheit auf ein Abenteuer. Die bisherigen Sperrfristen scheinen dabei leider keinerlei Abschreckung zu sein, es wird solange immer wieder abgebrochen, bis diesen Spielern die Konstellation der Teams genehm ist (und so die Chance auf einen eigenen Sieg optimiert wurde).
So wie mir, wird es sicherlich auch Hunderten anderer Spieler ergehen. Es ist an InnoGames, hier endlich Abhilfe zu schaffen – sowohl was Questbedingungen angeht, als auch die seit langer Zeit bekannten Probleme mit den Abenteuern an sich.

Grüße aus dem Exil,
Euer Rastlos“

Filmkritik

Rango

Worum geht's? Ein Verlierer läuft in die Wüste und trifft eine Frau, die ihm zeigt, wo eine Stadt ist. Die Stadt hat jedoch kein Wasser. Im Saloon erzählt er, dass er ein Held ist und sich Rango nennt. Als er den Saloon wieder verlässt, läuft Rango vor einem Habicht weg und tötet diesen versehens, worüber die Stadt sich sehr freut, da der Habicht schon lange eine Gefahr darstellte und ihn zum Sheriff ernennt. In der Nacht darauf wird die Wasserbank der Stadt überfallen und der Tank gestohlen. Mit einer Truppe suchen die Stadtbewohner nach dem Wasser und finden den Tank. Nach einem großen Kampf bemerken sie allerdings, dass der Tank leer ist.
Niemand hat noch Wasser außer dem Bürgermeister. Klapperschlangen-Bill, ein Helfer des Bügermeisters erzählt, dass Rangos Geschichten alle gelogen wären und dieser gar kein berühmter Held ist.

Rango verlässt die Stadt und findet das Wasser, das in Fontänen aus dem Boden spritzt. Die Bösen sperren ihn in einen Glastank mit steigendem Wasser ein, doch er kann ihn mit einem Stein zerbrechen. Der böse Bürgermeister wird getötet und Rango hat die Stadt gerettet ...

… hat mein Sohn, der mir hier ein bischen geholfen hat, erwähnt, dass Rango ein Chamäleon ist? Und alle anderen Protagonisten ebenfalls Tiere sind? In der Tat ist „Rango“ ein sehr lustiger Trickfilm aus dem Jahr 2011. Also für alle kleinen Nachwuchscowboys eine schöne Unterhaltung und auch für die Mamas und Papas garantiert nicht ohne Schmunzler.

(Kilroy)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im September

Laut der Informationen, die wir vom The West Team erhalten haben, starten im September leider **keine** wiederholbaren Questsreihen.

Nur die Questreihe zum **Arbeitertag**, die bereits Ende August begann, kann noch bis zum 02.09.16 um 23:59 Uhr gespielt werden.

Ansonsten bleibt uns also diesen Monat die Jagd nach Katzen, Freundschaftsarmbändern oder Leckereien für Weihnachten erspart und wir haben mehr Zeit, uns um die regulären Quests im Spiel zu kümmern. Die bieten ja zuletzt auch eine Menge Arbeit. Die TWTimes wünscht allen begeisterten Questern auch ohne wiederholbare Aufgaben viel Spaß beim Questen im September!

(Tony Montana 1602)

Rezept des Monats

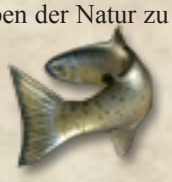
Eine Lachsspieße Liebesgeschichte

Shrewtown sah für Reisende meist wie eine idyllische Stadt aus, doch blieb man länger dort, wurde dieses Bild bald zerstört. Ein furchtbarer Streit wurde schon seit Generationen ausgefochten, die zwei Farmen stritten sich um alles, die Weide, das Ackerland, die Stellen am Fluss, an der die Tiere trinken konnten, … Die Bewohner dieser kleinen Stadt hatten sich bereits daran gewöhnt und störten sich nicht weiter daran, kauften Äpfel, wo sie dieses Jahr saftiger waren und Milch, wo sie frischer schmeckte. Alles in allem kamen sie ziemlich gut damit klar und auch die beiden Farmerfamilien hatten so wenigstens immer ein Gesprächsthema bei der Arbeit. „Seht nur, was Familie Peep mit ihren Feldern gemacht hat …“ „Tja, unsere Kühe geben dieses Jahr wohl bessere Milch, als die der Hiltons…“ Vielleicht trieb es sie sogar dazu an, ihre Aufgaben noch besser zu machen.

Leider wurde dieser kleine Krieg nicht von allen Personen so einfach hingenommen, Marie Hilton und Thomas Peep waren schon lange Zeit in einander verliebt, doch gab es keine Möglichkeit für sie diese Liebe auszuleben. Jeden Tag wurde ihnen erzählt, wie grauenhaft ihr Geliebter ist und sie quälten sich jede Sekunde, in der sie sich nicht sehen durften. Doch abends, wenn die Sonne untergegangen war und beide eigentlich im Bett liegen sollten und sich von der harten Arbeit ausruhen, schlichen sie sich aus dem Haus, still und heimlich und trafen sich an einem kleinen See, auf neutralem Boden. So auch diese Nacht, in der die einzige Tochter der Hilton Familie bereits sehnsüchtig auf ihren Geliebten wartete. Als sie den jüngsten Sohn der Peep Familie entdeckte stürzte sie sich umgehend in dessen Arme und überbrachte ihm dann sofort eine Nachricht, die ihre Liebe zerstören sollte. Eine Hochzeit stand an, ihre Hochzeit, mit einem anderen Mann, als ihrem geliebten Thomas. Verzweiflung breitete sich aus und gemeinsam suchten sie nach einer Lösung, die sie dann auch fanden. Schon lange hatten sie darüber nachgedacht, gemeinsam davonzurennen, doch jetzt hatten sie es beschlossen. Morgen zur selben Uhrzeit wollten sie sich hier wieder treffen, nur das Wichtigste mitnehmen und versuchen irgendwo gemeinsam ein neues Leben anzufangen.

Der darauf folgende Tag wollte einfach nicht vergehen, beide hatten sie bereits ein paar Sachen eingepackt, ein Messer, ein Seil, ein bisschen Brot und warteten auf das Ende ihres Arbeitstages, das einfach nicht näher kommen wollte. Irgendwann war es dann aber doch soweit, ihre Eltern gingen zu Bett und in der Dunkelheit der Nacht schlichen sich beide davon, um den kleinen See aufzusuchen. Lange wollten sie allerdings nicht dort verweilen, nach einer freudigen Begrüßung rannten sie in einen naheliegenden Wald, durch ihn hindurch, über Wiesen und Felder, bis sie an einem kleinen Fluss zum Stehen kamen. Hungrig und erschöpft ließen sie sich dort nieder. Schon bald sollten sie merken, dass sie das alles hätten besser planen sollen, denn nur von einem Kanten Brot wurden die beiden wohl kaum satt. Sie lernten, sie mussten sich an den Dingen bedienen, die ihnen die Natur bot.

So machte sich Thomas daran einen Lachs zu fangen und Marie ging in den kleinen Wald nahe des Flusses und sah, was sie dort Essbares fand. Tatsächlich kam sie mit einer großen Hand Wacholderbeeren zurück und der Wegbeschreibung zu einem Bienenstock. Ihr geliebter Mann hatte bereits einen Lachs gefangen und gemeinsam machten sie sich daran den Bienen ein klein wenig der süßen Flüssigkeit zu nehmen. Er begann nun also den Fisch auszunehmen und in kleine Stücke zu schneiden und sie zerquetschte die Beeren, gab das bisschen Honig dazu und nahm sich einen kleinen Schluck aus der Ginflasche, die der Sohn der Peeps hatte mitgehen lassen. Den Fisch schmierten sie nun mit der Paste ein, steckten ihn auf kleine Stöcke und ließen sie auf einem Lagerfeuer grillen. Nach diesem Mahl, welches das Erste war, das sie gemeinsam einnehmen durften, hatten sie nicht nur gelernt, wie man die Gaben der Natur zu nutzen kann, sondern auch, dass nichts wahrer Liebe im Weg stehen konnte.



Zutaten:
1 Lachs
1 EL Honig
1 großer Schluck Gin (ca. 4 EL)
1 Handvoll Wacholderbeeren

Und wer ohne wegzulaufen etwas ähnlich Leckeres essen möchte: sollte einen Lachs ausnehmen, in mundgerechte Stücke schneiden, eine Hand voll Wacholderbeeren zerquetschen und mit Honig und Gin zu einer Paste vermischen. In dieser werden die Lachsstückchen gewälzt, aufgespießt und gegrillt bis sie gut durch sind. Und dann schmecken lassen. Dazu kann man noch ein paar Kartoffeln ins Feuer oder frische Brotscheiben auf den Grill legen und dazu essen.

(Kilroy)

Questfabrik

Die neue Quest-Fabrik bei InnoGames

In den letzten Monaten wurden wir Spieler bei fast jedem Update mit immer neuen Questreihen überrascht, hier machte sich also erfreulicherweise eine deutlich gesteigerte Aktivität seitens InnoGames in einem speziellen Spielbereich bemerkbar, die wir in dieser Form schon lange nicht mehr gewohnt waren. Wie kommt es aber zu dieser plötzlichen Fülle an neuen Questreihen, die aktuell ja scheinbar wie am Fließband produziert und im Spiel implementiert werden?

Damit die Spielercommunity einen etwas besseren Einblick in die aktuell positive Entwicklung im Bereich der Quests bekommen kann, versuche ich das ganze einmal an Hand von Informationen zu erklären, welche mir von internationalen InnoGames-Offiziellen zugetragen wurden.

Sowohl Spieler, als auch Supporter und Community Manager aller Communities hatten bereits seit sehr langer Zeit den Einbau von neuen Questreihen angeregt (und zwar außerhalb der üblichen wiederholbaren Eventquests). Um so etwas letztendlich aber umzusetzen, musste jedoch erstmal der Weg durch den Lead Community Manager entsprechend bereitet werden. Nachdem dies in diesem Jahr dann offensichtlich geschehen war, stand die Tür für die Umsetzung von neuen Questreihen endlich weit offen.

Seitdem kümmern sich wohl ein paar wenige Community Manger aus verschiedenen Ländern intensiv um die Implementierung von neuen Questreihen bei The West. Neben der Umsetzung von eigenen Questideen, nehmen diese Community Manager aber auch Questvorschläge von den The West Teams aller Länderversionen entgegen, um eine mögliche Spieleinführung zu prüfen bzw. diese Vorschläge bei Gefallen auch umzusetzen. Ein entsprechendes Quest-Tool ermöglicht ihnen hierbei die schnelle Implementierung, Entwickler werden nur noch bei Bedarf (z.B. für neue Grafiken, Items, Questgeber usw.) benötigt. Das Ergebnis dieser neuen Zusammenarbeit bekommen wir Spieler seit einiger Zeit in Form der vielen neuen Questreihen zu sehen.

Die gerade erst aufgekeimte neue InnoGames-Aktivität im Questbereich soll scheinbar noch weiter ausgebaut werden, d.h. die Einführung von neuen Questreihen – gerade für den High-Lvl-Bereich – steht also evtl. gerade erst am Anfang (und wer weiss, vielleicht geht es nun ja auch bald endlich mal mit der Mythos-Questreihe weiter). Wer also gute Ideen für eine Questreihe hat, der wäre gut beraten, diese so schnell wie möglich an InnoGames zu senden, denn die Chancen auf eine mögliche Umsetzung standen wahrscheinlich noch nie so hoch wie jetzt gerade. Dabei sollte jedoch beachtet werden, dass die Questvorschläge möglichst präzise ausgearbeitet sind (ähnlich wie schon beim Questwettbewerb 2015), d.h. dass auch alle folgenden Informationen enthalten sind: Questnahme (auch von Teilquests), Questgeber, Questtexte, Questbedingungen (Produkte, Arbeiten usw.) und Questbelohnungen.

Im Zuge dessen hat auch das deutsche The West Team einen Questbeitrag eingereicht, welcher auch bereits schon im Spiel wiederzufinden ist. Vielleicht ist dem einen oder anderen aktiven Forumsleser ja die Questreihe „Der Feldzug“ irgendwie bekannt vorgekommen. Kein Wunder, handelt es sich hierbei doch um den Questvorschlag „Der letzte große Feldzug“ des Spielers **Logan Fischer**, welcher diese Questreihe im Rahmen des internationalen Questwettbewerbs im Juni 2015 eingereicht hatte. Eine wie ich finde sehr schöne

Questfabrik - Fortsetzung

Idee, dass diese Questreihe so nun ebenfalls den Weg ins Spiel gefunden hat. Die ursprüngliche High-Lvl-Questreihe bestand damals aus 15 Einzelquests, welche bzgl. der Questbedingungen/-anforderungen nun auch nahezu 1:1 ins Spiel übernommen worden sind (es gibt nur ein paar wenige minimale Änderungen, welche aber nicht ins Gewicht fallen). Neu hinzugekommen ist aber eine weitere Teilquest (insgesamt besteht die im Spiel implementierte Version der Feldzug-Questreihe aus 16 Einzelquests), welche den mehrfachen Wunsch der Spielercommunity aufgreift, auch mal nach eigenen Spielvorlieben entscheiden zu können, was man machen möchte. Dementsprechend handelt es sich bei der zugefügten Teilquest um eine Entscheidungsquest, bei welcher man die Wahl zwischen Duellen, FKs oder Arbeiten hat – allesamt allerdings unter zeitlichem Druck.

Bei genauerem Blick auf die unterschiedlichen Questmöglichkeiten, stellt sich jedoch leider eine gewisse Unausgewogenheit dar. So benötigt man als „Duellant“ z.B. mindestens 860 Erholungspunkte (innerhalb von 56 Stunden), als „Arbeiter“ immerhin noch 552 Erholungspunkte (innerhalb von 56 Stunden), als „FKler“ aber hingegen 0 Erholungspunkte. Auf vielen Welten sind FKs schon beinahe tot, ob die FK-Teilquest daher aber überhaupt großen Zuspruch finden wird, lässt sich aktuell nur erahnen. Nichts desto trotz wird man für die beiden anderen Entscheidungsquests einiges an Buffs und PA (Automatisierung-/Erholung) einsetzen müssen, um das Ziel in der vorgegeben Zeit überhaupt schaffen zu können. Da wäre es aus meiner Sicht angemessen gewesen, wenn sich dieser immense Aufwand auch in unterschiedlichen Belohnungen widergespiegelt hätte (z.B. zusätzlich Bonds, Mate-Tee oder ähnliches für die Duellanten/Arbeiter).

Das Thema „angemessene Belohnungen“ bei den Questreihen der letzten Zeit kommt ja ebenfalls immer wieder hoch, denn aktuell kann man die Questbelohnungen leider nur als völlig unangemessen bezeichnen, wenn man sich den geforderten Aufwand (Produkte, Arbeiten usw.) dafür anschaut. Sowohl Spieler, als auch Supporter haben dies schon mehrfach in diversen offiziellen Länderforen bemängelt. Die Implementierung der Feldzug-Questreihe gibt uns hierbei nun die sehr gute Möglichkeit, um mal zu vergleichen, was ein erfahrener Spieler (in diesem Fall Logan Fischer) bei einer High-Lvl-Questreihe als angemessene Belohnungen vorgesehen hatte und was der dafür Verantwortliche bei InnoGames letztendlich daraus gemacht hat. Dazu vergleiche ich die vorgesehenen XP-Belohnungen der ursprünglichen 15 Original-Teilquests von Logan Fischer mit denen, welche InnoGames schlussendlich ins Spiel eingebaut hat (der geforderte Aufwand ist wie oben bereits erwähnt dabei gleich, die neu hinzugekommene Entscheidungsquest wird hierbei nicht mit einbezogen). Ich beziehe mich auch ausschließlich auf die XP-Belohnungen, denn man kann von InnoGames selbstverständlich nicht erwarten, dass irgendwelche gewünschten Sonderitems ebenfalls den Weg ins Spiel finden (die anderen „Sonderbelohnungen“ wurden übrigens 1:1 aus dem Originalquestvorschlag übernommen). Man möge mir verzeihen, wenn ich nun nicht jede der 15 Teilquest offen lege, sondern nur die Endsummen miteinander vergleiche, aber ich möchte denjenigen Spielern, welche die Questreihe noch nicht absolviert haben, jetzt nicht die ganzen Questlösungen spoilern.

Questfabrik - Fortsetzung

Alles in allem fordert die Feldzug-Questreihe (bezogen auf die 15 Teilquests) von den Spielern die Abgabe von **337 Produkten** und ganze **87 Stunden an Arbeiten**. Dafür hatte Logan Fischer, als erfahrener Spieler, u.a. eine Belohnung in Form von insgesamt 39.450 XP vorgesehen. Wenn man bedenkt, dass man als aktiver High-Lvl-Spieler alleine durch den täglichen Login-Bonus im Durchschnitt ca. 35.000 XP pro Tag erhält, ist diese Belohnung in meinen Augen sogar etwas zu tief angesetzt, denn bei solch einem hohen Questaufwand darf die XP-Belohnung in Summe durchaus höher liegen als das tägliche XP-Geschenk von InnoGames. Man sollte also meinen, dass InnoGames kein Problem damit haben dürfte, die ursprünglich vorgesehenen XP-Belohnungen auch so ins Spiel zu bringen. Leider ist dem aber nicht so, denn der dafür Verantwortliche bei InnoGames hielt es scheinbar für eine gute Idee, die XP-Belohnungen um sage und schreibe fast 70% (!!) zu kürzen! Alles in allem wird man in der Spielversion der Feldzug-Questreihe - wohlgemerkt eine High-Lvl-Questreihe - nach dem oben erwähnten immensen Aufwand an Produkten und Arbeiten mit gerade einmal 12.100 XP abgespeist. Das kann man leider wirklich nur noch als schlechten Witz auffassen und zeigt einmal mehr, wie wenig Ahnung die verantwortlichen Leute bei InnoGames doch tatsächlich vom eigenen Spiel haben und obendrein auch nicht bereit sind, auf die Empfehlungen von erfahrenen Spielern zu hören..

Der für die finale Festlegung der Questbelohnungen verantwortliche Mitarbeiter bei InnoGames scheint sich irgendwie nach uralten Questreihen zu richten und hat scheinbar nicht mitbekommen, dass die XP-Belohnungen dieser Questreihen noch aus Zeiten stammen, in denen es ein Maximallevel von 99 gab und man im Spiel eh nicht schnell leveln konnte. Diese Zeiten sind jedoch vorbei und mit Blick auf die XP-Anforderungen für einen Levelaufstieg jenseits der 120, die XP-Ausbeute durch 15Sek-Arbeiten und unter Einbeziehung des täglichen Login-Bonus, sollte man bei zukünftigen Questreihen die angedachten XP-Belohnungen lieber nochmal überdenken (oder lieber gleich mit dem Faktor 5-10 multiplizieren), damit eine High-Lvl-Questreihe auch eine wirklich angemessene High-Lvl-Belohnung erhält. Es gibt jetzt schon bereits sehr viele Spieler, welche die neuen Questreihen gar nicht erst anfangen mit dem Argument „Der Aufwand lohnt sich für die mickrige Belohnung doch gar nicht.“ Es wäre doch wirklich schade, wenn InnoGames auch in diesem Bereich, welcher gerade erst wieder etwas frischen Wind bekommt, gleich wieder mit negativem Feedback behaftet ist, nur weil man seitens InnoGames mit den Belohnungen (übrigens unnötigerweise) viel zu knauserig und kleinlich ist.

(Rastlos)

Der Chatspion

Ein heißer Sommer im Chat

SSS: weclher name hat die 10
SSS: habe wohl 1 2 liter wein zuviel heute
TTT: die 10 heißt 10 ... die is so alt, da gab es noch keine namen :-D

BBB: Ich habe schon 102 [Rabenfeder] Wieviele hat eigentlich eine Krähe?
CCC: nich so viele wie er kugeln hat um dir das fell zu lüften
BBB: GEREIZT. dabei bin ich nur an Biologie interessiert, Ich will ein Krähenfedernalbum erstellen, für Schulklassen
CCC: ja is klar und mich möglichst komplett da reinkleben wie ich dich kenne
BBB: Nee, das gibt voll die dicke Beule im Hefter. Eine Krähe die ständig in ihrem Nest hockt und futtert braucht doch gar keine Federn mehr, die fällt doch eh einfach vom Himmel wie ein Stein
CCC: wieso hab ich das gefühl das du dich mit deinem dicken pöpes so lange da draufsetzen würdest bis der hefter platt is
BBB: Ich will doch keine Blutflecken in dem Hefter, da bekommen die Kinder nur angst
CCC: geh eulenfedern sammeln ,is viel spannender

AAA: hol dir die vom ALDI, ist günstig und die kaffee-sorten toll und günstig
BBB: nimm karo-kaffee da brauchst du keine maschine
AAA: igittt
CCC: trink tee, der zieht im Beutel, da brauchst du nur ne Tasse mit wasser
BBB: ich weiß das der nicht schmeckt, wie normaler kaffee auch ncith schmeckt, oder Filterkaffee ist eh trend
DDD: ne die neuen maschinen haben einen automatischen zeitnehmer wo sich maschine ausschaltet ,das is doch kacke sowas
AAA: verschiedene tee-sorten kannste in dieser kaffeemaschine auch haben. wieso ist das kacke ?
BBB: Kaffeekanne da bleibt er länger warm, etwa 24std.
CCC: das ist nicht Kacke. Das ist genau dass was wir wollten. Strom sparen.
AAA: kannst du bei den maschinen doch auch selbst beeinflussen wenn die ausgeschaltet sehen willst
BBB: Kaffee und Kacke hat die gleiche Farbe und schmeckt gleich
DDD: nein nach neuestem eu gesetz schaltet sich die maschine nach dem aufbrühen sofort ab ,da is nichts zum einstellen
CCC: meine Kaffeemaschine ist 10 Jahre alt..die hat so was nicht
BBB: Ich bin für eine EU richtlinie das Kaffee nur mit kaltenm Wasser aufgegossen werden darf, das spart am meisten Energie
AAA: also gibt es jetzt ein gesetz mittlerweile was vorgeschreibt wann mein kaffeedingsgedöner sich ein- und auschaltet, ok bin ich gesetzesbrecher
CCC: bohnen selbst anbauen, ernten, mahlen das ist die Alternative
DDD: ja die neuen maschinen schalten sich alle sofort aus nach dem aufbrühen und du kannst dann auch da drücken wie du willst ,sie schaltet sich nicht wieder ein ,nu trink ich den aus der thermoskanne ,was nach ne std sowas von lecker is das ich lieber nen fortkampf mach und das will was heißen
BBB: Ich bin für ein 500% Kaffeesteuer
CCC: Trink ruhig noch mehr aus der Thermokanne
DDD: und ich bin dafür das jeder nen bärenfell im zimmer hat
BBB: gute Idee, dann werden mal meine Lager leer und ich mache super geschäfte
DDD: wie ? kann man dich öfter als einmal auf links drehen ,wie pracktisch
BBB: Noch besser wäre ein Kaffeeverbot weil Kaffee eine Droge sit. schon der Besitz von Kaffee sollte mit Gefängnis von mindestens zwei Jahren bestraft werden.
AAA: irgendwie seit ihr mir heute alle bissel zu schräg drauf ?? ich zieh mal weiter, bis später leutchen
BBB: ich habe noch eine bessere Idee. Kaffee sollte etwas beigemischt werden das Zähne lila färbt. und durch putzen nicht weg geht

Der Chatspion - Fortsetzung

EEE: oder besser ein stoff, der männer impotent und frauen dauergeil macht ... DA ewäre was los auf dem planeten
BBB: bleiben die Frauen auch Geil wenn die Männer lila Zähne haben?
EEE: keine ahnung
BBB: Aber die Idee ist gut. Ich drinke seit über 20 Jahren keinen Kaffee, da habe ich ja freie Wahl
MMM: Was nehmt ihr für Zeug, ich will auch was davon
BBB: Kannst du dir nicht leisten

AAA: ruhe im puff
BBB: rotes licht flackert...
DDD: ich bin hier im puff?
BBB: jep
CCC: sieht so aus
DDD: was kostest du, explorer?
AAA: ne waffel
DDD: so billig is der zu haben?

EEE: Du hast ViRuZzHD ohnmächtig geschossen! erledigt .. waffenputzen und ab nach hause oder so. ne jetzt Als Totengräber arbeiten
CCC: einer muss die doch begraben
FFF: hast ja nicht viel arbeit heute

DDD: chili brennt immer zweimal, crow. freu dich schonmal auf den nächsten stuhlgang
GGG: Ess mal ein schönes Eis
HHH: Crow,Crow,mal spielt nicht mit dem Chilistreuer

JJJ: aber schlimmer war es als ich mir nen apfelstrudel gemacht hatte und mir ein stück frisch aus dem ofen in den schnabel gesteckt hab ,der war mit echter lava gefüllt ,da hab ich brandblasen auf den zähnen gehabt so hab ich mir den schnabel verbrannt
HHH: auweia
GGG: Du kannst backen???
JJJ: jo unter anderem auch das
GGG: so richtig mit mixer und mehl? oder nur aus dem tiefkühlfach?
JJJ: ne so richtig aber is nicht wirklich meins ,hab das immer mit der mama gemacht wenn ich sie besucht hab
GGG: Da ist ja ein gewisser lehrneffekt vorhanden. ich bestelle immer bevor ich zur mama fahre
JJJ: ne meine ma konnte genial kochen und backen ,wir haben uns dann die rezepte vorgenommen die sie in den zeitschriften gefunden hatte ,ich hab dann den ganzen krempel gekauft weil sie ja kaum rente hatte und wir haben lustig drauf los gekocht und gebacken
GGG: Hört sich lecker an
HHH: das ist doch schön,habe ich mit meiner Mam auch gerne gemacht
JJJ: jo ich war ja dann der testkandidat hihi aber es war immer eine riesenfreude

Rätselecke

US-Geschichte

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

1. Wieviele US-Präsidenten amtierten während der Lebensspanne von Charles Francis Colcord, dem Namensgeber des neuesten Sets in unserem Spiel?

a) 17
b) 18
c) 19

2. Wo wurde Mitte 1874 Gold gefunden?

a) Painted Desert
b) Stake Plains
c) Black Hills

3. Was war der eigentliche Beruf des späteren US-Generals Joshua Lawrence Chamberlain?

a) Politiker
b) Lehrer
c) Journalist

4. Wie wurde bei den Cowboys bei den großen Viehtrieben der Versorgungswagen bezeichnet?

a) Chuck-Wagon
b) Food-Truck
c) Norris-Wagon

5. Was wird mit dem Namen Greenback bezeichnet?

a) eine Dollarnote
b) eine besondere Fischart
c) die grün gefärbte Seite eines Baumes

6. In welchem Jahr wurde die Brooklyn Bridge erbaut?

a) 1861
b) 1882
c) 1883

7. Wonach ist der New Yorker Stadtteil Brooklyn benannt?

a) Nach dem niederländischen Wort für Brücke
b) Nach einer niederländischen Stadt
c) Nach einem niederländischen Politiker

8. Wie heißt ein bei Indianern und Trappern sehr beliebtes Spiel?

a) Baseball
b) Football
c) Lacrosse

Rätselecke - Fortsetzung

9. Wer wurde Old Hickory genannt?

a) Andrew Jackson
b) William Henry Harrison
c) Abraham Lincoln

10. Wer wurde Tippecanoe genannt?

a) Andrew Jackson
b) William Henry Harrison
c) Abraham Lincoln

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

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

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

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

(Tony Montana 1602)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder 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://two.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=3321788&k=79612097

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 **William Munny**, die von Clint Eastwood verkörperte Hauptfigur des Spätwesterns „Erbarmungslos“. Die Kurzform „Will Munny“ haben wir natürlich auch akzeptiert.

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

http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/03139/unforgiven1992_3139914b.jpg

Knobelecke

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

Wir wurden von einem Spieler in seiner Lösungseinsendung darauf aufmerksam gemacht, dass es bei der dritten Frage sogar zwei richtige Lösungen gab. Wir haben diesen Hinweis überprüft und konnten ihn bestätigen. Da unser Fehler nicht zu eurem Nachteil sein soll, haben wir die dritte Frage daher bei der Auswertung unberücksichtigt gelassen.

Der Gewinner ist **Mai-Lin** aus Welt Georgia. Herzlichen Glückwunsch! Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal auch vier richtige Einsendungen.

Tippspiel Euro 2016

Die richtigen Antworten sind: 4, 10, 12, 14, 20

Der Gewinner ist **Tom Robert**, der uns leider seine Welt bei der Einsendung verschwieg (Bitte melde dich bei einem unserer Redakteure.). Herzlichen Glückwunsch! Zum Tippspielrätsel erhielten wir diesmal drei richtige Einsendungen.

(Tony Montana 1602)

Impressum

The West Times

The West Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Herausgeber und Redaktionsleitung
Spielerkollektiv von The West

TWTimes ist eine unabhängige Spielerzeitung, die von den Redakteuren ausschließlich in deren Freizeit gestaltet wird. Es steht niemandem außerhalb der Redaktion zu, Forderungen bezüglich Inhalt, Stil und Arbeitsweise der TWTimes zu stellen.

Für den Inhalt von Leserzuschriften zeichnen die Redakteure nicht verantwortlich. Siehe dazu Impressum auf der Ausgabenseite der TWTimes.

Chefredakteur
stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion
Cymoril cymoril@twtimes.de
Kilroy Kilroy@twtimes.de
quis quis@twtimes.de
TonyMontana1602 tonymontana1602@twtimes.de

Freie Redakteure
Chamberlin (Hauptwelten: 6, 10, Hannahville - Nebenwelten: alle anderen, außer 3 und 5)
Rastlos (Hauptwelt: 10 - Nebenwelten: 1, Fairbanks, Georgia und Hannahville)

Technische Umsetzung
quis quis@twtimes.de

Homepage
gandfhut gandfhut@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren
Im IRC-Channel #twtimes (http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes)
http://twtimes.forumieren.com (PN - Button „Kontakt“, rechts unten)
http://forum.the-west.de

Ausgabenarchiv
http://www.twtimes.de/

Partner
Wusel TheWestTool http://tw.wusel.info/

Bildmaterial Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.

Redaktionsschluss ist jeweils am 21. des Monats. Alle nach diesem Termin eingehenden Beiträge von Spielern können erst in der nächstfolgenden Ausgabe berücksichtigt werden.