THE WEST TIMES

★ Ausgabe 92 ★ Oktober 2016 ★ © 2016 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Neues von Henry

Henrys Saloon 21

Die Redakteure der TWTimes entdeckten bei ihren Streifzügen durch die Welt Ende Oktober ein Schild an Henrys Saloon und vernahmen lautes Hämmern, Rufen und Baustellenlärm. Was der alte Zapfhahnexperte da ausheckte, konnten wir noch nicht herausfinden. Das Bild möchten wir euch aber nicht vorenthalten.

Da sind wir doch einmal gespannt, was das noch wird ...

(Kilroy)

Inhalt

Neues von Henry	1
Vorwort	2
Spielertreffen in Bad Segeberg	3
Update 2.41	5
Briefe aus dem ehemaligen Exil	6
In eigener Sache: Gewinnspiele	8
Spielertreffen in Hamburg	9
Sicherheit des Spiels	11
In eigener Sache: TWTimes im neuen Forum	14
Update 2.42	15
Forumevent bei The West	16
Leserzuschrift von Welt 3	18
Umskillquest bei Waupee	19
Sammler auf Welt 1	21
Leserzuschrift Birdie - Abenteuer	22
Arbeitsberichte	27
Filmkritik	29
Wiederholbare Quests	29
Rezept des Monats	30
Reisebekanntschaften VIII	32
Der Chatspion	35
Rätselecke	38
Gewinnspiel Personenrätsel	40
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	41
Impressum	42

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Herbstanfang: hier im Norden, der Heimat InnoGames, wird es pünktlich zur Veröffentlichung von Ausgabe 92 kühl und stürmisch, typisch norddeutsch eben. Die jetzt beginnende Zeit, in der sich der Eine oder Andere mürrisch zu Hause verkriecht, seine Aktivitäten einschränkt und sich seelisch auf die kältere Zeit des Jahres vorbereitet, scheint zumindest die wahren Cowboys und -girls nicht davon abzuhalten, fleißig Berichte für die TWTimes zu schreiben.

In unserer aktuellen Ausgabe findet ihr Berichte zu den letzten Updates, der Umskillquest, die noch bis Ende des Monats verfügbar ist sowie zwei Rückblicke auf kürzlich stattgefundene Spielertreffen. Eines fand am Geburtsort von The West statt, eine Gruppe anderer Spieler traf sich sogar noch nördlicher bei den berühmten Karl May Festspielen in Bad Segeberg. Lest zudem unsere Fortsetzungsgeschichte „Reisebekanntschaften“, eine Gegendarstellung zum Abenteuerleserbrief der letzten Ausgabe und nicht zuletzt allerhand Lustiges und Skurriles aus den verschiedensten Spielwelten.

Aus gegebenem Anlass möchte ich auch noch einmal darauf hinweisen, dass es sich für jeden von euch lohnt, an unseren Gewinnspielen teilzunehmen - unabhängig davon, wann ihr eure Lösung einsendet. Der Gewinner wird nach Einsendeschluss gelost, früher eingesendete Lösungen genießen keinen Vorzug.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Rätseln und Lesen von Ausgabe 92!

Viele Grüße im Namen der gesamten Redaktion

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Spielertreffen in Bad Segeberg

Der Wilde Westen im hohen Norden - Karl-May-Festspiele Bad Segeberg

Unser Spiel The West ist manchmal mehr als nur ein Spiel. Hin und wieder entstehen Freundschaften, die sogar bis ins wirklich wahre Leben ausstrahlen (Anm. d. Red.: Das ist dieses bunte, laute, hektische Durcheinander, das hinter dem Monitor stattfindet). In der Vergangenheit berichteten wir bereits mehrfach von Spielertreffen und so freuen wir uns, wieder einmal ein solches präsentieren zu können. FantaSixty aus Welt 10 schickte uns den folgenden Bericht und die folgenden Bilder:

Hallo,

heute ist in 3Sat-Thementag "Wilder Westen", ich sehe gerade Winnetou und da fällt mir doch glatt unser The West-Treff vom letzten Juliwochenende ein.

Auch unser Thema dort war "Reisegruppe Winnetou". Wir trafen uns bereits am Freitag in der Nähe von Bad Segeberg, eigentlich kurioserweise schon mitten in der Anfahrt. Obwohl wir aus allen Himmelsrichtungen kamen, "trafen" wir uns schon zufällig auf der Autobahn und plötzlich hatten drei Autos das gleiche Reiseziel. Fröhliches Zuwinken, verdutzte Gesichter, ("Wer winkt denn da so blöd?") erheiterten mich schon, bevor es richtig losging.

In Blunk angekommen, bezogen wir Quartier. Jeder packte "Kulinarisches" seiner Region aus und wir stellten fest, Bier wurde von allen als kulinarisches Highlight mitgebracht. Aber auch der "Mannemer Dreck" (Lebkuchenspezialität aus Mannheim) war sehr beliebt. Beim abendlichen Grillen und anschließendem Umtrunk waren alle 15 Westler dabei und wir plauderten fröhlich und ausgelassen über Kurioses und Erlebtes, und nicht nur von The West.

Gruppenbild mit Westlern

Am Samstag war dann der vorab geplante Höhepunkt unseres Treffens. Durch private Kontakte zur Familie Sosniok hatten wir schon im Vorfeld Karten (mit Rabatt) für die Vorstellung. "Der Schatz im Silbersee" bietet ein Erlebnis ... einfach toll! Für jede Altersstufe und jeden Menschen sehr unterhaltsam (Show, Feuerwerk, Pferde und Schießereien, Love-Story, eine rauchende Westernbahn, die schnaufend aus einem Berg kommt ...), wirklich zeitgemäß lustige Einlagen. Das war kein Abklatsch des Filmes, das war modern, faszinierend und publikumsnah. Eine ganz tolle Aufführung mit einer großen Portion Humor und toller Leistung der Schauspieler!

Spielertreffen in Bad Segeberg - Fortsetzung

Bereits eine Stunde vor Einlass trafen wir uns auch mit Winnetou, also mit Jan Sosniok. Ein wirklich toller und netter Mann, von seinen faszinierenden blauen Augen und tollem Aussehen mal abgesehen. WOW!-EFFEKT! Die Vorstellung im Freilichttheater war einfach toll und ich kann diese nur weiterempfehlen! Wobei unser Boo mehr die Klänge genoss, glaube ich, er hatte öfter die Augen geschlossen.

Westler mit Jan "Winnetou" Sosniok

Der Abend war wieder auf unserem Bauernhof mit Grillen und Trinken sehr lustig. Mützenwitze machten die Runde, wir lachten viel und nach und nach verschwand ein jeder in seinen Alkoven in unserem 10-Mann-Zimmer! Rundherum war es wieder mal ein sehr gelungenes Welt 10-Treffen und wir freuen uns schon jetzt auf das letzte Juliwochenende 2017.

FantaSixty

Gerne berichten wir auch über euer Spielertreffen. Schickt uns euren Bericht und wir verewigen ihn für euch in der TWTimes!

(Tony Montana 1602)

Update 2.41

Das Update 2.41 - Von Lotusblüten und Sets

Ende August kam das Update 2.41 in unser Spiel - leider etwas zu spät für unsere Septemberausgabe. Doch besser spät als nie, informieren wir euch hier noch einmal rückblickend. Das Update enthielt wieder zwei neue Spielinhalte und einige kleinere Fehlerkorrekturen.

Als spielbarer Inhalt kam für die Cowboys und Cowgirls des Westens ab dem Level 128 die Questreihe "Geschäftsidee" hinzu, die elf Einzelquests beinhaltet. Maria schickt die Spieler darin auf eine teilweise rätselhafte und oft auch sammelintensive Reise. Die TWTimes empfiehlt allen Spielern, die diese Reihe noch vor sich haben: Legt euch frühzeitig einen netten Vorrat an Lotusblüten an und übt euch in Geduld. Wer diesen Tipp befolgt, hat an Marias Aufgaben sicher Spaß und kann sich am Ende sogar mal wieder über ein Item als Questbelohnung freuen.

* *

Lotusse, Lotusse, Lotusse ... in allen Formen und Farben

Der zweite neue Spielinhalt betrifft die Sets des Events zum Unabhängigkeitstag. Die Gegenstände des Schmiedes, des Chinesischen Wagenläufers und des Fremden aus dem Norden sind nun auch auktionierbar und damit auch für jene Spieler erreichbar, die während des Events kein Glück hatten oder nicht aktiv sein konnten.

* *

*Bekleidung: Schmied * Chinesischer Wagenläufer * Fremder aus dem Norden*

Die Fehlerkorrekturen betrafen die Verfügbarkeit eines Questgebers und die Boni eines Setitems.

Die genaue Beschreiung des Updates findet ihr im offiziellen Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-41.74718/ im Bereich "Ankündigungen".

(Tony Montana 1602)

Briefe aus dem ehemaligen Exil

Briefe aus dem Exil: Aufwind oder Endspurt?

„Hallo TWTimes-Leser,

*im August gab die Community Managerin **Evelyn Colt** bekannt, ihren Posten nach nur 4 Monaten bereits wieder zu räumen. Das war bislang wohl der kürzeste Einsatz eines Community Managers bei The West und spricht leider nicht für Kontinuität im Personalmanagement, das Personalkarussell dreht sich also wieder weiter. Ob dieser personelle Abgang aber wirklich ein Nachtteil für die Spielercommunity ist, dass muss jeder für sich selbst entscheiden.*

Aktuell erleben wir bei The West aber generell eine erhöhte Aktivität rund um die verschiedensten Spielaspekte. Da stellt sich mir die Frage, ob InnoGames nun seine Liebe zu The West wiederentdeckt hat und sich das Spiel im Aufwind befindet, oder ob nicht eher Endzeitstimmung herrscht und gerade ein letzter Endspurt hingelegt wird.

Über den erfreulichen Umstand, dass inzwischen mit fast jedem Update auch neue Questreihen und damit neue Spielinhalte eingeführt werden, habe ich ja bereits in der letzten TWTimes-Ausgabe etwas ausführlicher berichtet. Hinter dieser positiven Entwicklung steht also scheinbar nicht direkt InnoGames, sondern vielmehr das persönliche Engagement von einigen Community Managern.

*Im September wurde der deutschen Spielercommunity im öffentlichen The West Forum mit dem „Bilderrätsel“ ein weiteres nettes Forenevent präsentiert, welches für ein wenig Abwechslung sorgte und den meisten Teilnehmern viel Spass gemacht haben dürfte. An dieser Stelle mal ein Danke an Eventy, den Eventaccount. Aber auch solche Forenevents stammen nicht direkt von InnoGames, sondern sind auf das persönliche Engagement des jeweiligen The West Teams zurückzuführen. Natürlich werden jetzt einige sagen, dass es sehr wohl von InnoGames kommt, schließlich müsse man dort dem Event zustimmen und die Preise bereitstellen. Das mag ja sein, aber letztendlich haben nicht die verantwortlichen Entwickler und Gamedesigner (sofern es die überhaupt noch gibt) bei InnoGames für den Spielinhalt gesorgt, sondern erneut Spieler aus dem lokalen The West Team. Um den Spielern hier zukünftig noch mehr bieten zu können, wurden als Verstärkung sogar extra noch zwei weitere Spieler (**FantaSixty** und **RavensGate**) ins deutsche The West Team geholt, welche sich nun vorrangig um solche Events kümmern sollen.*

*Was hat denn aber InnoGames selber in letzter Zeit nun wirklich direkt für die Spieler gemacht? Da kommt mir natürlich als erstes das neue Forendesign in den Sinn. Ein Umstand, welcher bei sehr vielen Spielern eher Frust als Freude aufkommen ließ, denn es wurde etwas verändert, an dem in der Vergangenheit wirklich niemand etwas zu beanstanden hatte. Schon bei Einführung auf der Beta gab es viel Kritik am neuen Forum und vor allem seiner schlechteren Bedienbarkeit. Das hat InnoGames leider nicht großartig gekümmert und Abhilfe hat im Grunde genommen nicht InnoGames geschaffen, sondern erst wieder das persönliche Engagement eines einzelnen Teammitglieds (**stayawayknight**), welches extra ein Script zur besseren Nutzung des neuen The West Forums geschrieben hat. Soweit sind wir also schon, dass wir nicht nur für das Spiel selber, sondern nun auch schon für die Nutzung des offiziellen The West Forums Scripte einsetzen müssen.*

Briefe aus dem ehemaligen Exil - Fortsetzung

Tut InnoGames selber denn wirklich nichts mehr für die Spieler? Nun, wenn man sich das aktuell noch laufende Oktoberfestevent anschaut, dann sieht man zumindest dort doch einige positive Veränderungen. Zum einen wurden die Dropraten für Setitems angeblich zum Besseren hin angepasst, eine Aussage, welche ich in der nächsten TWTimes-Ausgabe durch eine entsprechende Auswertung nach Ende des Events etwas genauer durchleuchten werde. Generell wäre eine solche Anpassung aber endlich ein Schritt in die von der der Spielercommunity schon sehr lange und oft geforderte Richtung, die unterschiedlichen Dropraten innerhalb einer Gewinnkategorie abzuschaffen. Zum anderen wurden verschiedenste Kisten aus dem Droppool des Events entfernt (ebenfalls eine oftmals wiederholte Forderung der Spielercommunities) und durch vollkommen neue Items ersetzt. Die Einführung von Beutetruhen und Kisten, welche Setitems der Vergangenheit enthalten, kann ich persönlich nur für sehr gut befinden, über die neuartigen Buffkisten (Glückskisten) aus der 2. und 3. Gewinnkategorie lässt sich allerdings streiten, denn mit deren Inhalten sind die Spieler wohl eher vom Regen in die Traufe gekommen.
Doch geht die Initiative für diese Änderungen aber tatsächlich von den Entwicklern und GameDesignern bei InnoGames aus? Der Umstand, dass ich vor dem Oktoberfestevent von einem Supporter auf das Thema der Preisgestaltung bei den Ingame-Events angesprochen wurde, lässt mich persönlich jedenfalls daran zweifeln.

Ob sich InnoGames wirklich nochmal intensiv um den Erhalt von The West bemüht oder ob wir nur mehr weiter auf das persönliche Engagement einiger Supporter bzw. Community Manager hoffen müssen, wird wohl nur die Zukunft zeigen.

Grüße aus dem Exil,
Euer Rastlos“

In eigener Sache: Gewinnspiele

Die Letzten werden die Ersten sein?

Anfang September unterhielt sich der Autor mit einer Spielerin in Welt 1 über die TWTimes und irgendwann kam das Gespräch ganz beiläufig auf die zwei Gewinnspiele, mit denen wir jeden Monat 200 Nuggets pro Gewinnspiel ausspielen können. Ein wenig traurig teilte die Spielerin mit, dass sie an den Gewinnspielen nicht teilnimmt. Auf Nachfrage erklärte sie den Grund dafür mit dem Satz:

"Ach, gegen [Spielername] habe ich doch eh keine Chance, die sendet doch sicher immer schon mitten in der Nacht ein."

Dem Autor war der Sinn der Aussage zunächst vollkommen schleierhaft, bis die Spielerin klarstellte, dass sie der Meinung war, dass immer der **erste Einsender** bei den Gewinnspielen gewinnen würde.

Dazu stellt die Redaktion der TWTimes folgendes richtig:

Selbstverständlich gewinnt **nicht** automatisch der erste Einsender. Unsere regelmäßigen Nuggetgewinnspiele haben beide immer einen Einsendeschluss bis zum **21. des jeweiligen Monats** und erst danach beginnt überhaupt unsere Auswertung der Rätsel. Zuerst überprüfen wir die Richtigkeit der Lösungsvorschläge. Da bisher immer mehrere Einsender richtig lagen, entscheidet danach ein Losverfahren. Dieses wird, um größtmögliche Fairness zu gewährleisten, von mehreren Mitgliedern der Redaktion der TWTimes gemeinsam durchgeführt.

Kurz gesagt: **Jeder**, der bis zum 21. des Monats um 23:59 Uhr eine korrekte Lösung einschickt, kann unsere Nuggets gewinnen! Keiner ist gezwungen, das Gewinnspiel in der Nacht des Monatsersten zu lösen. Und ja, bei den TWTimes-Gewinnspielen können auch die Letzten die Ersten sein.

Die Redaktion der TWTimes hofft, hier ein Missverständnis ausgeräumt zu haben und empfiehlt jedem Leser, an unseren Gewinnspielen teilzunehmen - die Chancen, bei uns 200 Nuggets kostenlos zu erhalten, sind in jedem Fall größer, als irgendwo sonst im Spiel.

(Tony Montana 1602)

Spielertreffen in Hamburg

Der Wilde Westen im hohen Norden - Hamburg, meine Perle ...

Und noch ein weiteres Spielertreffen aus dem Hohen Norden können wir euch in dieser Ausgabe präsentieren. Der Spieler **Lucky Django** berichtet euch von einem Treffen, dass vom 9. bis zum 11. September 2016 in Hamburg, seiner Perle, stattfand. Seine Perle, **Calamity Kate**, war natürlich auch dabei. Den Rest von Spaß und schwimmenden Fischbrötchen erzählt Lucky euch aber am besten selbst ...

Hallo,

ich, Lucky Django, möchte gerne von unserem The West - Spielertreffen berichten. Dazu muss ich aber etwas ausholen ...

Calamity Kate (meine Gattin) und ich spielen The West ja schon seit einiger Zeit wieder sehr aktiv. Unsere Hauptwelten sind Hannahville und Indiana. In Hannahville spielen wir in dem drittgrößten Bündnis, den Silver-Tickets und sind dort heute noch ein sehr aktiver Bund. Wir alle sind dort ein super zusammengewachsener Haufen, woraus eben auch eine gemeinsame Gruppe in Indiana entstand.

*Nun chattete mich Anfang August 2016 der **TrebRex** an und teilte mir mit, das er vor hat vom 08.09. bis 11.09.16 aus seiner Heimat, der Schweiz, mit dem Flugzeug nach Hamburg zu kommen, um sich die Stadt mal anzusehen. Da Kate und ich ja Hamburger sind und im Hamburger Speckgürtel, ca. 20 km nordwestlich von Hamburg wohnen, war für uns klar, dass wir ihm dann auch Hamburg zeigen müssen. Kate und ich haben sofort in unserem Kalender nachgesehen und gleich unsere Zusage gegeben, sich mit ihm in Hamburg zu treffen.*

*Dies fingen wir dann an im Bündnisforum in Indiana öffentlich weiter zu erörtern, da wir uns dachten, dass sich da evtl. noch mehr interessierte Spieler anmelden. Das Interesse war groß, doch der Zeitplan war den Meisten leider zu kurzfristig. Nun meldeten sich aber spontan der **Karstenxxx** und der **legolo** mit an. Nun ja, nach vielem Hin- u. Hergeschreibe war der Plan so, dass TrebRex in einem Hotel in Hamburg residiert und Karstenxxx und legolo konnten auf Grund unseres Angebotes bei uns Zuhause nächtigen.*

Es wurde eine WhatsApp-Gruppe eingerichtet, damit die weitere Kommunikation vereinfacht wurde. Am Freitag, den 09.09.16, war es dann soweit. Der Plan war dann, dass erstmal alle drei zu uns nach Pinneberg kommen um bei uns zu Hause mit uns zu Grillen, damit wir uns erstmal kennenlernen. Da wir uns ja vom Gesicht her noch nicht ganz so identifizieren konnten, hatte Kate sich nach Absprache, einen Stetson als Erkennungsmerkmal aufgesetzt.

legolo war der Erste, der in Pinneberg ankam und von uns gleich in Empfang genommen wurde. Wir fuhren dann mit ihm erstmal zu uns. Chemie stimmte und so genehmigten lego und ich uns erstmal ein Begrüßungsbierchen. Kurze Zeit später musste Kate nochmal los um die anderen Beiden (TrebRex und Karsten) vom Bahnhof abzuholen. Die brachte sie dann auch recht fix mit und es war ein supernettes Zusammentreffen. Wir redeten viel, beschnupperten uns und das Eis brach schnell. Wir gingen natürlich auch ins Spiel The West online. Ich hatte zuvor Gastaccounts auf meinem Rechner eingerichtet, sodass jeder auch mal zwischendurch in seine Welten schauen oder Spielzüge einstellen konnte. Wir fachsimpelten und lachten sehr viel. Damit es auch keine Probleme mit InnoGames geben sollte, hatte Kate schon am 08.09.16 uns alle beim Support angemeldet und über unser Treffen bei uns informiert.

Kate hatte zuvor schon eine Menge, zwecks der Verköstigungen, an Vorbereitungen getroffen. So gab es dann Nudelsalat, Caprese, gegrillte Würstchen und Steaks etc. pp. Auch der Durst kam nicht zu kurz. Am späteren Abend musste TrebRex aber wieder in sein Hotel zurück und wir vereinbarten dann zum Samstag eine Zeit, um dann einen schönen Hamburgbummel zu erleben. Den restlichen Abend schauten wir vier dann noch den Film "Hateful 8" von Tarantino und quatschen und genossen dabei ein paar Bierchen.

Am nächsten Morgen gab es dann ein ausgiebiges Frühstück mit reichlich Rührei, Speck und Würstchen sowie Brötchen, Kaffe etc. Frisch gestärkt fuhren wir anschließend nach Hamburg Altona, wo wir uns mit TrebRex trafen, um unsere kleine Hamburgtour, die ich zuvor schon plante und festgelegt hatte, anzutreten. Das Wetter spielte absolut top mit und so ging es los. Wir setzten nun alles zu Fuß fort. Vom Hamburg-Altonaer Bahnhof gingen wir die Museumstraße entlang zum Altonaer Rathaus. Von dort ging es zum Altonaer Balkon, wo wir ein herrliches Hafenpanorama mit weitgehendem Blick auf die Köhlbrandbrücke und anderen Hot Spots hatten. Weiter ging es dann runter zu den Fischhallen, wo wir unseren ersten Zwischenstopp einlegten, um uns dort ein leckeres Fischbrötchen und ein Bier einzuverleiben. Bier ist da wichtig, denn der Fisch muss schwimmen.

Geduld - Fortsetzung

von links nach rechts: Lucky Django, TrebRex, Calamity Kate, Karstenxxx und legolo

Danach führten wir unsere Tour fort und gingen über den Fischmarkt weiter, bis zum "Alten Elbtunnel". Wir gingen dort hinunter und durchquerten diesen, um auf die andere Seite der Elbe zu gelangen. Dort gibt es wiederum eine Aussichtsplattform, von der man einen einmaligen super Ausblick auf Hamburg mit seiner Silhouette hat. Wir gingen dann durch den Tunnel wieder zurück zu den Landungsbrücken und machten anschließend eine sehr schöne Hafenrundfahrt auf einer Barkasse mit. Als wir nach einer guten Stunde wieder an Land waren, gingen wir über die Reeperbahn, weiter Richtung Altonaer Einkaufsstraße, durch die Große Bergstraße, bis zum Altonaer Bahnhof. Dort verabschiedeten wir uns von TrebRex. Er schaute sich noch auf eigene Faust weiter um.

Karstenxxx, legolo, Kate und ich fuhren dann wieder zu uns. Dort bestellten wir uns jeder eine schöne Pizza, (Bier war genug da) unterhielten uns noch viel und schauten noch zwei Filme auf DVD ("R.I.P.D" und "Snatch") an. Wir lachten viel und hatten echt viel Spaß dabei. Natürlich hatten wir zwischendurch immer mal kurz ins Game geschaut. Am Sonntag Morgen war nun wieder Abreise angesagt. Kate machte uns wieder ein schönes deftiges Frühstück, wie am Samstag und danach mussten wir auch schon los, um die Beiden zum Hamburger Hauptbahnhof zu bringen, da sie von dort aus wieder mit dem Zug nach Hause fuhren.

Für uns alle war das ein supernettes und erlebnisreiches Wochenende. Zukünftig werden wir weiterhin für solche Treffen offen sein.

Mit wildwestlichen Grüßen,

Lucky :-)

Falls auch ihr euch mit anderen Spielern im wirklich wahren Leben trefft und das eine runde, lustige Sache wird, dann erzählt uns davon. Gerne berichten wir darüber, egal ob ihr euch im Hohen Norden, tiefen Süden, Wilden Westen oder im sonnigen Osten trefft. Eure Privatsspäre bleibt in jedem Fall gewahrt. Bilder, die euch zeigen, sind nicht zwingend notwendig und werden grundsätzlich auch nur mit eurer Zustimmung veröffentlicht. In diesem Sinne: Die Mitspieler, die zu Freunden werden, sind das Salz in der The West Bohnensuppe!

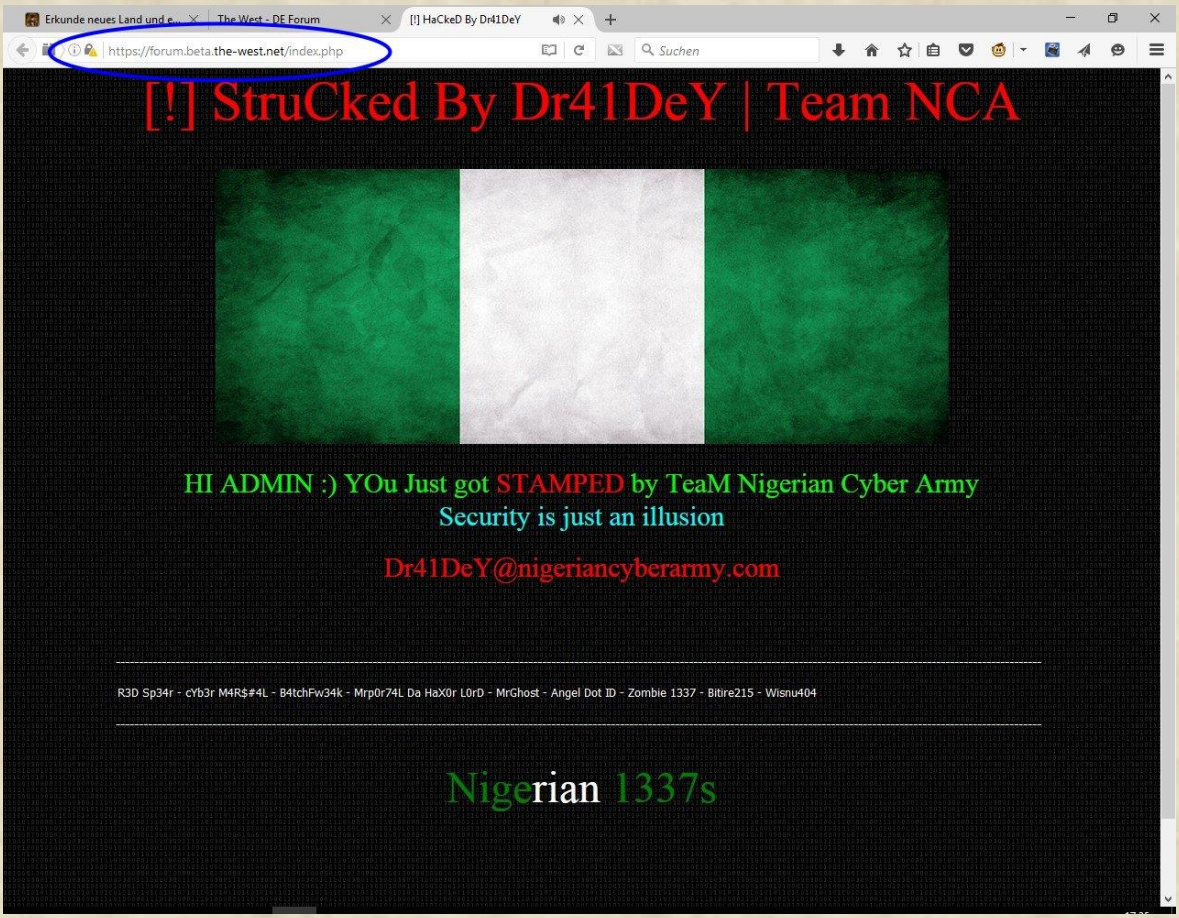
(Tony Montana 1602)

Sicherheit des Spiels

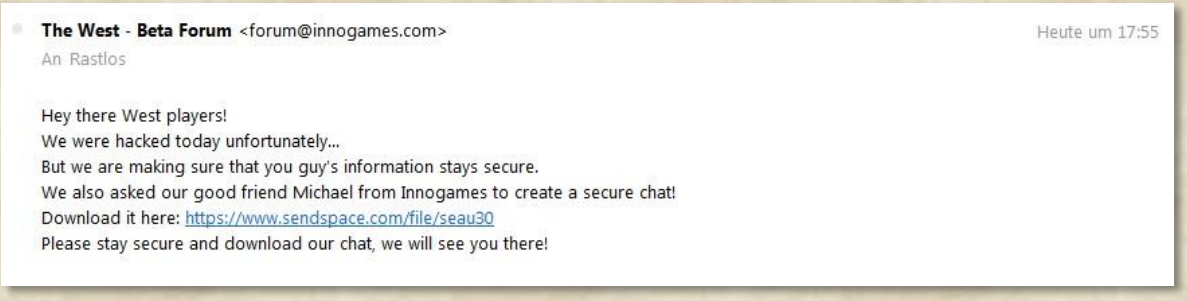
Sicherheit ist nur eine Illusion

InnoGames vertraut auf eine neue Forumssoftware, das Ergebnis des Updates war schon seit einiger Zeit im offiziellen The West Beta-Forum (https://forum.beta.the-west.net/index.php) zu sehen. Das Forum der deutschen Spielercommunity sollte schließlich im Laufe des 24. August in einer mehrstündigen Aktion entsprechend umgestellt werden.

Ob man sich durch die Nutzung der neuen Software auch mehr Sicherheit versprach, mag ich als Laie nicht zu beurteilen. Wenn ja, dann war dies sicherlich ein Schuss in den Ofen, denn wenn man am Nachmittag des 24. August das offizielle Beta-Forum aufrufen wollte, dann wurde man mit folgendem Inhalt überrascht:



Doch damit nicht genug, die registrierten User des offiziellen Beta-Forums erhielten kurz darauf auch eine angeblich „offizielle“ Email.
Man kann nur hoffen, dass niemand so naiv war und diesem Download tatsächlich gefolgt ist.

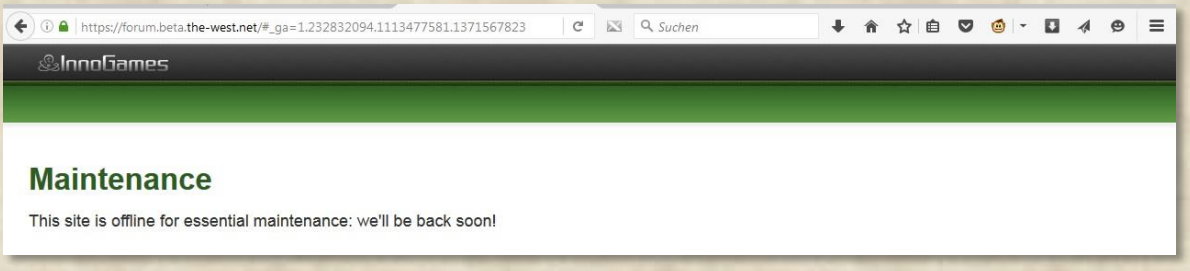


The West - Beta Forum <forum@innogames.com> Heute um 17:55
An Rastlos

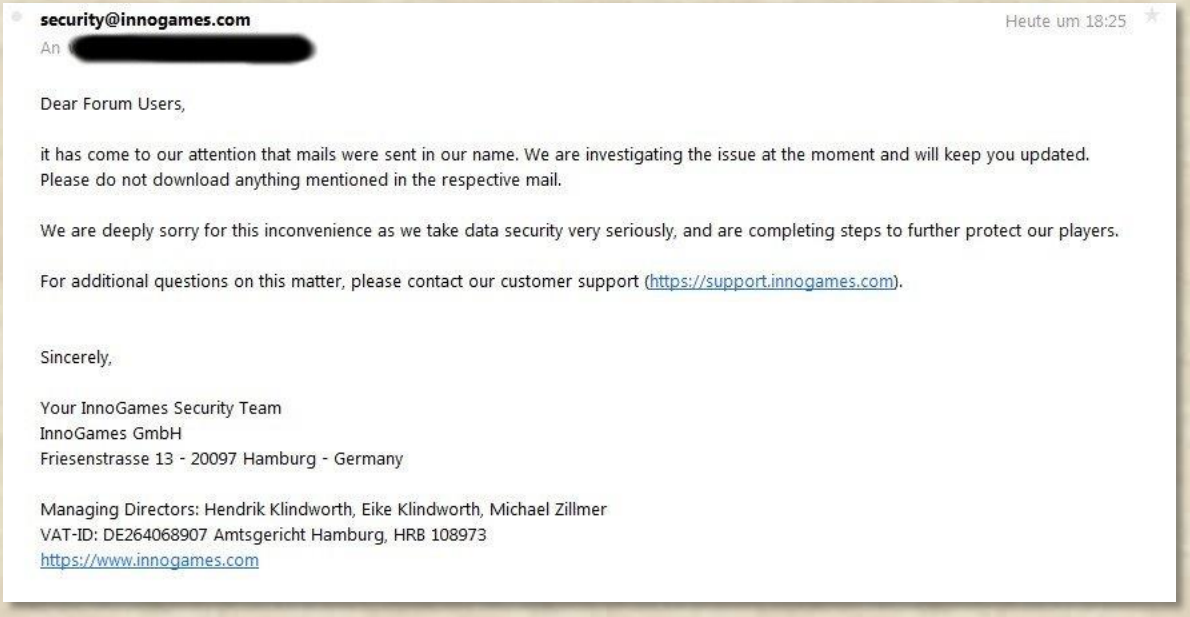
Hey there West players!
We were hacked today unfortunately...
But we are making sure that you guy's information stays secure.
We also asked our good friend Michael from Innogames to create a secure chat!
Download it here: https://www.sendspace.com/file/seau30
Please stay secure and download our chat, we will see you there!

Sicherheit des Spiels - Fortsetzung

Die Verantwortlichen bei InnoGames hatten jedoch schon kurz darauf auf den Hack reagiert und zunächst das offizielle The West Beta-Forum abgeschaltet, anschließend waren dann aus Sicherheitsgründen sogar auch alle weiteren länderspezifischen The West Forumsseiten nicht erreichbar. Die offiziellen Foren anderer InnoGames-Spiele waren hiervon hingegen nicht betroffen.



Was ich persönlich zu diesem Zeitpunkt aber ganz klar vermisst habe, war eine ausdrückliche Warnung – sowohl auf der temporären Seite, als auch per zusätzlicher klar zu identifizierenden Email – in welcher explizit auf die andere falsche Email und den darin enthaltenen (wahrscheinlich) gefährlichen Link hingewiesen wurde. Wenn man schon gehackt wurde und falsche Nachrichten verschickt wurden, dann sollte die Warnung seiner User auch einer der allerersten Schritte sein!
Diese besagte Warn-Email, welche auch einwandfrei als echte InnoGames-Nachricht zu identifizieren war (dafür ein Lob an InnoGames), kam dann schließlich 30 Minuten nach Erhalt der „NigeriaConnection-Email“, darin aber kein Wort über den erfolgten Hack inkl. Datenklau und somit die eigentliche Ursache für den Versand falscher Emails.



security@innogames.com Heute um 18:25

An [redacted]

Dear Forum Users,

it has come to our attention that mails were sent in our name. We are investigating the issue at the moment and will keep you updated.
Please do not download anything mentioned in the respective mail.

We are deeply sorry for this inconvenience as we take data security very seriously, and are completing steps to further protect our players.

For additional questions on this matter, please contact our customer support (https://support.innogames.com).

Sincerely,

Your InnoGames Security Team
InnoGames GmbH
Friesenstrasse 13 - 20097 Hamburg - Germany

Managing Directors: Hendrik Klindworth, Eike Klindworth, Michael Zillmer
VAT-ID: DE264068907 Amtsgericht Hamburg, HRB 108973
https://www.innogames.com

Die endgültige Behebung der Sicherheitsprobleme und das Entfernen des Hacks waren aber wohl wesentlich komplizierter und dauerten dementsprechend länger. Alle offiziellen The West Länderforen (inkl. dem gehackten Beta-Forum) waren jedenfalls erst wieder im Laufe des darauffolgenden Nachmittages wie gewohnt zu erreichen. Ab diesem Zeitpunkt war dann auch die Umstellung auf das neue Forendesign bzw. auf die neue Forensoftware für die deutsche Spielercommunity abgeschlossen.

Sicherheit des Spiels - Fortsetzung

Hinter dem Angriff auf die offiziellen The West Forumsseiten von InnoGames steckte die „*Nigerian Cyber Army*“ (NCA), eine Gruppe von Hackern, welche vor allem 2015 auf sich aufmerksam machte, als diese für wenige Stunden die nigerianische Webseite der „*Independent National Electoral Commission*“ (INEC) übernahmen – und zwar zeitgleich zu den in Nigeria durchgeführten Präsidentschaftswahlen. Ansonsten machte die Hacker-Gruppe immer wieder durch Übernahmen eher unbedeutenderer Webseiten von sich reden, Sicherheitsexperten sind sich jedoch einig darüber, dass bei der NCA Spionage- und Hackertools der neuesten Generationen zum Einsatz kommen. Wieso InnoGames ins Visier dieser Hacker geraten ist, darüber lässt sich nur spekulieren.

(Rastlos)

Den Galgen für Pferdediebe ...

... und Gefängnis für die Hacker!

In eigener Sache: TWTimes im neuen Forum

Neue Präsentation der TWTimes im neuen The West Forum

Im offiziellen The West Forum alter Schule hatte die TWTimes ein Thema im Unterforum "Tools und Skripte" und war damit eines von vielen Community-Projekten. Wer uns finden wollte, musste uns erst umständlich zwischen den anderen Projekten suchen. Mit der Einführung der neuen Forensoftware für das The West Forum ist dies nun vorbei.

Im Zuge der Umstellung des Forums hat unsere Zeitung innerhalb der neuen Forenstruktur erfreulicherweise eine Aufwertung erfahren. Die TWTimes erhielt ihr eigenes Unterforum und steht nun direkt unterhalb der Community-Ebene, gleichrangig neben dem Bereich "Tools und Skripte".

TWTimes-Bereich im neuen The West Forum

Bisher enthält unser neues Unterforum drei Themen. Das ursprüngliche TWTimes-Thema, welches ihr schon seit 2009 kennt, wurde selbstverständlich aus der alten Forensoftware in die neue importiert. Neu angelegt wurden eine kurze Vorstellung unseres Projekts sowie ein Thema zur Ankündigung der September-Ausgabe der TWTimes. Wir haben uns dazu entschlossen, ab sofort jede Ausgabe in einem eigenen Thema anzukündigen. Ihr werdet daher kurz nach Erscheinen auch für die Oktober-Ausgabe ein eigenes Thema finden. Der Gedanke dahinter ist, dass auf diese Weise das Diskutieren und Kommentieren für euch einfacher wird - ihr postet eure Gedanken zu den Themen einer Ausgabe einfach in das Ankündigungsthema. Auch das nachträgliche Auffinden der Gespräche zu einer bestimmten Ausgabe wird durch diese saubere Trennung erleichtert.

Zustimmung oder Kritik, Wünsche und Ideen, die nicht speziell mit einer Ausgabe verbunden sind, sondern allgemein mit der TWTimes zu tun haben, postet ihr am besten in das Vorstellungsthema unseres Projekts. Selbstverständlich könnt ihr in unserem Forum aber auch selbst weitere Themen anlegen.

Wer sich den neuen Auftritt der TWTimes im offiziellen The West Forum selbst ansehen möchte, der findet uns unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?forums/twtimes.213/ im Bereich "Community". Wir freuen uns über euer Feedback zu unserem Projekt und hoffen, dass wir es euch durch die neue Form noch leichter gemacht haben, mit uns zu kommunizieren.

(Tony Montana 1602)

Update 2.42

Das Update 2.42 - Von Maßkrugleerern und tapferen Fortkämpfern

Am 13. September 2016 kam das Update 2.42 in unser Spiel und brachte ebenfalls zwei neue Spielinhalte und einige kleinere Fehlerkorrekturen mit sich.

Wieder einmal ist es die Zeit des Jahres, um das größte Volksfest der Welt zu feiern: Das Oktoberfest - ja, das beginnt immer bereits im September und so startet es auch im Westen bereits zu dieser Zeit. Beim Verspeisen von Brezeln, Sauerkraut, Weißwürsten und einer Kombination dieser drei Dinge können die Cowboys und Cowgirls drei neue Sets und ein Eventset erspielen: Fridolins Eventset, Robert Lees Set, Pancho Villas Set und Tuko-See-Matlas Set. Die Redaktion der TWTimes legt sich bereits jetzt fest: Dieser Name wird sich nicht durchsetzen, die Spieler werden nur vom "Seminolen Set" sprechen.

Da das Event bei Erscheinen der Ausgabe noch nicht abgeschlossen ist und sich über den Nutzen der Sets noch nichts Gesichertes sagen lässt, berichten wir darüber erst in der nächsten Ausgabe detaillierter. Es hat bisher jedoch den Anschein, dass Robert Lee und Pancho Villa eher für Duelle und Fortkämpfe zu gebrauchen sind und das "Seminolen Set" (wie schnell sich so ein Name doch einbürgert) ein Set zum Arbeiten ist.

Oktoberfest 2016: Brezel, Sauerkraut und Weißwurst satt!

Der zweite neue Spielinhalt ist eine wirklich tiefgreifende Veränderung in der Mechanik unseres Spiels. Die Formel zur Berechnung der Fortkämpfe wurde umfangreich verändert. So wurden nicht nur einzelne Werte anders gewichtet, sondern auch für den Fortkampf relevante Fertigkeiten verändert und in einem Fall sogar komplett gestrichen. Wie sich diese Veränderungen genau auswirken und ob sie die Fortkämpfe interessanter und ausgeglichener machen - was das Ziel der Entwickler hinter den Veränderungen war - werden erst die Zeit und viele kommende Fortkämpfe zeigen. Es gibt jedoch bereits die ersten Kleidungs- und Ausrüstungsempfehlungen in diversen Stadt- und Verbandsforen in den Welten. Die Redaktion der TWTimes empfiehlt allen fortkampfinteressierten Spielern, sich mit Gleichgesinnten und erfahrenen Fortkampfleitern auszutauschen, um auf diese Veränderung angemessen zu reagieren. Die Änderungen, wie sie im offiziellen The West Forum angebeen sind, haben wir hier noch einmal im Einzelnen für euch zusammengestellt:

- *Ausdauer und Verstecken werden für Angreifer und Verteidiger jeweils mit Verstecken und Fallen stellen getauscht.*
- *Die Flagge und die umliegenden Sektoren bewirken für die Verteidiger keinen Malus mehr.*
- *Der Malus für Angreifer auf der Flagge und den umgebenden Sektoren wurde jeweils halbiert und beträgt nun -10 für die Flagge und -5 für den Flaggenring.*
- *Zielen und Ausweichen gehen nun mit x^0.5 statt x^0.4 in die Angriffs- und Verteidigungswerte ein.*
- *Arbeiter erhalten anstelle eines Sektorbonusses von 30 % nun einen Gesamtbonus von 20 % auf ihre Angriffs- und Verteidigungswerte*

*Nicht mehr im Fortkampf benötigt: Ausdauer * Neu im Fortkampf: Fallen stellen*

Die Fehlerkorrekturen betrafen eine Questbelohnung, den Inhalt der Quacksalbertasche und die Einladung neuer Spieler per Einladungslink.

Die genaue Beschreibung des Updates findet ihr im offiziellen Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-42.74774/ im Bereich "Ankündigungen".

(Tony Montana 1602)

Forumevent bei The West

Foren-Event „Bilderrätsel im September“

Zur Einweihung des neuen Forums hatte sich das The West Team ein kleines, aber feines Event ausgedacht. Etwas, was es so in The West noch nie gegeben hat. Ein 7tägiges Rebus mit täglichen Preisen für alle richtigen Einsendungen. Jeden Tag wurde so gegen 20.00 Uhr ein neues Rätsel veröffentlicht. Und zu gewinnen gab es:

- Tag 1: jeweils 1 Trank der geringen Weisheit (id:2197000)
- Tag 2: jeweils 1 Trank der Weisheit (id:2198000)
- Tag 3: jeweils 1 Trank der größeren Weisheit (id:2199000)
- Tag 4: jeweils 1 Roter Brief (id:2137000)
- Tag 5: jeweils 1 Blauer Brief (id:2138000)
- Tag 6: jeweils 1 Mate Tee (id:2130000)
- Tag 7: jeweils 1 Pferdetonikum (id:1968000)

Wer alle 7 Rätsel richtig gelöst hatte, konnte am Ende sogar ein paar extra Gegenstände gewinnen.

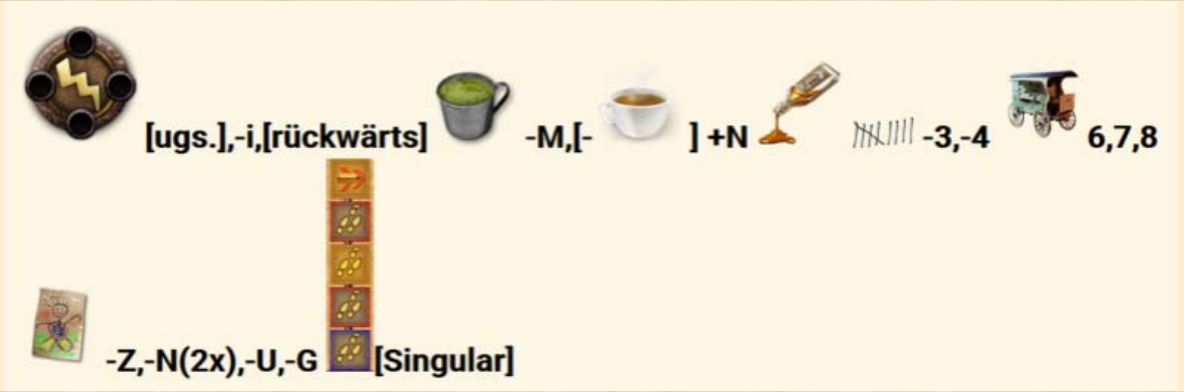
- 1 Trank der großen Weisheit (id:2200000)
- 1 Gute gefüllte Friedenspfeife (id:1971000)
- Auszeichnung des Charakterbonus (id:21340000)

Die Lösungen sollten dann innerhalb eines Tages per PN an den Eventaccount geschickt werden.
Den Auftakt zu den Rätseln machte ein sehr leichter Rebus:

„Alle lieben The West!“
Manche Lösung dazu war auch noch kreativ:

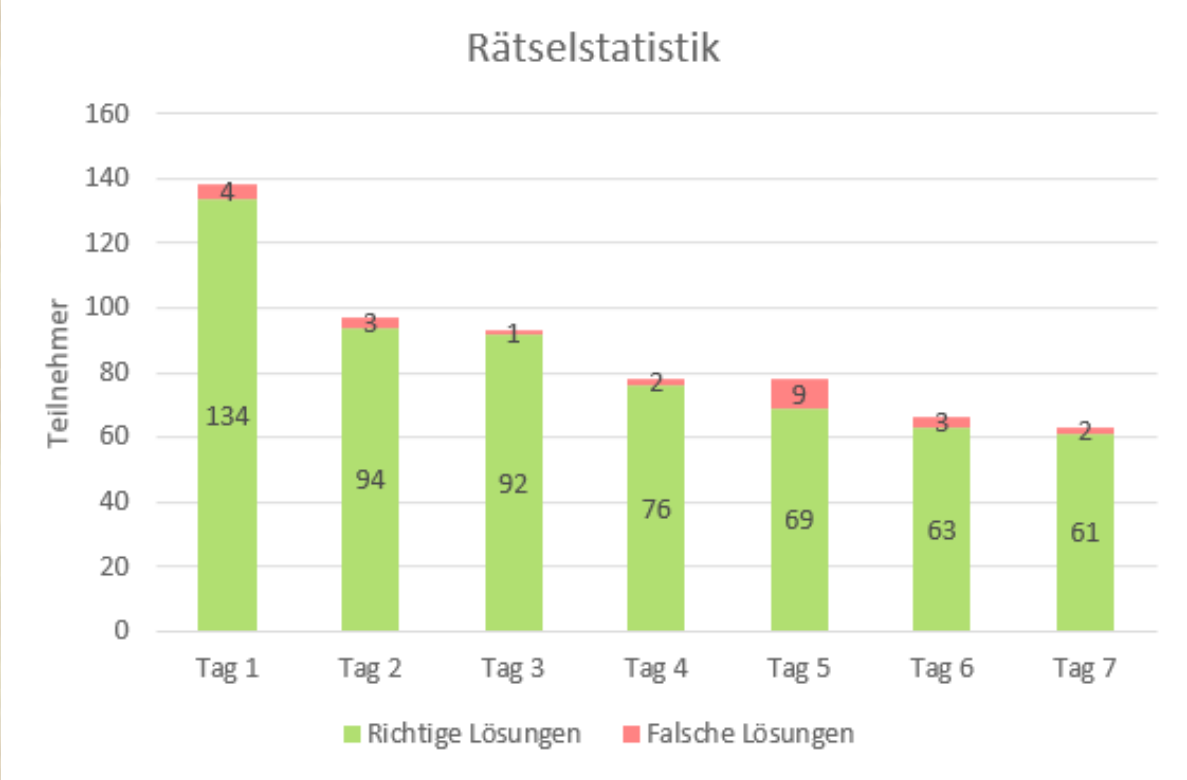
Forumevent - Fortsetzung

Auch gab es Erinnerungen an längst vergessene Questreihen:



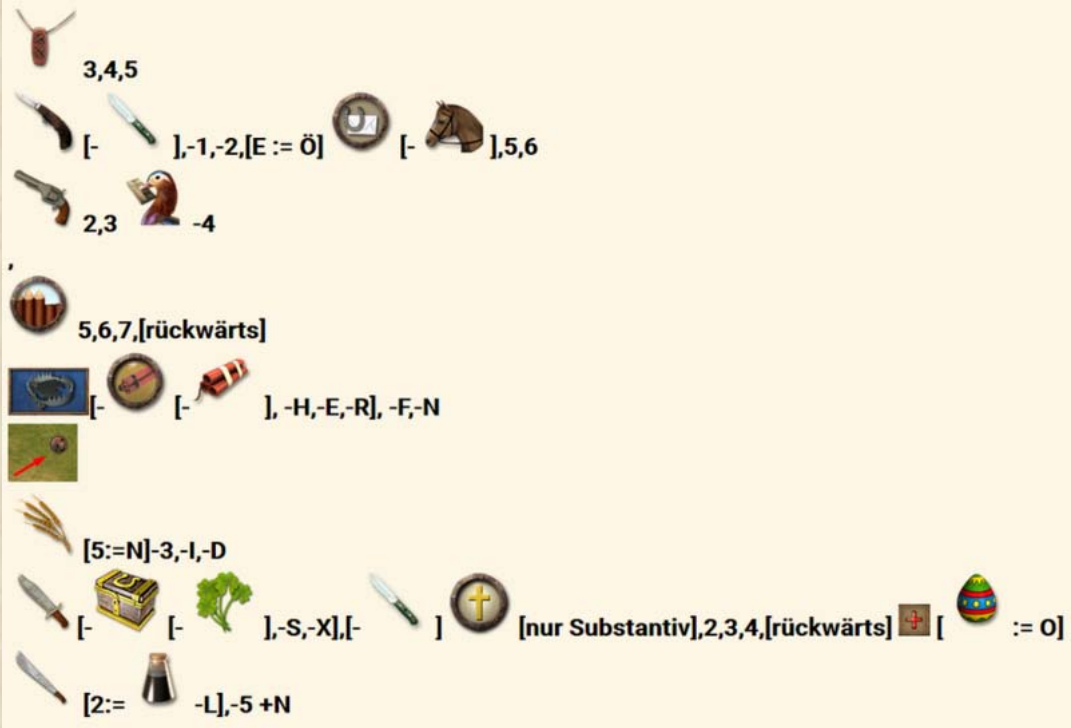
„Tomatensoßeneinweichaktion“

Insgesamt haben 162 verschiedene Spieler daran teilgenommen, womit das The West Team als Resonanz ganz zufrieden war, da Rebusrätsel ja auch nicht jedermanns Sache sind.



Zum Teil wurden die Rätsel auch von mehreren Spielern gemeinsam innerhalb einer Stadt gelöst. Es gab auch manche, die gar nicht gewinnen wollten, da sie leider keine Angabe zur Spielwelt machten. Die Menge der richtigen Lösungen zeigt, dass die Rätsel tatsächlich auch gelöst werden konnten, sodass es auch keinen „Oh-Mann-für-die-Preise-ist-mir-der-Aufwand-zu-hoch-Frust“ unter den Spielern gab.
Insgesamt war es ein schönes Event, das alle Spieler gerne wiederholen möchten.

Forumevent - Fortsetzung



(Kilroy)

Leserzuschrift von Welt 3

Gedanken zur Quest „Marias Geschäftsidee“

Mit dem Herzen einer questenden Abenteurerin gesprochen ...

Vorab - ich spiele The West schon seit 2010, halte mich deshalb für einen "alten Hasen" mit leidlich Erfahrung und Überblick. Ich bin The West schon so lange treu , weil es ein "Spiel mit Potenzial" ist, wie man so schön sagt. Jeder kann sich ganz eigene und unterschiedliche Ziele stecken und diese verfolgen. Das macht für mich die Faszination unseres Spieles aus. Deshalb bin ich auch Abenteurerin mit Leib und Seele. Mein Ziel ist es, irgendwann mal alle Quests gespielt zu haben.

Von daher freue ich mich in letzter Zeit über jede neu angekündigte Quest. Bei jedem Update eine Quest, das will ich, da schlägt mein Questerherz höher. So habe ich doch immer Beschäftigung und der Spielspaß bleibt erhalten. Und ja, es darf schwierig sein, es darf Zeit dauern, es muss nicht alles auf Anhieb gelingen. Ich will Nachdenken müssen und Lösungen finden.

Aber was die Quest "Marias Geschäftsidee" uns Spielern zumutet, dafür fehlt mir jedes Verständnis. 248! Klicks (in Worten zweihundertachtundvierzig) um Blüten blau und lila einzufärben, im Ernst? Das hat mit Spielspaß nichts mehr zu tun. Das ist nur noch Qual, selbst bei höchster Motivation. Sicherlich müssen Questgegenstände nicht beim erstenmal droppen, aber so? Sorry das geht gar nicht! Das die Questbelohnung in keinem Verhältnis zum Aufwand steht, wichtige Craftingprodukte in hoher Zahl "verbraten" werden, die Questtexte zumindest einen klitzekleinen Hinweis auf die Lösung enthalten dürften, ist dann nur noch schmückendes, negatives Beiwerk.

Wie gesagt ich liebe Quests, ich will Quests, aber bitte mit mehr Ausgewogenheit und angemessener Belohnung. Wie wäre es mit einem brauchbaren Set, das man sich von Quest zu Quest erarbeitet? Das wäre aus meiner Sicht ein kundenfreundlicher Ansatz und Anreiz zum Questen, denkt mal drüber nach liebe Inno-Verantwortliche.

(Khosyma)

Umskillquest bei Waupee

Die Zeiten ändern sich ...

Der Name der Quest, die Waupee aktuell im Saloon anbietet, passt sehr gut zu ihrem Inhalt. Der Anbieter InnoGames führte eine weitgehende Veränderung der Formel zur Berechnung der Fortkämpfe durch und veränderte dabei nicht nur bestimmte Werte, sondern veränderte teilweise auch die für den Fortkampf relevanten Fertigkeiten. Statt Ausdauer wird nun Fallen stellen benötigt. Um den Spielern, die ihre Skillung gezielt auf Fortkämpfe ausgerichtet haben, keinen Nachteil entstehen zu lassen, entschloss sich der Anbieter, die Möglichkeit einer kostenlosen Umskillung per Quest anzubieten. Die Quest heißt: **"Die Zeiten ändern sich ... (Archiv)"**. Die Quest kann noch bis zum **31. Oktober 2016** abgeschlossen werden. Danach wird sie unwiderruflich nicht mehr zur Verfügung stehen.

Umskillquest bei Waupee

So gut und lobenswert der Grundgedanke, den Spielern zu helfen, hinter dieser Quest auch ist, so stellte die praktische Umsetzung der Quest jedoch viele Spieler vor große Probleme. *Die Darstellung der Belohnung* im Questfenster verleitete viele Spieler fälschlicherweise zu der Annahme, man bekäme einen Trank zum Umskillen, also vergleichbar mit dem "Trank des Vergessens", dem "Trank der Schwächung" oder dem "Trank des Neuanfangs". Waupee zeigt uns Spielern nämlich eine Flasche mit einer hellen Flüssigkeit darin als Belohnung.

Belohnung der Umskillquest

Umskillquest - Fortsetzung

Da es sich bei der Quest um eine reine "annehmen-abschließen"-Quest handelt, die man mit nur zwei Mausklicks fertig spielen kann, haben viele Spieler auch genau dies getan - leider ohne vorher einmal die Maus auf die Belohnung zu halten. Wer das tat, erhielt per Tooltip (siehe Screenshot) die Information: **"Es werden dir Punkte in den folgenden Fähigkeiten und Attributen erstattet: Stärke, Ausdauer, Lebenspunkte, Ausweichen, Verstecken, Zielen"**. Wieviele Punkte genau erstattet werden, ob alle oder nur ein Teil, darüber gibt es keine päzise Auskunft. Auch darüber, dass diese Erstattung *unmittelbar nach Abschluss der Quest automatisch* erfolgt und eben gerade *nicht über die manuelle Nutzung eines Tranks,* ließ sich diesem Tooltip nicht mit Sicherheit entnehmen.

Viele Spieler schlossen die Quest nichts ahnend ab, nur um danach festzustellen, dass ihre Skillung nun unvollständig ist und sie eine Menge Punkte wieder neu verteilen müssen. Unter den zurückgesetzten Punkten sind jedoch auch die Fertigkeiten Zielen, Ausweichen und Lebenspunkte. Diese werden immer noch im Fortkampf benötigt und sind natürlich auch immer noch für Duelle relevant. Aus diesem Grund möchten viele Spieler an diesen Werten gar nichts ändern. Aber was macht man nun, wenn diese Fertigkeiten plötzlich auf null gesetzt sind und man nicht genau weiß, wie hoch man vor der Quest diese Fertigkeiten geskillt hatte? Richtig, man steht vor einem nicht unerheblichen Problem. Man muss sich durchfragen, in der Hoffnung auf einen hilfsbereiten Mitspieler zu stoßen, der sich erstens wirklich gut auskennt und zweitens auch noch Tipps gibt, die die eigenen Spielinteressen berücksichtigen und nicht nur die Ansichten des Tippgebers. Oder man muss auf gut Glück eine Skillung basteln. Oder man muss langwierige Tests durchführen und dabei lange Zeit die Nachteile einer unvollständigen Skillung in Kauf nehmen. Alles keine angenehmen Optionen.

Am schlimmsten erging es denjenigen Spielern, die die Quest abschlossen und sich dann erst einmal anderen Dingen zuwandten, nach dem Motto *"Den Skilltrank werfe ich heute Abend/morgen/wenn ich mal Zeit und Ruhe für eine neue Skillung habe ein"*. Diese Spieler erlebten beim Arbeiten oder, mit besonders schwerwiegenden Konsequenzen, bei Duellen böse Überraschungen. Wie ein Duell in der eigenen Duellstufe ausgeht, das mit Zielen, Ausweichen und Lebenspunkte auf dem Wert null geführt wird, kann sich wohl jeder leicht und in blutigen Farben selbst ausmalen. Es gab Spieler, die erst nach Duellniederlagen und einem schmerzhaften KO überhaupt bemerkten, dass an ihrer Skillung etwas nicht stimmte.

Soweit zur Beschreibung des Problems, das, im Zuge vorheriger Formeländerungen, mindestens einmal bereits schon in gleicher Form im Spiel aufgetreten ist. Die Redaktion der TWTimes sieht zwei mögliche Lösungen für das Problem und möchte diese dem Anbieter InnoGames empfehlen.

Der leichteste Weg wäre eine *vollständige und genaue* Information im Tooltip. Ein solcher neuer Satz könnte lauten: *"Nach Abschluss der Quest werden dir sofort automatisch alle Punkte in ... erstattet."*

Dieser Satz enthält alle notwendigen Informationen über Art (automatisch), Zeitpunkt (sofort nach Abschluss der Quest) und Umfang (alle) der frei werdenden Punkte und wäre sicher eine Verbesserung zum aktuellen Zustand. Aber auch er löst das Problem nicht, dass viele Spieler eine so einfache Quest annehmen und abschließen, ohne vorher groß die Belohnung anzusehen - erst Recht, wenn sie eine so große Ähnlichkeit mit einem bereits bekannten Gegenstand, nämlich einem Trank, hat.

Die zwar etwas anspruchsvollere, aber dafür auch deutlich elegantere Lösung wäre daher, tatsächlich einen *Trank* einzuführen, der manuell aktiviert werden muss und erst dann die gewünschten Effekte auslöst, wenn der Spieler auch wirklich darauf vorbereitet ist, seine Skillung umzubauen. Mit so einem Trank wären alle unerwünschten Nebenwirkungen ausgeschaltet.

Solange die Situation unverändert ist, empfiehlt die Redaktion der TWTimes allen Spielern, nach jeder bedeutenden Änderung Screenshots von ihrer Skillung zu machen und diese für den oben beschriebenen Fall zu speichern. Mit Hilfe eines Screenshots lässt sich nach einem Missgeschick leicht der alte Zustand wiederherstellen. Wichtig ist dabei, dass der Screenshot die "Rohdaten" der Skillung zeigt, also *ohne* Boni durch Kleidung und Ausrüstung.

Falls ihr ähnliche Probleme und Erfahrungen mit dieser Quest hattet, erzählt uns davon. Gerne berichten wir in der nächsten Ausgabe darüber. Selbstverständlich sind uns auch eure eigenen Lösungsvorschläge für das Problem willkommen - vergesst aber vor lauter Umskillen und Problemen und Lösungen nicht, worum es eigentlich bei der ganzen Sache geht: die Fortkämpfe wieder spannender und attraktiver zu machen! Also, Leute, schultert die Gewehre und kämpft um die Forts eurer Welten!

(Tony Montana 1602)

Sammler auf Welt 1

Die Morgenmuffel

Es ist schon einige Monde her, dass wir über die eifrigsten Bärensammler auf Welt 1 berichteten. So zogen wir wieder einmal los, um den aktuellen Stand zu erforschen. Immer noch befinden sich mit 363 Bären die meisten Meister Petz im Gehege von Archileus. Auf das übrige Morgenmuffelset legt er wohl keinen großen Wert. Cymoril folgt ihm mit derzeit 297 Bären auf dem zweiten Platz und Reglos belegt zur Zeit den Platz 3 mit 256 Bären. Betrachtet man allerdings den Screenshot seines Inventars, so liegt er mit dem Morgenmuffelset insgesamt ungeschlagen auf Platz 1 in Welt 1.

Cymorils Bärengehege

Das Bärengehege von Archileus

Das Bärengehege von Reglos

Es wird immer schwieriger, Bären auf Welt 1 einzufangen. Mit der natürlichen Vermehrung klappt es leider auch nicht so recht. Mancher Jäger versuchte es mittels "Veredelung", was aber die Tierchen eher reduziert, als vermehrt. Man braucht also viele Helfer, um vorwärts zu kommen. Findet man ab und zu einen Bär auf dem Markt, so schreckt man selbst als besessener Sammler vor den Preisvorstellungen des Anbieters zurück. Deshalb gilt heute unser ganz besonderer Dank einmal den vielen uneigennützigen Sammelhelfern.

Waidmannsheil!

(Cymoril)

Leserzuschrift Birdie - Abenteuer

Abenteuer - eine andere Sicht der Dinge

In der letzten Ausgabe berichtete der Spieler **Rastlos** darüber, wie er den Multispielerinhalt "Abenteuer" sieht. Seine in der Tendenz eher kritische Sicht der Dinge veranlasste den Spieler **Birdie**, der in vielen Welten zu finden ist und bereits eine erhebliche Menge Abenteuer gespielt hat, dazu, einen eigenen Beitrag zum Thema "Abenteuer" zu verfassen. Herausgekommen ist dabei eine ebenso nützliche wie interessante Mischung aus "Spielanleitung für Einsteiger" und "Zustandsbeschreibung" der Abenteuer im Oktober 2016. Lest hier seinen Beitrag:

Hallo,

wir haben es lange erwartet und in der letzten Ausgabe war es dann endlich soweit: Rastlos hat seine Beutetruhenstatistik veröffentlicht (nochmals vielen Dank dafür). Desweiteren gab es jedoch noch einen weiteren Beitrag, den ich nach - Stand heute - 3756 Abenteuern nicht einfach so stehen lassen kann.

Wenn ich mich an meine ersten paar Spiele erinnere, dann gruselt es mich noch heute. Level 150, keine richtige Waffe, falsche Klamotten, Wiki nicht gelesen, vollkommen ohne Plan. Ja, diejenigen, die dort am Anfang dabei waren und sich ebenfalls kaum auskannten (aber immer noch besser als ich) haben geschimpft und gewettert als gäbe es kein Morgen. Zu dieser Zeit gab es auch noch keinen "Beleidigungsmelder-Button" und Ihr könnt es mir glauben - die meisten Spiele endeten im Chaos und wüstesten Beschimpfungen - wenn sie nicht schon damit begonnen hatten.

Vergleicht man die Spiele der Anfangszeit mit den jetzigen, ist es ein himmelweiter Unterschied. Von Anfang an bildete sich eine Gruppe heraus, die die Abenteuer regelmässig spielte und der Rest: Naja, man war nicht lange dabei, bei all diesen Irren ... musste man auch nicht.

Wenn da nur nicht diese neuen Quests wären, die den Spieler dazu zwingen, bei den Abenteuern mitzumachen, denn dort liegt letztendlich der Hund begraben. Natürlich rührt sich an dieser Stelle der mahnende Finger "Du musst die Quest ja nicht machen", aber seien wir mal ehrlich: Quests sind Brot und Butter eines Onlinegames wie The West. Selbst ein Hardcoresammler, der nie questet, muss ein Abenteuer bestehen, um an Colcords Pferd zu kommen.

Ich hatte damals ein unglaubliches Glück, da ich zu Anfang nicht sofort die Flinte ins Korn geworfen habe und gleich in meiner ersten Kiste ein Banditengewehr lag (Ob ich etwas zum Sieg beigetragen habe? Aber nein, natürlich nicht.). Damals lief mein Charakter auch noch auf Welt 10 herum, ohne dass er sich irgendwelche Klamotten kaufte und als ich diesen Umstand dann mit der Möglichkeit, ohne irgendein Event immer wieder und dauerhaft hervorragende Setteile zu erhalten, kombiniert hatte, war der Bann gebrochen - es ging los. Ich fing an, dieses kleine aber durchaus hochkomplexe Spiel zu verstehen. Ich lernte die Spieler kennen - viele kamen, viele gingen - lernte Gegner sowie Spielsituationen zu analysieren und versuchte anhand der wenigen Informationen, die mir über das andere Team zur Verfügung standen, deren Züge vorauszusehen. Wenn Ihr an dieser Stelle eine psychologische Analyse unserer Lieblingsspieler erwartet, dann muss ich Euch leider enttäuschen. Das meiste, ist ziemlich subjektiv und ich handle meist sehr gefühlsmässig nach dem mir vermittelten Gesamtbild. Aber ein Abenteuerpsychogramm ist auch keinesfalls notwendig. Wenn Ihr die weiter untenstehenden Tipps und Tricks in Euer Spiel mit einbezieht, kann Euch dies durchaus zu mehr Spaß bei den Abenteuern verhelfen, ohne dass Ihr zum Psychodoc mutieren müsst.

Nicht dass Ihr das falsch versteht - dies hier ist kein Loblied auf die Abenteuer, die ich an manchen Tagen so sehr hasse, dass ich es kaum sagen kann und keinesfalls will ich Euch dazu überreden, mit den Abenteuern anzufangen. Ich stehe auf dem Standpunkt, dass The West genügend Spielinhalte (Duelle, Städte errichten, Handeln, Sammeln, Fortkämpfe etc.) bietet und wer einen dieser Inhalte eben nicht mag, der muss sie ja nicht spielen bzw. sollte auch nicht müssen (s. Beitrag von Rastlos). Ich lese beispielsweise hier immer wieder gerne die Beiträge der Duellanten, kann mir das jedoch für mich überhaupt nicht vorstellen.

Seit langem nun schon schwelt in mir aber schon der Gedanke, die Erfahrungen, die ich bisher in den Abenteuern gesammelt habe, mit jemandem zu teilen.

Gut, es gibt einen Wiki-Eintrag, zwei ellenlange Threads, warum also noch mal was? Die Informationen, welche

Leserzuschrift - Fortsetzung

ich hier weitergeben möchte, beruhen auf Erkenntnissen, die Ihr wohl nirgendwo finden werdet. Vielleicht in einem der Foreneinträge, aber bestimmt nicht im Wiki und noch weniger in den knapp 15 Minuten, die ein Abenteuer dauert. Letztendlich sollte dieser Beitrag hier eher als ein "Abenteuer FAQ extended Version" verstanden werden und - lieber abenteuerunerfahrener Leser, bevor Du weiterliest, schau doch zuerst im Wiki vorbei.

Legen wir los!

1. Wahl der Waffen

Ich werde Euch jetzt hier keine prozentual aufgegliederte Statistik liefern, was man denn zu einem Abenteuer am besten anzieht etc. Nein, unter diesem Punkt geht es um die Auswahl der Fähigkeiten vor dem Start. Selbstverständlich hat jeder seine Vorlieben und alles hat Vor- und Nachteile, aber dennoch gibt es vielleicht den einen oder anderen Denkanstoß.

- *Ein Spieler mit wenig LP sollte sich auf jeden Fall mind. eine Heilung wählen. Auch ist in manchen Fällen bei einem kleinen Spieler, ohne spezielle Waffe, ein Schuss bestimmt nicht halb so effektiv wie eine Schlinge.*
- *Ein Spieler mit 6 k + LP kann durchaus auf Heilung verzichten und dafür eine Schlinge nehmen. Diese Spieler gehen durchschnittlich einmal pro Abenteuer ko, ob nun mit oder ohne Heilung. Wozu also noch heilen, wenn man ein Schlingel sein kann?*
- *Du bist der Kleine, der nachher zum gegnerischen Saloon oder zur Bank läuft aber auch ein gutes Gewehr hat, um den dortigen Kleinen zu besiegen? Dann nimm die Schlinge mit, sonst wird er Dir bis zum St. Nimmerleinstag davon laufen.*
- *Inspiration, Adlerauge: Liebes Inno-Dev-Team, tauscht das Zeug von mir aus gegen Handgranaten ein. Niemand sollte in die Versuchung geführt werden, diese Fähigkeiten zu wählen.*

2. Aufstellung

Wir kennen alle die klassische Abenteueraufstellung: Der Kleinste steht oben und läuft zur Bank, der Rest reiht sich von unten nach oben ganz vorne auf, um mit zwei Zügen an die Mühle zu kommen. Zu beachten gibt es hier folgendes:

- *Der Kleinste kann durchaus ganz unten stehen und einen Schuss abgeben, bevor er zur Bank oder zum Saloon zieht. Er sollte dann auf jeden Fall die ersten beiden Züge haben. Der Vorteil darin besteht, dass er die Schüsse des gegnerischen Teams auf sich zieht und die anderen Mühlengänger gefahrlos den ersten Zug überstehen. In einem 5er Spiel ist diese Vorgehensweise nicht möglich!*
- *Derjenige mit den wenigsten LP, der auch zur Mühle geht, sollte immer an oberster Stelle stehen, egal wieviele Mitspieler es gibt. Je weiter er vom Gegner entfernt ist, desto schlechter kann er getroffen werden und nur das zählt zu diesem Zeitpunkt. Schussfeld um einen meterweit entfernten High-End-Gegner zu treffen kann an dieser Stelle vernachlässigt werden. Ausserdem steht dem Spieler mit den niedrigen LP, wenn er ganz oben steht, noch immer die Option zur Verfügung zur Bank oder zum Saloon zu laufen, um das gegnerische Team am Punkten zu hindern.*
- *Niemals sollte sich bei einem 5er Spiel ein Spieler hinter seinen Teamkollegen aufstellen, da er dann gar keine Option mehr hat und in den meisten Fällen auch kein Schussfeld. Auch hinter den Hütten zur Mühle zu laufen empfehle ich nicht, da dann für bis zu 5 Runden gar kein Schussfeld besteht.*

Leserzuschrift - Fortsetzung

3. Der erste Zug

Egal, ob man nun kreuzt, klassisch geradeaus zieht, einen Spieler zur Bank oder Saloon lossendet. Selbst im ersten Zug können schon Fehler passieren, die Auswirkungen auf das gesamte Spiel haben können. Außerdem verrät manchmal schon der erste Zug einem geübten Spieler so einiges über den Gegner.

Oberster Grundsatz: Zuerst ziehen, dann schiessen!

- *Der kleinste handelt zuerst! Entweder er schiesst zuerst und zieht dann (s. o.) oder er läuft ganz klassisch zur Bank oder zum Saloon. Sofern der Gegner dies nicht beherzigt und deren High-Level-Spieler ziehen zuerst, haben sie eine viel weitere Entfernung als Ihr haben werdet, wenn Ihr gezogen seid.*
- *Derjenige, der eine Schlinge setzen möchte (bitte Wiki lesen, wo Ihr dafür stehen müsst), muss unbedingt an der Hütte stehen. Er wird zuerst seine Züge machen, was bewirken kann, dass einer seiner Mitspieler geschlingt wird. Wenn dem so ist, hat dieser Mitspieler, wenn er dann an der Hütte steht, im schlimmsten Fall zwei Runden kein Schussfeld. Ein Fehler hier kann schon entscheidend sein.*
- *Diejenigen, die zur Mühle laufen, sollten eine gewisse Reihenfolge beim Laufen einhalten, um den Teamkameraden eine bessere Chance auf einen Treffer zu geben. Jeder Spieler sollte zuerst gezogen haben und erst dann den Schuss einstellen.*
- *Dringend empfohlen ist, dass der oberste Spieler, der zur Mühle geht, zuerst zieht, da nur ein Spieler ihn überhaupt treffen kann und der Rest des Teams, aufgrund der höheren Entfernung, bessere Ausweichchancen hat.*
- *Empfohlen wird ebenfalls (wenn keine Schlinge gesetzt wird), dass der Spieler mit den meisten LP an der Hütte steht, dann der zweite usw. Der erste Spieler wird, wie im Fortkampf, den ersten und auch meisten Schaden abfangen.*

4. An der Mühle

Selbstverständlich ballern wir gerne was das Zeug hält. Du hast den dreifach gepimpten Tinglit-Super-Bogen? Bleib stehen und schieß bis alle tot sind. Aber gehen wir einmal davon aus, dass wir hier ein "normales" Spiel haben mit "normalen" Gegnern (ja, ok, manch einer ist alles andere als normal und durchaus der Grund für Deinen Sieg) und derjenige mit der besten Waffe steht ganz vorne und der Kleinste ganz hinten.

- *Deine Kollegen haben noch eine Schlinge? Versucht Friendly Fire zu erzeugen.*
- *Wenn Du ganz vorne stehst, zieh ruhig mit Deinem ersten Zug zum Kleinsten der Gegner ganz hinten. Auch wenn Du hierfür die Mühle verlassen musst, so überwiegen doch die Vorteile: Der vorderste Gegner trifft seinen Mitspieler, wenn er auf Dich gezielt hat. Der Kleine ist so gut wie aus dem Spiel, da er entweder schon fast ko ist, oder sich schleunigst aus dem Staub macht und kein Schussfeld mehr haben wird. Lauf nicht hinterher sondern bleib bei Deinen Kollegen. Ihr habt nun Überzahl!*

Leserzuschrift - Fortsetzung

5. Das Spielgeschehen

Don`t Panic! Ihr werdet Euch jetzt nicht durch weitere 33 Runden gnadenloser Zugfolgenanalyse quälen müssen. Letztendlich ist alles, was jetzt kommt situationsbedingt und Ihr kennt dies alle. Viele Neulinge fragen oft schon vor dem ersten Zug "Wenn ich die Bank/den Saloon habe, wo soll ich dann hin?". Keine Ahnung Leute, es kommt immer darauf an und wurde schon tausendmal im Forum breitgetreten:

- *Baller vom Saloon-Eck auf die Mühle.*
- *Versteck Dich am See und schiess.*
- *Lauf hinten rum zur Bank/zum Saloon, wenn Dein Gegner viel stärker als Du ist.*
- *Du hast noch Heilung zu verteilen? Dann lauf zur Mühle und heil einen Mitspieler.*
- *Da kommt jemand, der doppelt soviel Leben hat als Du und mit seiner Wumme schießt er jeden ins Nirvana? Lauf weg so schnell Du kannst und versteck Dich! Oberster Grundsatz im Überlebenskampf: Erst laufen, dann schießen oder heilen!*
- *Überschätze auf keinen Fall Deine eigenen Fähigkeiten sonst bist Du schneller KO als Du "Null Punkte" sagen kannst.*
- *Das ist ein Teamspiel! Auch Deine Mitspieler können Gegner KO schiessen.*
- *Manchesmal ist es sinnvoller einen High-End-Gegner mit wenig LP am Leben zu lassen als ihm nach 3 Runden wieder mit vollen LP gegenüber zu stehen.*
- *Du hast eben die Mühle gewonnen und noch einer vom anderen Team ist übrig? Würdest Du nicht auch Dein Glück woanders versuchen? Achte darauf, dass Du immer die Möglichkeit hast, in wenigen Zügen bei den von Deinem Team dominierten Feldern zu sein.*
- *Vermeide Patt-Situationen, bilde Überzahl.*
- *Jede Runde ist wichtig! Ihr habt gerade mal max. 35 Runden und eine verschenkte Runde, in der Ihr gar nichts macht, kann über Sieg oder Niederlage entscheiden.*

Achja, und vor allem: ACHTE AUF DIE ZUGREIHENFOLGE!

Zum Abschluss noch ein Punkt, der mir persönlich sehr am Herzen liegt und den ich versuche immer zu beachten:

Du bist der Abenteuer-Checker mit dem großen Plan? Dann lasse andere daran teilhaben! Denke für die unerfahrenen Spieler mit und plane ihre Züge im voraus, nicht erst wenn die Runde beginnt.
Handle wie ein Leiter in einem Fortkampf und sag Deinen Spielern was genau sie machen müssen. Bedenke: Du bist der Profi und weißt, wie man gewinnen kann. Dein Mitspieler hat vielleicht gerade mal das erste Spiel hinter sich und kann kaum Laufen.
Ja, Du wirst Fehler machen und wegen Dir werden Spiele verloren gehen, aber wäre es denn anders herum nicht auch so gekommen? Wisch Dir den Po ab und mach weiter. Nächstes mal wirst Du es besser machen.

Auf jeden Fall werden alle Beteiligten incl. Dir daraus lernen und den Fehler vielleicht nicht mehr machen. Außerdem hat das Ganze noch ein Gutes: Du bist schuld, nicht die Anderen :-D

Leserzuschrift - Fortsetzung

So, meine lieben Mitstreiter. Das waren meine five Cents zu den Abenteuern und zu guterletzt noch eines:

Ich spiele die Abenteuer, weil ich sie mag und weil ich sie hasse. Ich mag das Set und ich hasse es, dass ich dieses §%§$! Gewehr noch immer nicht auf Stufe 2 gebracht habe. Manchesmal spiele ich tagelang kein Spiel und dann wieder 20 bis 30 an einem Tag und irgendwann, wenn ich dann mal viereckige Augen habe, dann hör ich einfach auf. Ich bin kein Abenteueraussteiger, habe noch nie ein Spiel während es lief verlassen und bevor eines startet breche ich nur unter bestimmten Voraussetzungen ab:

- *Spieler im Team wählt keine Fähigkeiten*
- *Spieler meldet sich nicht (deshalb gibts fast immer ein "Hi" von mir)*
- *Spieler ist immer off bei den Abenteuern oder spielt gegen das eigene Team*
- *Streitereien, Beleidigungen*
- *Spiele, bei denen ich überhaupt keine Chance habe incl. Gegnern, die mir noch nicht einmal Punkte lassen (spielt alleine Jungs und Mädels)*
- *Rastlos (neeee ... Scherz!)*

Ich wollte eigentlich nichts zu dem Beitrag von Rastlos schreiben, obwohl er ja wohl offensichtlicherweise ausschlaggebend für meinen Beitrag war, aber ich kann es einfach nicht lassen (naja, er könnte es ja auch nicht).

Lieber Rastlos, grundsätzlich kann ich durchaus Deinen Standpunkt in diesem Beitrag verstehen und ich glaube, Du stehst mit Deiner Meinung keinesfalls alleine. Viele Spieler, vor allem von den langjährigen Spielern auf The West erhält man diese Rückmeldungen, halten die Abenteuer einfach für zu unausgewogen. Die Abenteuer sind zu sehr abhängig vom Banditenset, sind durch den Zwang ein Team zu bilden zu sehr anfällig für Streitereien etc. Du hast da nichts neues erzählt, jeder weiß das und hörst Du das? Kein Einwand.

Nichtsdestotrotz gibt es eine The West-Spielerschaft, die das Feature der MPI zu schätzen weiß und immer wieder sieht man den einen oder anderen neuen Spieler, der lernen möchte, sich weiterentwickelt und nicht gleich nach dem ersten Fehlschlag die Flinte ins Korn wirft.

Ich bin mir sicher, dass ein Spieler wie Du, der vieles im Blick hat, sich über alles und jedes eine Meinung bildet, sich auch Gedanken darüber gemacht hat, wie es wohl auf neue Spieler wirken mag, wenn der Mega-Spieler namens Rastlos, von seiner Erfahrung mit 250 Abenteuern erzählt und dann kam wohl zwei Jahre nix und dann wieder 10, hm?

Vielleicht sollte sich ein Spieler (Ehre wem Ehre gebührt), der zweifelsohne zur Meinungsbildung bei der The West-Community beiträgt, einmal darüber Gedanken machen, welche Auswirkungen ein m. E. absolut populistischer und einseitiger Beitrag wie der Deine bei neuen Spielern wirkt.

Es gibt Abbrüche, Störungen, keine Kisten bei Abenteuern? Ja, so ist es. Sollte man deshalb allen Spielern unterschwellig davon abraten, es zumindest zu versuchen? Ich denke, diese Frage beantwortet sich von selbst.

Viel Spaß und bis demnächst auf dem Raster.

Birdie

Die TWTimes ist stets an einer möglichst großen Vielfalt der Meinungen interessiert. Falls auch ihr eure Meinung zu den Abenteuern mitteilen möchtet, schickt sie uns per Telegramm, E-Mail oder Forennachricht. Wir veröffentlichen sie gerne.

(Tony Montana 1602)

Arbeitsberichte

Zu guter Wille

Wieder einmal standen Friedensverhandlungen vor der Tür. Laufender Bär war noch nicht lange der Häuptling seines Stammes. Sein Vorgänger hatte die letzten Friedensverhandlungen nicht überlebt. Das gab ihm zu denken. Es konnte gar nicht schief gehen. Einige Soldaten von dem Fort hier in der Nähe hatten sich angemeldet. Er kramte in den Sachen des alten Häuptlings in dem Zelt, dass jetzt seines war. Ja, da war sie: Die Friedenspfeife. Im Grunde war es ja ganz einfach. Man rauchte den Tabak zusammen, besprach die Verhandlungsbedingungen und trennte sich wieder. Ja, es sollte die beste Friedensverhandlung werden, die sein Volk je geführt hatte.

Als er weiter kramte, fand er auf einem Stück Büffelhaut eine Zeichnung. Es schien eine Anleitung zu sein, um den perfekten Friedenspfeifentabak zu mischen. Glaubte Laufender Bär zumindest. Vielleicht verstand er auch nur die Symbole darauf nicht. Als die vier Soldaten im Lager eintrafen, hatte er jedenfalls die Pfeife rauchfertig und saß in erwartender würdevoller Haltung in seinem Zelt. Die Soldaten traten ein, man begrüßte sich. Alle setzten sich und Häuptling Laufender Bär zündete die Friedenspfeife an. Sie glühte heller, als er es je gesehen hatte … und dann explodierte das Gemisch im Pfeifenkopf mit einem lauten Knall. „Oh, das erklärt den Tod des alten Häuptlings.“ Waren noch seine letzten Worte, bevor Laufender Bär umkippte. Aber er starb nicht, sondern nach mehreren Wochen wurden die Friedensverhandlung fortgesetzt. Mit einer ganz normalen Friedenspfeife.

Arbeitsberichte - Fortsetzung

Am wilden Fluss

Es war nun schon mehrere Jahre her, dass Billy Morgan beim Wildwassertransport arbeitete. Er liebte das schnelle Wasser und den Geruch der Baumstämme, die sie zusammenbanden und von den Wäldern hoch oben in den Bergen hinunter zu den Sägemühlen flößten.

Eines Abends; sie hatten schon fast alle Stämme zusammengebunden, als eine alte Indianerin ans Ufer trat. Die meisten Männer ignorierten sie, aber Billy kam nach getaner Arbeit zu ihr herüber. „Was willst Du?“, fragte er. Die Alte holte zwei Rollen Blauen Tuchs hervor. „Bitte bring das meinem Jungen, Schlafender Wolf. Er arbeitet jetzt unten in der Sägemühle. Und gib ihm das, damit er uns nicht vergisst.“ Und sie drückte dem kräftigen blonden Mann Chief Josephs Indianerkette in die Hand. Billy tat die alte Indianerin irgendwie leid und er versprach ihr, ihren Sohn zu finden. Die Frau dankte ihm noch einmal und gab ihm zum Abschied noch ein Stück Papier. Als er es auffaltete war es eine Landkarte. Er nahm sie und ging zurück zu den Holzflößen.

Unten im Sägewerk, nachdem sie die Stämme abgeliefert und ihren Lohn erhalten hatten, machte sich Billy Morgan daran, Schlafender Wolf zu suchen. Tatsächlich fand er ihn beim entrinden der Stämme. Er trug eine abgewetzte blaue Hose und an der Seite einen rostigen Armeerevolver. Der Flößer ging zu ihm und brachte ihm die Rollen Tuch und die Kette von seiner Mutter. Schlafender Wolf lächelte, legte die Kette um den Hals und drückte das weiche Tuch an seinen nackten Oberkörper. „Danke.“, sagte der Indianer. „Aber so viel brauche ich doch gar nicht.“ Und so gab er Billy eine Rolle Tuch zurück, damit er sie seiner Mutter wiedergeben konnte. Billy konnte nicht widerstehen und zeigte schlafender Wolf auch noch die kleine Landkarte. Dieser lachte und zeigte mit dem Finger auf einen bestimmten Fleck auf der Karte. „Da musst Du hin.“, sagte er noch, legte das Tuch beiseite und kratzte weiter die Rinde von den Stämmen. Also machte Billy sich erneut an den Aufstieg zur Bergstation des Wildwassertransportes. Dabei betrachtete er genau die Karte und fand tatsächlich die Stelle, auf die der Indianer gezeigt hatte. Dort – in einem holen Baumstamm – fand er den Barren Silber. Dann setzte er seinen Weg zur Bergstation fort.

(Kilroy)

Filmkritik

Keoma – das Lied des Todes

Wind weht über einer wüsten Landschaft und der Tod, in Gestalt einer alten Frau, spricht zu dem vorbeireitenden Keoma. Eine Szene, die in ihrer mystischen Stimmung an ein Märchen erinnert. Aber Keoma, ein Indianer-Halbblut, welcher nach einem Massaker von einem Farmer aufgezogen wurde und nun aus dem Bürgerkrieg zurückkommt – gespielt von Franco Nero – hört nicht auf die ihm wohlbekannte Alte, sondern reitet weiter.

Schon auf dem Weg in seine alte Heimatstadt begegnet er einem Treck mit Pockenkranken. Unter ihnen die schwangere Lisa, die gar nicht krank erscheint. Diese rettet er und erfährt, das ein Mann namens Caldwell in der Stadt die Macht an sich gerissen hat und alle Pockenkranken und auch jene, die er loswerden will, in einen Steinbruch bringen lässt, damit sie dort sterben. Was jedoch noch schlimmer ist, dass die drei Söhne des Mannes, der Keoma aufzog, auch für Caldwell arbeiten. Diese haben ihn schon als Kind gehasst und nun steht er auf der anderen Seite und kämpft gemeinsam mit seinem Vater und einem alten, freien Schwarzen gegen Caldwell und für die Pockenkranken.

Erst als Caldwell ihren Vater erschießt, wenden sich seine Söhne gegen Caldwell und erschießen ihn. Jedoch nur, um selbst die Macht in der Stadt an sich zu reißen. Keoma und Lisa können fliehen. Aber da das Böse natürlich nicht siegen kann, kehrt Keoma zurück und erschießt die drei Stiefbrüder.

Und da kehrt das Märchenhafte zurück in diesen überaus stimmungsvollen Western, wenn in all dem Tod überall, ausgerechnet die alte Frau Lisa hilft, ihr Kind auf die Welt zu bringen.

Der 1976 in Italien gedrehte Film ist, rein von den Kostümen und der Kulisse her, ein klassischer Italowestern. Aber durch ein Wechselspiel an Rückblenden und Zukunftsvisionen, die die eigentliche Handlung immer wieder unterbrechen und die ungewöhnlichen Blickwinkel der Kamera, wird der Film denoch zu etwas Besonderem, weshalb eine Kopie des Films unter anderem im New Yorker „Museum of Modern Art“ ausgestellt ist.

Fazit der TWTimes: Unbedingt sehenswert!

(Kilroy)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Oktober

Ende des Monats warten zwei gruselige Aufgaben auf alle wilden Wiederholungstäter des Westens.

Vom 28.10.2016 um 10:00 Uhr bis zum 07.11.2016 um 23:59 Uhr kann die Questreihe **Ein amerikanischer Albtraum** gespielt werden.

Die **Halloweenquestreihe** steht vom 30.10.2016 um 0:00 Uhr bis zum 07.11.2016 um 23:59 Uhr für uns Spieler bereit.

Sammeln, arbeiten, Attribut- und Fertigkeitspunkte sammeln - Quests wiederholen lohnt sich!

(Tony Montana 1602)

Rezept des Monats

Der Thahnksgiving-Truthahn

Thanksgiving steht vor der Tür. Der Legende nach wurde das Fest zum ersten Mal von dem Hungertod nahen Pilgern und ihren indianischen Nachbarn gefeiert, die Mitleid mit ihnen hatten und ihnen Nahrung brachten. Damals wie heute meldet sich in allen Teilen der USA die ganze Familie an, um diesen Tag gemeinsam zu verbringen. Gemeinsam und mit dem alljährlichen Truthahnessen. Und für eben dieses muss früh aufgestanden werden.

Zunächst kommt der Truthahn selbst dran.

Zutaten

1 Truthahn mit ca. 5 kg Gewicht
1 Weißbrot vom Anfang der Woche
5 Zwiebeln
Kürbis (ca 200g)
2 Äpfel
1 Tasse Butter (ca. 250 g)
4 El Salbei
2 El Thymian
Salz und Pfeffer
3 El Mehl
2 Gläschen Sherry

In den frühen Morgenstunden werden als erstes die Zwiebeln, Stangensellerie und Äpfel gewürfelt. Danach werden diese Würfel in einer großen Pfanne mit der Butter angeschwitzt. Anschließend wird das altbackene Brot erst in Scheiben und dann in Würfel geschnitten und in eine Große Schüssel gegeben. Die gehackten Kräuter werden den Brotwürfeln ebenso beigemengt wie die in Butter geschwenkten Zwiebel-Apfel-Sellerie-Würfel. Diese Schüssel wird beiseite gestellt.

Jetzt ist der Truthahn dran, den der Herr des Hauses sicher schon am Vortag besorgt hat. Der Vogel wird gewaschen, getrocknet und dann mit Salz und Pfeffer ausgerieben. Jetzt wird mit einem Löffel die Füllung in das Tier gegeben. Am besten, indem man die Haut, die einmal zum Hals gehörte nach hinten auf den Rücken zieht und erst einmal zunäht (Stopfnadel und Baumwollfaden machen sich meiner Erfahrung nach am besten) und das Tier anschließend hochkant platziert. So fällt die Füllung nicht wieder heraus. Wenn der gesamte Innenraum locker mit der Füllung ausgefüllt ist, auch diese Öffnung gründlich verschließen. Natürlich kann man die Öffnungen auch mit Nadeln feststecken, Aber da ist die Gefahr größer, dass es sich löst oder lockert.

Den Backofen auf eine mittlere Temperatur vorheitzen (ca. 160° C) und dann den Truthahn auf den Rost legen. Darunter ein Blech, das Fett und Bratensaft auffängt. Wichtig ist, ein Leinen-oder Baumwolltuch im Öl zu tränken und den Truthahn darin einzuwickeln. Das verhindert das die Haut zu schnell dunkel wird. Jetzt wird der Truthahn weitestgehend in Ruhe gelassen. Immer nach je einer Stunde das Tuch kurz lüften und die Haut mit herausgebratenem Bratensaft bestreichen.

Rezept des Monats - Fortsetzung

Ist der Vogel in der Röhre, beginnt die Bereitung der unverzichtbaren Cranberriesauce.

Zutaten

1 Schale Cranberries (ca. 250 g)
1 Fläschchen Ahornsirup (ca. 225 ml)
Ebenso viel Wasser
1 Prise gemahlenes Piment

In einem Topf werden die Beeren mit Sirup und Wasser vermengt, langsam aufgekocht und bei mittlerer Temperatur unter ständigem Rühren solange gekocht, bis die Beeren weich sind und die Schalen aufplatzen. Dann dauert es nicht mehr lange, bis alles eine glatte Cremige Sauce ist. Diese wird mit Piment gewürzt und noch einmal gut verrührt. Wichtig ist, dass es nicht anbrennt und die Temperatur nicht so hoch ist, dass zu viel Flüssigkeit dabei verdunstet (schließlich wollen wir Sauce und keine Bonbons). Notfalls ein paar Tropfen Wasser nachgießen. Jetzt wird der Topf mit der Sauce abgedeckt und an einem warmen Ort stehengelassen, wo die Sauce bis zum Essen gut durchziehen kann.

Jetzt hat man erstmal etwas Zeit, um die eintreffenden Gäste zu begrüßen, die gute Stube herzurichten, den Tisch zu decken und vielleicht mal kurz durchzuatmen.

Wenn der Truthahn ca. dreieinhalb Stunden im Ofen war, fängt man an, sich um die Süßkartoffeln zu kümmern.

Zutaten

1 Korb Batate/Süßkartoffeln (ca. 800 g)
6 EL braunen Zucker (ca. 100g)
1 Orange
6 EL Butter (60 g)
Salz

Die Batate waschen und in einem Topf mit leicht gesalzenem Wasser kochen. Nach ca. 10 Minunten Kochzeit sind sie bereits gar und können abgegossen werden. Dann wird die Orange ausgepresst und der Saft zur Seite gestellt.

Nach vier Stunden entfernt man das Tuch vom Truthahn, damit auch die Haut in der letzten halben Stunde knusprig werden kann.

Wenn diese etwas abgekühlt sind, die Süßkartoffeln schälen und in Scheiben schneiden. Mit den Scheiben eine mit Butter eingefettete Auflaufform Dachziegelartig auslegen.

Der Orangensaft wird nun zusammen mit dem Zucker in einem kleinen Topf aufgekocht, bis der Zucker sich komplett aufgelöst hat. Nun wird die Butter eingerührt. Wenn es eine glatte Sauce ist, wird diese über die geschichteten Süßkartoffeln in die Auflaufform gegeben.

Wenn der Vogel durch ist, aus dem Ofen nehmen und am besten das Öltuch wieder darüberlegen. Nun wird auch das Blech mit dem Bratensaft herausgenommen und die Auflaufform mit den Süßkartoffeln in den Ofen gestellt. Mehl wird in einem Topf angeröstet, mit dem Bratensaft aufgegossen und aufgekocht und mit etwas Sherry gelöscht, was eine zusätzliche braune Sauce ergibt.

Der Truthahn wird tranchiert, die Fäden gelöst und die Füllung in eine Schüssel gegeben. Die Saucen zum Tisch gebracht und in dieser Zeit (ca. 20 min) sind auch die Batate fertig und können serviert werden.

Ich wünsche guten Appetit. Und gebt euren indianischen Nachbarn etwas ab bitte!

(Kilroy)

Reisebekanntschaften VIII

Gelegenheit macht Diebe

Nach den Aufregungen der letzten Nacht hatte Lucie Carpek fast den ganzen Tag geschlafen. Sie hatte sich ihr Buch genommen um zu lesen, aber das leichte Ruckeln der Kutsche wiegte sie in den Schlaf wie eine Amme. H.E.I.N.Z. hatte die Pferde im Griff und folgte der Straße. Für Der dem Wind folgt war es ein leichtes gewesen, die Abzweigung wiederzufinden, an welcher sie gestern die Postkutschenroute verlassen hatten. Seitdem ging die staubige einsame Straße gerade aus Richtung Westen. Manchmal machte Der dem Wind folgt in der Ferne Ortschaften ausfindig. Aber noch gab es keinen Grund, eine von diesen aufzusuchen. Erst jetzt gegen Abend fiel ihm auf, dass die Pferde erschöpft waren. H.E.I.N.Z. fehlte das Gespür dafür. Also ritt er bis zum Fenster der Kutsche und rief Lucie aus ihren Träumen zurück. „Sagen Sie ihrem Metall-Freund, dass wir halten müssen.“ Schlaftrunken sah Lucie dem Indianer vor ihrem Fenster ins Gesicht, bis sie begriff, was er meinte. Dann schaute sie hinaus und rief: „H.E.I.N.Z. Stopp!“ H.E.I.N.Z. gehorchte, zügelte den Trab der Pferde und brachte die Kutsche zum Stehen. Lucie stieg aus, streckte sich und blickte gen Westen, wo die Sonne schon am Untergehen war. Sie hatte sehr wohl verstanden, dass Danteslav die Sonne scheute. Als sie ein Kind gewesen war, hatte ihre abergläubische Großmutter ihr manchmal von Wesen erzählt, die sie Vampire genannt hatte. Nun Danteslav würde wohl in ihre Geschichten gepasst haben. Aber auch wieder nicht. Er hatte so nichts von der Bosheit und Grausamkeit aus den Geschichten ihrer Kindheit. Nun, sie war auch schon lange kein Kind mehr.

„Wir haben noch Essen und Wasser aus Moontown.“, verkündete Lucie. „Ich denke, man könnte ein Feuer machen und hier bleiben. Aber morgen braucht die Kutsche neue Pferde und wir brauchen neues Wasser.“, überlegte Der dem Wind folgt. „H.E.I.N.Z. hole bitte Dantelavs Kiste von der Kutsche.“, befahl Lucie ihrem Roboter. Und auch dieses Mal gehorchte dieser aufs Wort. Der dem Wind folgt hat schon die ersten Funken auf einem Bündel Steppengras entzündet und am Horizont verschwand das letzte Rot der Sonne. Während Lucy ihr wehmütig nachblickt, hört sie hinter sich, wie Danteslavs Kiste sich öffnet. Lächelnd blickt die alte Dame sich um und schaut in das überraschte Antlitz ihres Begleiters. „Guten Morgen, mein Freund.“, begrüßte sie den eleganten Mann mit der blassen Hautfarbe. „Guten Abend, Lucy.“, antwortet er und blickt sich um. Auch ihm fielen die erschöpften Pferde auf. Und vor allem die Kutsche. Umso mehr er den Tag über in seiner Kiste darüber nachdachte, umso weniger gefiel ihm die Idee, in der gestohlenen Postkutsche weiterzureisen. Er sah Lucy auf einem Stück Brot herumkauen. „Ich werde versuchen, bessere Nahrung aufzutreiben.", entschuldigte er sich und machte sich bereits daran, das Lagerfeuer verlassen zu wollen.

Am Horizont hatte Danteslav Rauch gesehen. Jetzt bei zunehmender Dunkelheit waren seine Augen noch besser als die von Der dem Wind folgt. Als erstes öffnete er seine Kiste, um Karl zu wecken. Dann wies er den Golem an, ihm zu folgen. Erst als er sich einige Meter von der Kutsche entfernt hatte, erhob er sich in die Lüfte und eilte von dannen in die Richtung des Rauches. Karl stapfte ihm zwar deutlich langsamer, aber doch unaufhörlich nach. Der Ursprung der dünnen Rauchfahne war eine kleine Gruppe aus drei Planwagen, die verlassen hier standen bzw. lagen. Wohl Siedler, die nach Westen wollten. Was auch immer hier geschehen war, es konnte noch nicht lange her sein. Das verbrannte Holz war noch warm und roch nach Feuer. Er atmete tief ein und blickte sich um. Kein Pferd war noch hier. Weder lebendig noch tot. Die Überlebenden hatten sie wohl mitgenommen, inklusive allen Dingen, die sie aus dem Wagen mitnehmen konnten. Was geblieben war, waren die arg in Mitleidenschaft gezogenen Wagen. Danteslav untersucht einen davon, der noch auf dreien seiner Räder steht und dessen Plane nur angesengt war. In ihm liegt ein alter Mann und röchelte noch ohnmächtig. Man hatte ihn wohl zurückgelassen, in dem festen Glauben, er würde eine Weiterreise nicht überleben. In seiner stark blutenden Schulter steckte eine Pfeilspitze. Danteslav nimmt ihn vorsichtig hoch, aber der Verletzte reagierte nicht mehr. Der Vampir spürt seine letzten Herzschläge und nimmt sich sein verbliebenes Blut.

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Als Karl die Wagen erreicht, war der Siedler bereits tot. „Karl.“, rief er den Golem zu sich. „ICH KARL.“ „Diesen Wagen werden wir brauchen. Du musst ihn reparieren und zu den anderen bringen. Im Wagen befindet sich noch ein Toter. Diesen wirst Du begraben.“ „ICH KARL.“, ist die erwartete Antwort. Natürlich musste dem Golem Schritt für Schritt erklärt werden, was er zu tun hat, aber er gehorcht. Es dauert nicht lange, bis eines der wenigen intakten Räder von einem liegenden Wagen abgebaut und an den Planwagen angebracht ist. Danteslav lässt dabei Karl den Wagen hochheben und übernimmt selbst das Aufbringen des Rades an die Achse. Als dann der Golem die Deichsel des Wagens ergreift und Richtung Lager aufbricht, fliegt Danteslav Orlok in den Nachthimmel. Er kommt noch vor dem Golem mit der Kutsche bei Lucy an. In seinen Händen zwei tote Kaninchen, die er schnell hinter einer Böschung erlegt hatte. „Ich hoffe, Du hast Hunger.“ Er lächelt Lucy an. Frau Carpek war durchaus glücklich über etwas anderes als altes Brot zum Abendessen. Der dem Wind folgt schmunzelt. „Deshalb warst Du fort?“ „Nicht nur deshalb.“

Von weitem hörte Der dem Wind folgt bereits das Geräusch der Wagenräder und die schweren Schritte Karls. „Das ist eine Kutsche?“ Ungläubig schaut Lucy dem Golem entgegen. „Ja.“, erklärt Danteslav Orlok. „Ich fürchte, es ist zu auffällig in der Postkutsche weiterzureisen.“ „Und woher hast Du die neue Kutsche?“, will Lucy wissen, während sie dem Hasen das Fell abzieht. Früher hatte sie das oft getan. Josef hatte ihren Kaninchenbraten geliebt und sie war traurig bei dem Gedanken, das Danteslav wohl kein Stück davon essen würde. „ICH KARL.“, hört man den Golem schon von weitem rufen. „Ein Indianerüberfall, nehme ich an.“, antwortet Danteslav wie beiläufig. Dabei achtet er nicht auf das verärgerte Gesicht von Der dem Wind folgt, sondern sein Blick klebt an Lucys Händen, wie das Blut des zweiten Kaninchens, das sie gerade ausnimmt. „Na sicher, es sind immer die Indianer.“ Der dem Wind folgt legt einen weiteren trockenen Zweig ins Feuer. „Wohl kaum immer. Aber ich habe einen Pfeil in einem alten Mann gefunden. Andererseits einen Pfeil kann wohl jeder abschießen.“

Danteslav denkt zurück an seine alte Heimat. An die Bauern und wie einfach es war, immer alle Schuld an krankem Vieh oder toten Kindern den Vampiren zuzuschieben. Was immer auch geschah, welche Krankheit auch in der Gegend ausbrach – natürlich steckte immer seine Familie dahinter und sie standen mit Fackeln und Heugabeln vor den Toren des Schlosses. Hier in der neuen Welt gab es keine Vampire. Keine außer ihm! Aber die weißen Männer, die in das Land gekommen waren hatten das Hemd des Sündenbocks mitgebracht und es kurzerhand den Indianern übergestreift. Es war wohl egal, wer den Pfeil abgeschossen hatte – für jeden Außenstehenden waren es die Indianer.

„... Man sollte Kaninchen anders zubereiten. Aber die Möglichkeiten haben wir hier wohl kaum. Ich habe nicht einmal Salz und Pfeffer dabei.“, murmelt Lucy vor sich hin, als sie Der dem Wind folgt die nackten Tiere übergibt, damit er sie über dem Feuer garen kann. Dann kramt sie nach einem Tuch in ihrer Tasche, um zu versuchen das Blut von ihren Händen zu reiben. Das wenige Wasser, das sie noch hatten, war zum Waschen zu kostbar. „Bald erreichen wir San Francisco.“, versicherte ihr Danteslav, der nun neben ihr steht. „Dann werde ich höchstpersönlich dafür sorgen, dass das duftendste Schaumbad der Westküste für dich bereit steht.“ Vorsichtig greift er nach ihren Händen und küsst sie. Natürlich riecht er das Blut, vermischt mit dem Geruch seiner guten Freundin. Aber für heute Nacht ist sein Hunger gestillt. Er lächelt und beide setzen sich ans Feuer. Der dem Wind folgt hat einen Stock angespitzt und grillt das erste Kaninchen. Karl und H.E.I.N.Z. laden die

Reisebekanntschaften - Fortsetzung

Kisten vorsichtig von einer Kutsche in die andere. Dazu noch alle weiteren Habseligkeiten, die sich noch in der Postkutsche befinden. „SCHÖNE NEUE KUTSCHE.“, versucht Karl eine Konversation mit H.E.I.N.Z. „Diese. Kutsche. Ist. Jetzt. Der. Normal-Zustand.“ Roboter können nicht lachen – sonst hätte er es jetzt wohl getan.

„Was wirst du tun, wenn wir in San Francisco angekommen sind?“, wendet sich Lucy an Danteslav. „Ich denke, mir ein Anwesen erwerben. Vielleicht in den Handel einsteigen oder zum Theater gehen. Ich werde sehen, welche Möglichkeiten sich mir bieten. Zumal meine begrenzte Tagesplanung wohl kaum alle Möglichkeiten offen lassen wird.“ Graf Orlok schaut in den Himmel. So unbegrenzt sind die Möglichkeiten für ihn dann doch nicht. „Wenn ich dir helfen kann …“, beginnt Lucy erneut. „Ich will dich nicht aufhalten, liebste Freundin. So sehr ich auch deine Gegenwart genieße. Du wirst sicher Pläne haben, wenn du an der Küste ankommst.“ Er erinnert sich an eine Frau, die bei seinem Vater gelebt hatte. Eine Sterbliche, die er altern sah, bis ihr Leben endete und sein Vater wieder allein war. Er betrachtete Lucy, aber er war sich bewusst, dass die Einsamkeit ohne sie, schmerzlich sein würde, egal wann sie ihn einholen würde. Dann lieber früher als später. „Pläne habe ich noch keine.“, gibt Lucy Carpek zu. „Aber ich werde weiterreisen. Vielleicht fährt ein Schiff über den Pazifik nach China. Das wäre nochmal ein Abenteuer.“ Und sie lächelt.

Der Dem Wind folgt nimmt das Kaninchen vom Feuer, um das nächsten darüber zuhalten. Das gegrillte Tier bietet er Lucy an. „Probieren sie erstmal das Abenteuer dieser Mahlzeit.“ Karl und H.E.I.N.Z. Stehen abseits. „ABENTEUER SIND AUCH NORMALZUSTAND.“ „Ja. Wie. Berechnet. Man. Abenteuer?“ Spaß mal Gefahr – denkt Danteslav bei sich, dessen gutes Gehör jedes Wort der Beiden verstanden hat. Aber das würde der künstliche Mensch kaum verstehen. Oder sein Golem. Ja, Abenteuer! Wie Lucy es sagte, klang es kostbarer als alles Gold der Welt. Und er wollte Handel treiben? Allein? Bis die Bauern wieder vor seinem Tor standen. Er schaute hinüber. Lucy und Der dem Wind folgt aßen das Kaninchen. Das Fett es Tieres mischte sich mit dem Blut an Frau Carpeks Fingern. „China? Ja, das wäre sicher interessant.“

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

RRR: ach übrigens hab ich villas jacke abgegriffen
FFF: ich nur die jacke aus der kneipe gestern, hatte einer vergessen

SSS: ich brauche einen baseballschläger , habe Frank im Zimmer , Frank iss mein neuer Mitbewohner , der macht aber nix im Haushalt und nervt nur . Frank ist eine Mücke
DDD: lass Frank leben SSS
LLL: Mücken erfrieren eh bald.
CCC: messer nachlad ALLE AUF FRAAAAAAAAANNK
DDD: armer Frank
LLL: Ach was - so viel Stichfläche hat Frank eh nicht.
CCC: nach stunden .....zimmer liegt in trümmern ,drei schwerverletzte liegen in ihrem blut und leise ganz leise hört man ein leises sssssssssssum
SSS: neeee jage ihn mit duftspray und desinfektionsmittel
LLL: Zu Tode kleben ist aber nicht nett. Oder hast du ein Sammelalbum?
CCC: so ,n film fährt bei mir automatisch ab ,wegschmeis
SSS: ich FFF, er ist tot , Desinfektionsmittel und mein Schuh haben ihn erledigt . Zahle Miete lieber alleine
DDD: amen,ruhe in Frieden armer Frank
LLL: Ich finde es ganz schön wenn die Franz' an der Wand kleben verschiedene Rahmen rum - und schon hast du deine eigene Ahnengallerie.

PPP: Hey weiß jemand wie ich meine Festplatte aufteilen kann in 2 Platten ?
SSS: Säge ?

WWW: schön.dass du da bist! ich dachte, dein rechner ist kaputt.
BBB: er nutz einen alten C64
SSS: isser auch , nutze meinen aten der heute repariert wurde
CCC: WWW der SSS kann immer nur zwei std on bleiben ,dann ist der sprit von dem alten ding alle und er muß zur tanke
SSS: läuft auf 2 takter
BBB: wenn beim nachbern der Fernseher flackert weil der SSS wieder so viel strom zieht gibts ärger imh haus
SSS: ich hänge ihn später an die Gasleitung
CCC: mach das blos nicht ,wenn der von VW ist ,fliegt dir noch die bude in die luft
SSS: Loch iss schon gebohrt , riecht zwar etwas habe aber noch keinen passenden schlauch

CCC: da hat es mich gschmissen hmpf. auf paso grade villas jacke gezogen
WWW: welcome back, flugvogel. saugeil CCC! gibts die überhaupt in krähengröße?
CCC: noch nicht anprobiert ,krieg die flügels nich in die ärmels
WWW: musst die tragflächen einfalten

LLL: Hi Ich hab die Quest gerade gemacht bei Henry und dachte ich bekomm da eh keine Punkte umgeschichtet. Und jetzt... steh ich da mit dem ganzen Haufen
CCC: LLL dann sind deine schuhe nicht zugebunden. Meine Füße riechen nicht nach Schnitzel. Ich sitze aber tatsächlich barfüß da
CCC: LLL ,achte auf deine herzpunkte ,noch ist der wechsel nicht zu sehen sobald du es bestätigst wird die änderung aktiviert
LLL: CCC - ich hab einen offenen Fertigkeitspunkt und 194 offene Attributspunkte
AAA: gw LLL, mir ging es auch so
LLL: Danke Was mach ich denn jetzt. Oh - dann bin ich nicht alleine
AAA: alle attris wieder auf stärke
WWW: ganz toll. welche quest ist das?
AAA: die doofe bei waupee
LLL: Sollte ich - ich hab den Baumeistererfolg immer noch nicht
CCC: WWW lass blos die finger weg von waupee ,nicht aktivieren ,du ärgerst dich
WWW: ok

LLL: Gibts eigentlich einen guten Schmäh der mich den Fremden bei der Schwarzer Schatz Teil2 KO kriegen lässt?
CCC: jo LLL ich könnt dir beraten
LLL: Ja, dann beraten Sie mal
CCC: willst kloppen oder schiessen ?
LLL: Ja - bis vor 10 Minuten schlagen. Aber irgendwie hab ich nix mehr auf rot
WWW: kannst du doch alles wieder drauf setzen, oder?
CCC: hm na dann pack alles wieder dahin würd ich meinen ,nun noch nen grund kurs im duellskill is dann doch was viel
LLL: Ja - aber dann hab ich alles auf Errichten. Ich kann den Fremden nicht zu tode sanieren. Leider.
CCC: auf rot ist ja auch stärke LLL. und schlagkraft ,beides is dann gut zum verkloppen
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder
LLL: So lief das andauernd.
CCC: wo hast deine attri hingepackt LLL ?

Der Chatspion - Fortsetzung

LLL: Da hatte ich alles - wirklich alles - auf rot.
CCC: WOOOOOOOO sind sie jetzt ????
WWW: so einen habe ich auch, den cree-krieger. der heisst krieger, weil ich den nie kriege...
LLL: Bei... offene Attributspunkte Waupee ist Schuld daran. Vielmehr ich selbst. Ich klicke ja an jedem und jeder rum die da im Saloon ein Rufezeichen hat.
CCC: WWW da helfe ich dir auch noch ,doch nun machen wir mal LLL schick
CCC: LLL pass auf ,ich schreib auch langsam ,pack bitte alle attri wieder auf rot (das ist ganz ganz oben)
WWW: du hast den fremden doch schon besiegt
LLL: Aber nicht KO
WWW: musst du ihn koen? (kaoen)?
CCC: jap ko hauen schiessen stechen spucken
WWW: ko spucken will ich sehen!
CCC: wenn ich dir sage was der an gesammtleben hat haust du die nächsten 100 bäume mit der stirn um
LLL: So - 199 Stärke und ein wunder Zeigefinger. Zufrieden?
CCC: so nun nimmst du ein hackebeil ,eine pumpfe ,einen knüppel ,stellst auf kopftreffer und kloppst den ungespitzt in den boden
LLL: Trifft sich gut - als Nächstes muss ich bei einer anderen Quest 1x schlafen. Beraten Sie mich also in ein wohlverdientes KO. Ich bin in Crystal Town. So ein Questort am Raddampfer
CCC: wärst du bitte so freundlich einmal kurz auf den fremden zu klopfen ,ganz zährtlich sollte reichen LLL
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder. Das mit Schusswaffe als Indi
CCC: ja leck ,red ich japanisch ? ist das eine schlagwaffe ?? ich kann nicht mehr
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder
LLL: Das mit Schlafwaffe. Damit will ich zeigen - es macht keinen Unterschied
AAA: nimm keine SCHLAFwaffe!
WWW: mach so weiter, LLL
CCC: LLL ich schwör ich pack dich und tauch dich so lange unter bis dir flossen wachsen
WWW: dann lacht der fremde sich tot
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder
PPP: Versuchs mit der hand. vielleicht triffst du da mehr
LLL: Ja - Bratpfanne vielleicht
AAA: auf den kopf
TTT: genau, LLL ... machs dem fremden mit der hand^^
LLL: TTT - Frontferkel
PPP: LLL auf was hast du geskillt?
LLL: Jaa... rot und - ähm - Errichten
CCC: LLL ist auf deiner taktik karte alles auf ausweichen oder was ?
LLL: Schau an - nackig
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder
AAA: wie viel lp hast du noch?
LLL: 1130
AAA: zu viel
LLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder. Jetzt noch 112 LP
AAA: oh
LLL: nur ein NPC Duell
AAA: dann duellier jetzt nicht, gehst ko
LLL: OK. So - eine offizielle Ankündigung: Trotz meiner irren Skillung, meinem persönlichen Unvermögen und meine Unfähigkeit bin ich TTT und CCC zu allerhöchstem Dank verpflichtet. Sie haben nicht die Nerven weggeschmissen
LLLL: Banditen-Duell: LLL vs. Fremder. Danke
CCC: ne LLL der dank ist nicht nötig ,wir haben ja nur salbadert umgehauen hast du ihn ja alleine
WWW: wie hast du das jetzt geschafft, LLL???? glückwunsch!
LLL: Kleidungswechsel und Buffs - und die Nerven unserer Mitspieler
CCC: mit etwas beratung und ein paar schläge in den nacken kann der LLL eigentlich duelle sehr gut ,zeigt er auch gegen echte spieler immer wieder

---

AAA: wie sieht es mit bärenfutter aus? vorräte gut gefüllt?
BBB: genügend vorhanden
AAA: was bekommen die so bei dir?
BBB: beeren
AAA: hmm, beeren brauchen fleisch und honig :-)
BBB: LOL

CCC: 34 x 15 sek blaubeeren = 5 x [Blaue Blume]
CCC: erholung ler
CCC: reicht nichtmal mehr für ein "e"

DDD: Blumenkränze sind echt schön - aber zum Finden echt scheiße.#
EEE: noch keinen gefunden DDD?
DDD: Nein.
EEE: schade
FFF: DDD aktuel ne meldung aus paso ,,ich hab nun 195mal für die blaue blume gebraucht ,, na noch fragen ?
DDD: Is ja zum *zensiert*. Aber gut, ich hab ja Jahrzehnte.
FFF: dazu dann mein lied DDD und schwups is wieder schwung drin
DDD: Genau
FFF: ich reit rum ,eigentlich gar nicht dumm weio weio he ,will nur questen ,doch nix geht ,ich tu mein bestes ,inno inno weio weio he ,was machst du ,warum

Der Chatspion - Fortsetzung

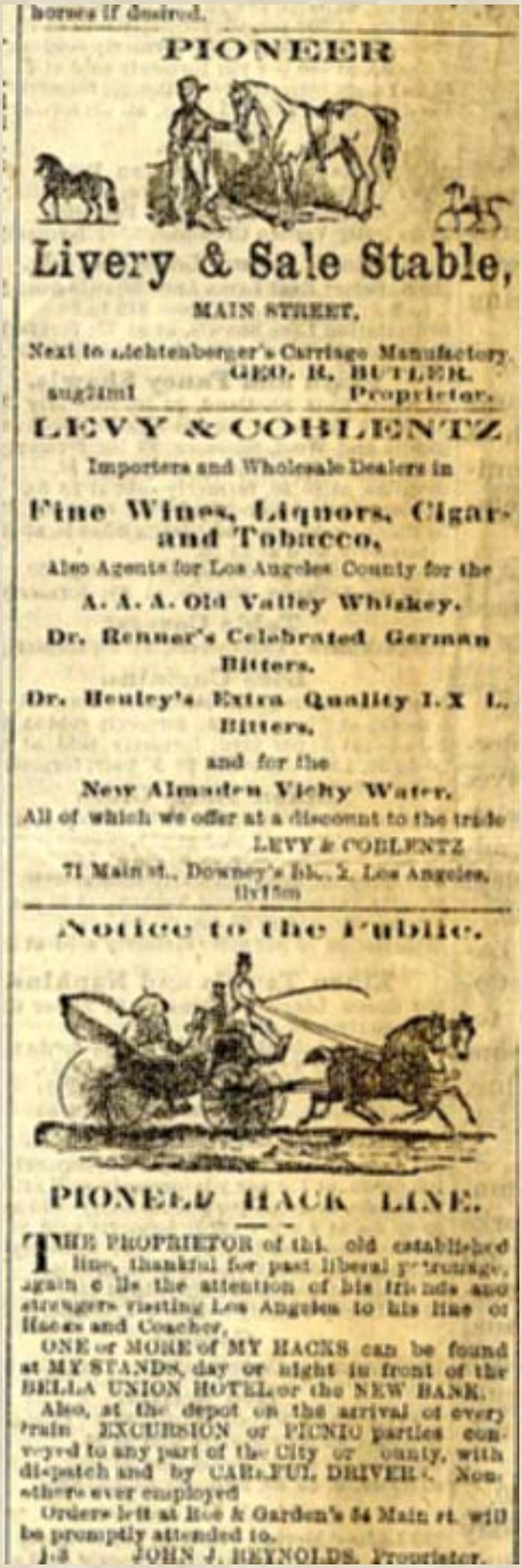
dropt nix ,wo soll das hinführ,n ,inno inno weio weio he ,macht keins spass was soll das blos ,ich verzweifel ,inno inno weio weio he ,du vertreibst mit deinem mist auch den letzten spieler .....flöt sing

CCC: wann biste da?
GGG: 24min
CCC: örks. ich dachte, das geht jetzt eins, zwei, fix über die bühne
GGG: ?? örks?? dachte ich sorry, kam nicht v. WC runter
CCC: örks = ausruf der leicht negativ angehauchten überraschung

HHH: Hast du mir das Pferd des Sattlers?
JJJ: was für ein Pferd?
HHH: Noch nie gehört
JJJ: warum schreibst es dann?
HHH: Na weil vorher jemand das Pferd des Schmieds suchte
JJJ: das gibt es ja auch
HHH: Dachte eben das es für den Sattler auch eins gibt
JJJ: das muss inno erst erstellen

KKK: Hat jemand [Grauer Hengst des Fremden] zu verkaufen???
CCC: frag mal den fremden ... dem gehört der gaul ja
KKK: kann mich vor lachen kaum halten. Ihm ist er weggerannt und ich dachte den hat jemand eingefangen und verkauft diesen nun
CCC: das ist dann hehlerei! ... wenn du so jemanden erwischst, musst du den sofort beim support melden

LLL: Das Pferd hab ich nicht
CCC: also der nächste test dann mit: [Sequahs Prärieblüte] [Liebestrank] [Jesse Chisholms Sattel] [Jesse Chisholms Unabhängigkeitspferd]
CCC: klar haste das. das reitest du gerade!


horses if desired.

PIONEER

Livery & Sale Stable,

MAIN STREET,

Next to Lichtenberger's Carriage Manufactory.
GEO. R. BUTLER.
Proprietor.

LEVY & COBLENTZ

Importers and Wholesale Dealers in

Fine Wines, Liquors, Cigars and Tobacco,

Also Agents for Los Angeles County for the

A. A. A. Old Valley Whiskey.

Dr. Renner's Celebrated German Bitters.

Dr. Henley's Extra Quality I. X. L. Bitters,

and for the

New Almaden Vichy Water.

All of which we offer at a discount to the trade
LEVY & COBLENTZ
71 Main st., Downey's Blk., 2, Los Angeles.

Notice to the Public.

PIONEER HACK LINE.

THE PROPRIETOR of this old established line, thankful for past liberal patronage, again calls the attention of his friends and strangers visiting Los Angeles to his line of Hacks and Coaches.

ONE or MORE of MY HACKS can be found at MY STANDS, day or night in front of the BELLA UNION HOTEL, or the NEW BANK.

Also, at the depot on the arrival of every train. EXCURSION or PICNIC parties conveyed to any part of the City or County, with dispatch and by CAREFUL DRIVERS. None others ever employed.

Orders left at Roe & Garden's 54 Main st. will be promptly attended to.

JOHN J. REYNOLDS, Proprietor.

Rätselecke

US-Präsidenten

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. Welcher Präsident der USA hatte, als einziger bisher, nicht English als Muttersprache?

a) Der achte Präsident
b) Der elfte Präsident
c) Der fünfzehnte Präsident

2. Welcher Präsident ließ Briefe, die an den „Acting President“ gerichtet waren, ungeöffnet zurückschicken?

a) Der sechste Präsident
b) Der achte Präsident
c) Der zehnte Präsident

3. Wieviele Vizepräsidenten sind bis heute (24.09.2016) in das Präsidentenamt aufgerückt?

a) Neun
b) Zehn
c) Elf

4. Aus welchen Bundesstaat stammte der Kandidat, der bei der 25. Präsidentenwahl landesweit die wenigsten Stimmen erhielt?

a) Alabama
b) North Dakota
c) Kansas

5. Unter wievielen Präsidenten blieb das Amt des Vizepräsidenten komplett unbesetzt?

a) Zwei
b) Drei
c) Vier

6. Unter dem wievielten Präsidenten sprach der Vizepräsident von der "Verarmung von Werten" ("poverty of values") aufgrund der Fernsehserie „Murphy Brown“?

a) Unter dem einundvierzigsten
b) Unter dem zweiundvierzigen
c) Unter dem dreiundvierzigsten

7. Aus welchen Bundesstaat kamen die Wahlmänner, die beim einzigen Antritt eines Präsidentschaftskandidaten der Anti-Masonic Party für diesen stimmten?

a) New Hamphshire
b) Massachusetts
c) Vermont

8. Der wievielte Präsident wurde an Bord der Air Force One vereidigt?

a) Der vierunddreißigste
b) Der fünfunddreißigste
c) Der sechsunddreißigste

Rätselecke - Fortsetzung

9. Für welche Präsidentenwahl untersagte ein namhafter Rockstar den Republikanern die Verwendung eines seiner Lieder?

a) für die fünfzigste
b) für die einundfünfzigste
c) Für die zweiundfünfzigste

10. Der wievielte Präsident war der letzte der durch das Repräsentantenhaus gewählt wurde?

a) Der sechste
b) Der siebte
c) Der achte

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält 200 Goldnuggets! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.
Die Nuggets sind auf allen Welten einsetzbar, daher ist es nicht nötig, uns mehrere Einsendungen aus verschiedenen Welten von ein und demselben Account zu schicken.

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

(Kilroy)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder sehr bekannt aus Literatur oder Film. Als Hilfe lassen wir die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und euch so ein paar Hinweise geben.

- Geboren wurde ich im Jahr des großen Pullman-Streiks.
- Als zehntes von elf Kindern meiner Eltern hatte ich es nicht leicht.
- Den Wilden Westen erlebte ich zwar nicht mehr selbst, ich machte ihn jedoch unsterblich, indem ich ihn in die Lichtspielhäuser der Welt brachte.
- Für mein Wirken erhielt ich zahlreiche Preise und Auszeichnungen. Im Bezug auf ein besonders begehrtes goldenes Kerlchen halte ich seit 1953 sogar einen Rekord.
- Ein bestimmter Punkt in der berühmtesten Landschaft des Wilden Westens ist nach mir benannt - das ist nur fair, denn schließlich wurde die Landschaft erst durch mich bekannt.
- Mehrfach arbeitete ich mit dem „Duke“ zusammen und präsentierte ihn der Welt als Ethan Edwards oder Tom Doniphon.
- Der „Duke“ überlebte mich um 6 Jahre.

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.

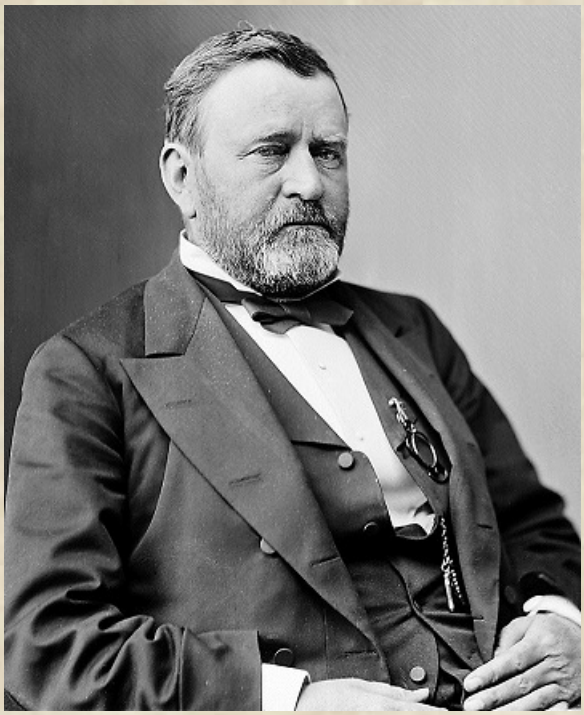
Aus gegebenem Anlass müssen wir leider darauf hinweisen, dass Ihr bei der Einsendung eurer Lösung auch euren Nicknamen aus dem Spiel und eine Welt angeben müsst. Leider bekommen wir immer wieder richtige Lösungen, die wir, mangels Angabe, keinem Spieler zuordnen können. Die Angabe Eurer E-Mail bei einer 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 **Ulysses S. Grant** (Bild rechts), Oberbefehlshaber des US-Heeres (1864 - 69) und US-Präsident (1869 - 77).



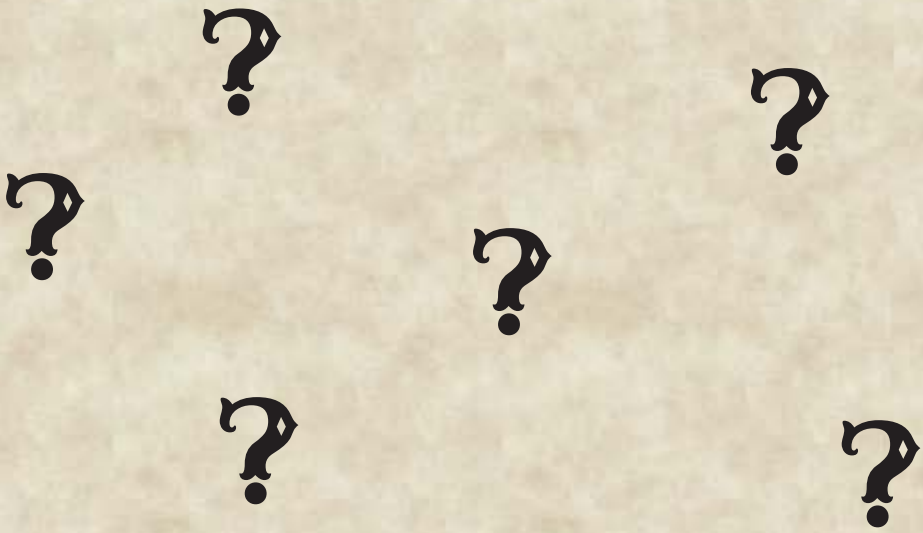
Der Gewinner ist **Kalbsleberwurst**, unser Lieblingsbrotaufstrich aus Welt Indiana. Herzlichen Glückwunsch! Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal dreizehn richtige Einsendungen.

Rätselecke

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

Der Gewinner ist **Rocccola** aus Welt Indiana. Herzlichen Glückwunsch! Zu diesem Rätsel erhielten wir fünf 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.