THE WEST TIMES

★ Ausgabe 94 ★ Dezember 2016 © 2016 TWT-Team tw.wusel.info ★

Update 2.45

Eine tödliche Jahreszeit

Der Übergang vom Oktober zum November ist eine Zeit der eher morbiden Feste. Zwischen dem 31. Oktober und dem 2. November wird in Mexiko der Día de los Muertos, der Tag der Toten, gefeiert und am 31. Oktober in vielen Ländern der Welt Halloween. Diese Feste sind im Spiel The West Anlass für diverse Quests und ein Event.

Am 26. Oktober 2016 kam daher das Update 2.45 in unser Spiel und brachte das Lotterie-Event "Tag der Toten" und eine zum Event gehörende, zeitlich begrenzte Quest mit sich. Darüber hinaus gibt es nun mit der "Sommerzeit" eine weitere normale Questreihe, die Spielern ab Level 120 in fünfzehn Einzelaufgaben Spielspaß liefert.

Für die aktiven Fortkämpfer des Westens hat das Update ebenfalls eine wirklich lang ersehnte Erleichterung ins Spiel gebracht. Auf der Minimap sind die Symbole der Forts ab sofort unterschiedlich gestaltet, sodass die Größe des Forts auf den ersten Blick ersichtlich ist. Die Unterscheidung erfolgt anhand der Fähnchen, die das Symbol zieren. Kleine Forts haben ab jetzt ein Fähnchen, mittlere Forts zwei und die großen Forts werden von drei Fähnchen geschmückt. Zugegeben, die Sache mit "auf den ersten Blick" ist vielleicht etwas zu optimistisch, denn aufgrund der Größe der Symbole muss man immer noch genau hinsehen, aber eine Verbesserung des Spielkomforts, gerade beim Ausrufen eines Fortkampfes, ist es trotzdem allemal.

Neue Symbole für die Forts auf der Minimap

Die Fehlerkorrekturen betrafen die Boni zweier Sets, die fehlerhaft berechnet wurden beziehungsweise komplett fehlten. Auch die fehlerhafte Levelanforderung eines Items, das für eine Questreihe benötigt wird, wurde mit dem Update korrigiert.

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-2-45.74902/#post-820778 im Bereich "Ankündigungen".

(Tony Montana 1602)

Vorwort

Liebe Leser der TWTimes,

wir haben für euch zum Jahresausklang 2016 mal ein anderes Vorwort, eines in Gedichtform verfasst. Wir wünschen allen treuen Lesern, Spielern und dem Team von InnoGames eine frohe Adventszeit, ein besinnliches Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Jahr 2017! Am Jahresende möchte ich mich hier auch wieder bei meinen Redakteuren und freien Redakteuren sowie bei den Einsendern von Berichten und Informationen, für die geleistete Arbeit bedanken.

Gute Unterhaltung mit der letzten Ausgabe des Jahres und auf ein gesundes Wiederlesen im neuen Jahr!

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Das Jahr der TWTimes

Und wieder ist einmal ein Jahr vollbracht
und es wurde nicht ausschließlich Mist gemacht.

Wir schauen zurück zum Januar,
was kommen würde ward uns nicht klar.

Ganz vieles kam schnell angerannt,
WM im Fortkampf, nur genannt.

Das war das Highlight im Februar,
doch auch der März war wunderbar:

Den Geburtstag gab's, den siebten schon,
die vielen Leser waren unser Lohn.

Im April da gab es den Scherz mit der Truhe,
wir saßen da, und beobachteten in Ruhe.

Die Leser die schrien „Oh Graus, oh Graus!“,
jetzt lacht die Times uns auch noch aus.

Vergeben, vergessen war alles im Mai,
acht Jahre sind manche bei The West schon dabei.

Vom Juni da konnten wir Euch berichten,
da machte ein Event auf Welt 2 Geschichten.

Danach kamen Überraschungen herein,
die Bauerntiere im Juli sollten es sein.

Doch leider wollte keiner die Viecher haben,
zu teuer sie waren, die guten Gaben.

Im August das stießen wir wieder an,
die Neunzigste Ausgabe druckten wir dann.

In Europa, da war der Fußball vorbei,
doch bei The West ist das einerlei.

September, der Horseball, der war nicht so toll
schnell hatten die Spieler die Nase voll.

Im Oktober da wurde ganz ohne Scheu
das Forum gemacht, endlich mal neu,

im neuen Design, mit neuem Layout,
so wurde die Times auch darin eingebaut.

Und nach dem Sommer gab's im November ein Tier -
die Zeitungsente hereinwatschelte hier,

zur Türe herein, in die Redaktion,
für Schreiber und Leser ein schöner Lohn.

Wir sind am Ende von diesem Gedicht,
doch Weihnachtsgeschichten vergessen wir nicht.

So macht der Dezember das Jahr nun auch voll.
Wir können nur sagen, 2016 war toll!

Zwölf Ausgaben gab es, wie jedes Jahr
wir druckten nur für Euch, das ist doch klar.

Und nächstes Jahr mit dem gleichen Fleiß,
ist Euer Applaus dann unser Preis.

Vielen Dank an alle treuen Leser!

Cymoril, Tony Montana 1602, Kilroy und quis
Redaktionsteam TWTimes

Inhalt

Update 2.45	1
Vorwort	2
Weihnachtseinsendungen	4
Weihnachtsgedichte - Teil 1	4
Geheime Forumstrafen	5
Update 2.46	6
Das neue Promipaar im Westen	7
Briefe aus dem ehemaligen Exil	8
Weihnachtsgeschichten - Teil 1	10
Weisheit des Westens	10
Weihnachtsgedichte - Teil 2	11
Weihnachtsgeschichten - Teil 2	12
Feuerwasser	13
Der Support und der Questbug	14
Kunst Rückblick	15
Wiederholbare Quests	19
Weihnachtspuzzle	19
Tag der Toten 2016	20
Tag der Toten - so ein Mist ... oder doch nicht?	21
Sicherheitshinweis für The West	22
Tag der Toten	23
Sondergewinnspiel	27
gartenmaus47 - you are gone, but not forgotten!	28
Weihnachtsgedichte - Teil 3	31
Welt 1 und die TWTimes	31
Weihnachtsgeschichten - Teil 3	32
Ede, der Abenteuergeist	34
Lesereinsendung Welt 10	35
Weihnachtsgedichte - Teil 4	36
Filmkritik	37
Rezept des Monats	38
Mr. Colcord - Weihnachtsgeschichte - Teil 4	39
Turtle Power	40
Weihnachtsgeschichte der Redaktion	41
Interview crow60 mit Dörnschlade	45
Interview mit Dörnschlade - Fortsetzung	46
Geduldige Ente	46
Der Chatspion	49
Rätselecke	51
Gewinnspiel Personenrätsel	53
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	54
Impressum	55

Weihnachtseinsendungen

Gedichte oder Geschichte - Hauptsache Weihnachten

In der Novemberausgabe hatten wir dazu aufgerufen, uns Gedichte und Geschichten rund um das Thema Weihnachten und The West zu schicken. Auch wenn wir gerne noch viel mehr Einsendungen veröffentlicht hätten, so haben wir doch trotzdem einige bekommen, die ihr in dieser Ausgabe lesen könnt.

Die Redaktion bedankt sich bei den folgenden Spielern für ihre **Geschichten**:

siraustin, **crow60** und **Bärentatze vom Tal**. Das **Eventteam** von The West sandte uns ebenfalls eine Geschichte ein, die im Team als Koproduktion entstanden ist.

Gedichte schickten uns die folgenden Spieler:

Khosyma, **jigelp**, **FantaSixty** und **Luca Berni**.

Die TWTimes wünscht allen Spielern viel Vergnügen mit den Werken dieser Nachwuchsliteraten und wie in der vorigen Ausgabe der Zeitung versprochen, erhält jeder der o. g. Einsender ein Item der Redaktion.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsgedichte - Teil 1

Mal wieder Weihnacht im Wilden Westen war,
und alle trafen sich in Henry's kleiner Bar.

Maria trug ein Engelskostümchen mit verfilztem Rauschehaar,
Waupee stopfte Weihrauch und einen Böller in die Pfeife gar.

Henry klebte gold'ne Sterne auf die Flaschen
und vergaß die Gläser abzuwaschen.

Sheriff Fitzburn der alte Säufer
stolperte über den Weihnachtsläufer.

Plötzlich schwang die Saloontür auf,
herein purzelten Geschenke zu hauf.

Hinterher stolperte ein Cowboy verkleidet als Osterhase,
und fiel sofort kräftig auf seine rote, triefende Nase.

Oh weh was war nur geschehen?
Da hatte sich wohl jemand im Datum versehen!

Trotz all dieser unmöglichen Pannen,
wünsch' ich frohe Weihnacht uns allen zusammen.

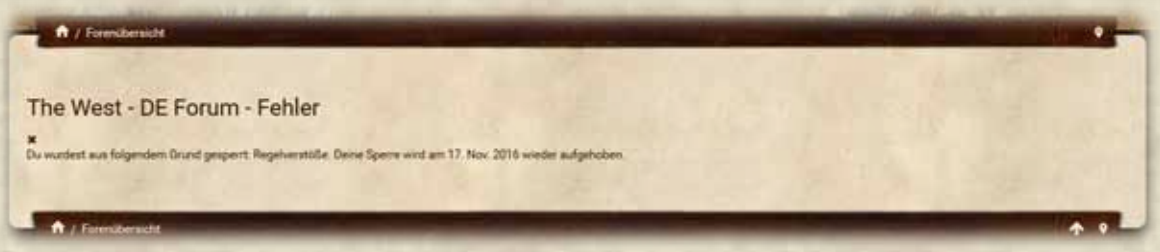
(Khosyma)

Geheime Forumstrafen

„Geheime“ Löschungen und Strafen im Forum

Nach der Softwareumstellung des offiziellen The West Forums im August dieses Jahres wurde bereits gleich zu Anfang von mehreren Spielern bemängelt, dass man als Spieler – im Gegenzug zum alten Forum – keinerlei Möglichkeiten mehr hat, die von den Sheriffs verhängten Verwarnungen und Strafen einzusehen (https://forum.the-west.de/index.php?threads/strafpunkte.74709/). Man erhält, wenn überhaupt, lediglich eine Kurznachricht bei den Hinweisen, erhält aber keinerlei Information darüber wieso genau und vor allem von wem irgendwelche Sanktionen durchgeführt wurden. Sämtliche Löschaktionen von den Sheriffs, sowohl was Beiträge als auch Profilnachrichten betrifft, werden aus Spielersicht anonym und geheim durchgeführt. Eine konkrete und beantwortbare Nachricht in Form einer PM, wie im alten Forum üblich, erhält man nicht. Damit fehlt also auch die Möglichkeit, sich mit dem betreffenden Sheriff in Verbindung zu setzen und den Sachverhalt zu klären.

Einen nachträglichen Überblick darüber, ob überhaupt Verwarnpunkte verteilt wurden und wieviele man angesammelt hat bzw. wann diese verfallen, fehlt wie schon gesagt gänzlich. Im alten Forum konnte man dies jederzeit über das persönliche Kontrollzentrum einsehen. Auch für die neue Forumssoftware existiert sogar ein entsprechendes funktionales AddOn, doch anscheinend hält es InnoGames nicht für notwendig, dieses auch zu installieren. So kommt es dann (wie z.B. in meinem Fall vor einigen Tagen) dazu, dass man aus heiterem Himmel gesperrt und vom Forum ausgeschlossen wird. Jegliche Möglichkeit zur Kontaktaufnahme wird dabei seitens InnoGames ab diesem Zeitpunkt unterbunden, die Möglichkeit zu einem berechtigten Widerspruch wird den Spielern also auch hier wieder gänzlich genommen.



Im alten Forum konnte man auch sehen, ob ein anderer Spieler von einem Sheriff gesperrt worden war oder nicht, es erschien ein entsprechender Vermerk im Profil. Im neuen Forum bekommen andere Spieler davon hingegen nichts mehr mit, man erweckt mit dieser Nichtkennzeichnung also den Eindruck, als wenn der gesperrte Spieler einfach keine Lust mehr hat etwas zu posten.

Es hat ganz den Anschein, als ob das Verhängen von Verwarnungen und Strafen mal wieder ein großes Geheimnis bleiben soll, die Sheriffs dürfen sich nun zudem auch in der Anonymität verstecken und da wundert man sich bei den zuständigen Supportern/Community Managern allen Ernstes, dass den Spielern der Begriff „Willkür“ immer wieder in den Sinn kommt? Mit Transparenz und fairem Spielerumgang hat das alles ganz sicher nichts zu tun.

Sofern die neue Forumsoftware eine automatisierte Benachrichtigung – analog zum alten Forum – nicht hergibt, dann sollten man seitens des Community Managements in meinen Augen dringend dafür Sorge tragen, dass die Sheriffs bei jeglicher durchgeführten Zensur selber manuell eine Nachricht an den betreffenden Spieler verschicken. Anonymisierte Zensur und Sanktionierung ist als Spieler jedenfalls nicht zu akzeptieren!

(Rastlos)

Update 2.46

Quests zum Jahresende

Damit es auch in der Vorweihnachtszeit noch ein bisschen Abwechslung im Wilden Westen gibt, hat der Anbieter am 23. November 2016 das Update 2.46 auf den deutschen Servern eingefügt. Zwei neue Questreihen und ein verbesserter Chat sind die Hauptinhalte des Updates. Darüber hinaus - die Sammler und Schnäppchenjäger wird es freuen - gibt es neue auktionierbare Items im Spiel. Abgerundet wird die neueste Version durch einige Fehlerkorrekturen und einer geänderten Betreuung der Server für die Abenteuer.

"Erneuere den Geist, Teil 1" ist eine neue, zeitlich unbegrenzte Questreihe für alle Spieler ab Level 120. Es gilt, 12 Quests rund um Wasser, Erde, Luft und Feuer zu lösen und Waupees Schlaf zu verbessern.

Zügiges Vorgehen erfordert hingegen "Die letzte Grenze", eine Questreihe, deren 10 Aufgaben nur zwischen dem 28. November und dem 15. Januar spielbar sind. Maria macht sich Sorgen um ihre Großmutter und bittet um die Hilfe der Spieler. Neben einer dankbaren Bardame wartet am Ende auch wieder ein Erfolg auf alle Cowboys und Cowgirls.

Die gute Nachricht für die Sammler: die neuen Sets des Events zum "Tag der Toten" sind jetzt auch am Markt auktionierbar. Die schlechte Nachricht für die Sammler: Das Angebot ist auf vielen Welten sehr mager und die Preise daher exorbitant hoch.

Eine Verbesserung des Chats dürfte besonders die aktiven Allianzen freuen, in denen auch die Kopfzeile des Chats, das sogenannte "Topic", zur Information der Spieler genutzt wird. Dort können nun nicht mehr nur reiner Text, sondern auch aktive Links zu anderen Internetseiten oder auch Emojis zur Verbesserung der Stimmung eingesetzt werden. Der Befehl dazu lautet: /topic. Diesen, gefolgt vom eigentlichen Text, kann jeder Stadtgründer oder Stadtrat in einem Stadt- oder Allianzchat eingeben und so "ein Topic setzen". Internetlinks müssen dabei vollständig, also inklusive *http://*, eingegeben werden. Besonders nützlich ist das etwa vor Fortkämpfen, um einen Link zu einem externen Chatraum im IRC bekannt zu geben oder um eine Kampagne für die Monatszeitung eurer Wahl zu starten.

Befehl für das Topic: /topic Lesen bildet! :-) http://www.twtimes.de

Update 2.46 - Fortsetzung

Die Fehlerkorrekturen betrafen die fehlerhaften Quests der wiederholbaren Questreihe zum "Tag der Toten", über deren bisher manuell notwendigen Korrekturen, durch die unbesungenen Helden des Supports, wir ebenfalls in dieser Ausgabe berichten. Zu guter Letzt wurde noch ein Bonus eines Kompasses angepasst.

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

https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-46.74971/

im Bereich "Ankündigungen".

(Tony Montana 1602)

Das neue Promipaar im Westen

H. S. + P. H. = Boom!

In Welt Hannahville wandte sich **Hans Sarpei**, seines Zeichens Ex-Fußballer, Internetberühmtheit und Zweimal-bis-unendlich-Zähler, an die TWTimes und berichtete von seiner neuesten Eroberung. Unter Nutzung des recht profanen Decknamens **Dieterschmaltz** war es ihm am frühen Abend des 07.11.16 gelungen, **Paris Hilton** in El Paso flach zu legen, ihres Zeichens Erbin einer Hotel-Dynastie, Designerin und It-Girl. Da Paris Hilton ja bereits mit Heimvideos ähnlicher Ereignisse auf sich aufmerksam gemacht hatte, schickte auch Hans Sarpei uns einen Bildbeleg für seine Eroberung.

Hans Sarpei : Paris Hilton - 1 : 0

Wie die Beziehung dieses neuen Superpaares der internationalen Promiszene weitergeht, lässt sich noch nicht abschätzen. Ob es sich überhaupt wirklich um Hans Sarpei und Paris Hilton oder lediglich um unbekannte Personen gleichen Namens handelt, ist auch noch nicht abschließend geklärt. Eine nette Meldung ist es trotzdem allemal.

(Tony Montana 1602)

Briefe aus dem ehemaligen Exil

Briefe aus dem Exil: Der Umgang mit Bugs

„Hallo TWTimes-Leser,

das Thema Bugs bei The West ist leider schon seit Jahren, erheblich verstärkt aber in den letzten 2 Jahren, eine Neverending Story und wird wohl auch niemals ein versöhnliches Ende finden. Was war das Anfang des Jahres doch für eine verheißungsvolle Ankündigung vom Community Management, als wir im Februar folgendes zu lesen bekamen:

> ***Korrekturen bei mehreren wiederholbaren Questreihen***
> *Aufgrund der jüngsten Probleme mit wiederholbaren Questreihen haben wir heraus gefunden, dass einige Probleme damit zusammen hängen, wie das Questsystem arbeitet und die einzelnen Aufgaben konfiguriert waren.*
> *Diese Bedingungen machten es unmöglich Quests abzuschließen oder hätten in der Zukunft Probleme verursacht. (Quelle: https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-2-34.73911/)*

Inzwischen wissen wir alle ja nur zu gut, dass auch das wieder einmal nicht viel mehr als heiße Luft war, denn auch in der gesamten Folgezeit gab es unzählige Bugs in den wiederholbaren Questreihen und selbstverständlich auch darüber hinaus an vielen anderen Stellen im Spiel – und das, obwohl doch 2016 der „Entwicklungsfokus“ laut Aussage vom damaligen Community Manager ***KnockKnockJoke*** *angeblich auf der Beseitigung von Fehlern gelegen hat (Quelle: https https://forum.the-west.de/index.php?threads/fragen-bezüglich-informationspolitik.73847/#post-809433).*

Was mich persönlich bei der ganzen Sache jedoch am meisten wurmt, ist der Umstand, wie InnoGames generell mit Fehlern umgeht. Ich weiss nicht, wie InnoGames sich selber immer noch als professioniellen Spieleanbieter bezeichnen möchte, wenn doch hinter den Kulissen offensichtlich absolut unprofessionell, ja sogar stümperhaft, gearbeitet wird. Es kann und darf doch einfach nicht sein, dass gewisse (von den Spielern schon vorhersehbare) Fehler überhaupt den Weg bis auf die Beta finden. Niemand, aber auch wirklich niemand, scheint bei InnoGames überhaupt mal Spielinhalte der Updates vor dem Betalaunch auf Fehler zu überprüfen, der regelmäßige Gebrauch von internen Testservern scheint wohl ein vollkommen unbekanntes Mittel der Wahl zu sein. Professionell? Wohl kaum! Es muss irgendwann letztes Jahr gewesen sein, als sich mal ein Supporter im offiziellen The West Forum zu der Aussage hinreißen ließ, dass wir Spieler doch nur einen winzig kleinen Bruchteil der Fehler mitbekommen würden, schließlich würden diese zum allergrößten Teil schon vorher (von Ihnen?) entdeckt und ausgemerzt werden. Eine Aussage, welche in meinen Augen an Frechheit kaum noch zu überbieten ist angesichts der unzähligen offensichtlichen Fehler, welche fortwährend den Weg ins Spiel finden.

Aber na gut, jetzt kann man natürlich sagen, dass eine Beta ja genau dafür da ist, um Fehler zu finden bevor sie auf die eigentlichen Spielserver kommen. Davon abgesehen, dass die Beta für InnoGames jedoch keine intensive Testwelt sondern eigentlich nur eine weitere Einnahmequelle ist, wird aber auch dort mit gemeldeten Fehlern auf eine Art und Weise umgegangen, welche in meinen Augen nur noch peinlich ist. Den Spielern wird auf der Beta nämlich ein relativ kompliziertes und umständliches Format vorgegeben, mit welchem Fehler ausschließlich gemeldet werden sollen. Fehlermeldungen, welche nicht diesem Format entsprechen, werden vom zuständigen InnoGames Mitarbeiter zurückgewiesen mit dem Hinweis, man solle doch das Meldeformat beachten – und das auch bei Fehlern, welche mehr als eindeutig und verständlich beschrieben wurden! Das Meldeformat hat im Grunde genommen überhaupt keine Berechtigung bei der Beschreibung von offensichtlichen und problemlos reproduzierbaren Fehlern. Trotzdem verweigern die zuständigen Mitarbeiter von InnoGames ihre eigentliche Arbeit und lassen einen Fehler aus „formalen Gründen“ einfach unter den Tisch fallen. Professionell? Nein, ganz sicher nicht! Na klar wird es für InnoGames einfacher sein, wenn Fehler in einem genormten Format intern weitergeleitet werden, aber es ist nur noch als schlechter Witz zu bezeichnen, dass die Spieler diese Formatierungs-Arbeit übernehmen sollen

Briefe aus dem ehemaligen Exil - Fortsetzung

und die zuständigen CommunityManager sich einfach nur zurücklehnen. Nein liebe Leute von InnoGames, das ist ganz sicher nicht die Aufgabe der Spieler, sondern die Eurer eigenen Mitarbeiter!

Aber selbst wenn Fehler korrekt gemeldet wurden, werden diese trotzdem vor dem Launch auf die normalen Spielwelten meistens nicht behoben. Wozu das letztendlich führt, sieht man ja: Die allerwenigsten Spieler auf der Beta haben überhaupt noch Lust, irgendwelche Fehler zu melden! Und da man bei InnoGames selber ja nicht in der Lage ist Fehler zu finden (bzw. es erst gar nicht versucht), werden eben diese wie selbstverständlich auch auf die anderen Spielserver aufgespielt. Dort tut man dann natürlich höchst überrascht, wenn Spieler – übrigens dann ebenfalls recht unformell – die diversen Fehler melden.

Doch damit ist das Thema selbstverständlich immer noch nicht zu Ende. Werden Fehler dann letztendlich auf den normalen Spielwelten gemeldet, dann bedeutet dies natürlich nicht, dass InnoGames diese auch zeitnah behebt. Es hat schon etwas von einer Art Lotterie, welche Fehler man sich bequemt auszumerzen und welche nicht. Anstatt sich bei InnoGames wirklich darum zu bemühen, bestehende Fehler schnellstmöglich auszubessern, werden die Spieler stattdessen gerne auch über Wochen oder Monate mit haltlosen Versprechungen vertröstet. Ich erinnere da gerne mal an die immer noch fehlenden Titel der Questreihen „Der Feldzug“ und „Die Colcord Geschichte“, welche angeblich ja mal irgendwann per Script eingespielt werden sollen. Wer für so viel Unprofessionalität den Kopf hinhalten muss, sind aber nicht die für die Fehler verantwortlichen Leute bei InnoGames, sondern einmal mehr die Supporter, die den ganzen Ärger und Frust der Spieler zu spüren bekommen. Ich habe mir dann z.B. auch auf diesem Wege meine fehlenden Questtitel manuell vom Support freischalten lassen, da ich keine Lust mehr hatte mich weiter vertrösten und veralbern zu lassen.

Nein InnoGames, professionelles Arbeiten sieht vollkommen anders aus! Wie ihr mit Euren Spielern (= Kunden) umgeht, ist eher als peinlich zu bezeichnen. Für mich persönlich ein Wunder, dass es trotzdem noch Spieler gibt, welche bereit sind Hunderte von Euros in dieses Game zu investieren, wohlwissend, dass man sich nicht ernsthaft um ihre Belange und ein reibungsloses Spielvergnügen kümmert.

Grüße aus dem (ehemaligen) Exil,
Euer Rastlos“

Weihnachtsgeschichten - Teil 1

Eine Weihnachtsgeschichte
oder wie es nenne ... eine zynische Weihnachtsgeschichte

Es traten einmal 4 Christkinder unter dem The West Weihnachtsbaum empor.
Geboren als Maria, John, Waupee und Henry vom großen Hamburger Jung.
Der Weihnachtssack gefällt mit allerlei Marzipan, kandierten Orangen, Lebkuchenherzchen und Prunk.
Doch der kleine John wünschte sich mehr.
Nuggets war sein liebsten Spiel so wollte er davon viel.
Da dachte sich der Herr nur woher?
Viele kleine Wichtel wollten spielen, doch ohne Nuggets so wird es nicht gehen.
Von daher gab es nur noch Gier und Schlund, das gefiel dem kleinen John ganz gut, immer mehr für seinen schicken Winterhut.
Zum Heiligabend kam ein Sale da wollten die anderen auch ganz viel.
Nun war bald Schluss und Neujahr kam mit viel Schuss.

(siraustin)

Weisheit des Westens

Gut verhandelt, ist der halbe Weihnachtsfrieden

Wenn Opa nach zuviel Glühwein unter dem Weihnachtsbaum Wasser lässt ...
Wenn Oma schwerhörig ist und deswegen nur noch herumschreit ...
Wenn die Frau weint, weil der Festtagstruthahn verbrannt ist ...
Wenn die Kinder alle toben, weil sie natürlich die falschen Geschenke bekommen haben ...
Wenn der Nachbar die Tanne im eigenen Garten geklaut hat ...
Dann erinnert sich der Hausherr bei dem Versuch, all das wieder in Ruhe und Frieden einzurenken, einer alten indianischen Weisheit ...

"Man kommt mit guten Worten und einem Colt weiter, als nur mit guten Worten!"

In diesem Sinne: Lasst es Weihnachten gar nicht erst so weit kommen, wenn ihr mit der Familie zusammen seid!

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsgedichte - Teil 2

Das amerikanische Geschenk

Zum heilig Abend auf Wild West
die Siedler machen's sich bequem
von Abilene bis Bethlehem
für viele ist's ein Freudenfest

Hank Williams hat zurechtgelegt
dem alten Abe 'ne Flasche Rum
und für den Jungen, gar nicht dumm
die erste Waffe, wohl gepflegt

Oldtimer schimpft den Fusel Dreck
schnell ist der Streit ausgeartet
ein lauter Knall ertönt sodann

denn Jack schoss sich die Rübe weg
hätte Hank doch abgewartet
bis das Söhnchen sprechen kann

(Jigelp)

Anmerkung der Redaktion: Auch wenn die klassische Form des Sonetts nicht ausdrücklich verlangt war, so hat Jigelp doch trotzdem eines verfasst. Zwei Quartette zu Beginn, gefolgt von zwei Terzetten zum Ende. Auch ein Reimschema ist vorhanden: abba - cddc - efg - efg.

Die Anfänge der Sonettform liegen bereits im Mittelalter und erreichten in der Renaissance und dem Barock die Phase ihrer höchsten Wertschätzung. Das die Kenntnis einer Form und der Grad ihrer Wertschätzung im Laufe der Zeit durchaus auseinanderlaufen können, zeigt das folgende formvollendete Sonett des deutschen Dichters Robert Gernhardt aus dem 20. Jahrhundert.

Sonette find ich sowas von beschissen,
so eng, rigide, irgendwie nicht gut;
es macht mich ehrlich richtig krank zu wissen,
daß wer Sonette schreibt. Daß wer den Mut

hat, heute noch so'n dumpfen Scheiß zu bauen;
allein der Fakt, daß so ein Typ das tut,
kann mir in echt den ganzen Tag versauen.
Ich hab da eine Sperre. Und die Wut

darüber, daß so'n abgefuckter Kacker
mich mittels seiner Wichserein blockiert,
schafft in mir Aggressionen auf den Macker.

Ich tick nicht, was das Arschloch motiviert.
Ich tick es echt nicht. Und wills echt nicht wissen:
Ich find Sonette unheimlich beschissen.

– Robert Gernhardt: Materialien zu einer Kritik der bekanntesten Gedichtform italienischen Ursprungs

Die TWTimes hofft, mit diesen harschen Worten niemanden vom eigenen Schreiben und Dichten abgehalten zu haben.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsgeschichten - Teil 2

Es war eine tiefe, dunkle und kalte Novembernacht, als ich durch den meterhohen Schnee nach Dawson ritt, als ich in den Augenwinkeln ein dunkles Bündel ich Schnee wahrnahm.

Ich stieg ab und stapfte hin, neugierig, was mich erwartete. Merkwürdig, das große Bündel Fell lag dort, ohne Spuren hinterlassen zu haben. Wie war es an diesen gottverlassenen Platz gekommen und dann noch mitten in der Wildnis? Neugierig öffnete ich eine Seite des Bündels und sah einen Haarschopf und ein fast blaues Gesicht. Ich tätschelte es, schüttelte es und es kam ein geseufztes **Dörnschlade** aus dem Bündel. Hm, was sollte das heißen? Aber das konnte ich auch später noch fragen. Ich baute aus Stämmen und Ästen schnell einen Travoi und so schnell meine Rosinante mich trug, ritten wir nach Dawson.

Als ich mit dem großen Bündel in den Saloon kam, war das Hallo und die Neugier sehr groß. Nachdem wir anfingen das Paket auszuwickeln, zeigte sich, dass eine junge Frau drinsteckte. **Walli** fragte: „Wer ist sie, **crow**?“ „Ich weiß nicht, Walli. Sie lag einfach mitten im Schnee und alles was sie sagte, ist 'Dörnschlade'. Vielleicht ist das ja ihr Name.“ **Luca Berni** schaute skeptisch, sagte aber nichts dazu. Wir wickelten das Paket immer weiter aus und dann der Schrecken! Da war ja noch mehr Leben in dem Paket. Zwillingsbabys waren in dem Paket mit eingepackt, echte, kleine Würmlinge. Walli hob eins mit dem größten Strahlen hoch, wie ich es noch nie gesehen hatte. **Di Morrissey** schnappte sich das Zweite und war sofort auf dem Weg in die Küche, „die armen Kleinen“ murmelnd. Alle Mädels hinterdrein. Es wurde gehätschelt und getätschelt, gewickelt und gefüttert, dass die Schwarte krachte, während wir Männer Dörnschlade auf ein Zimmer trugen und sie dick eingemummelt in ein Bett legten. Wir beredeten am Tresen das Geschehen, während alle Frauen aus Dawson sich und die Winzlinge kümmerten. Wir redeten und tranken. Keiner konnte sich das Fehlen der Spuren erklären. War das der Geist der Weihnacht?

So geschehen am 9. November des Herrn. Seitdem kümmern wir uns alle um unsere Mitspielerin Dörnschlade, nun allgemein Dörni genannt, weil's so 'ne Süße ist.

(crow60)

Feuerwasser

Zu viel Feuerwasser für Waupee

Die ausufernden Schlachten um den „Saloon 21“ lagen nur wenige Tage zurück und mussten den vier Freunden aus dem Saloon wohl so zugesetzt haben, dass diese ihre herben Rückschläge in Alkohol ertränkt zu haben schienen. Wir wissen je aus diversen Westernfilmen, dass Feuerwasser generell vor allem für Indianer nicht besonders verträglich ist. Das scheint dann wohl auch für Waupee zu gelten, welcher anscheinend den selbstgebrannten Fusel von Henry überhaupt nicht vertragen hatte, denn anders ließ sich nicht erklären, wieso sich Waupee - ohne die Unterstützung seiner anderen Saloonkumpanen - auf einmal am 24. Oktober einsam, ziemlich eigenmächtig und bis an die Zähne bewaffnet in einen Kampf um Tombstone verirrt hatte. Seine nichtsahnenden Mitstreiter staunten nicht schlecht über den ungewohnten und sichtlich angetrunkenen Kampfgefährten, hatten womöglich aber auch schon einen leichten Sieg vor Augen. Von seiner, gegenüber den vollkommen überraschten Gegnern, überragenden Kampf- und Schusskraft mehr als überzeugt und an kompletter Selbstüberschätzung leidend, torkelte Waupee jedoch vom Feuerwasser gezeichnet wild um sich schießend und etwas desorientiert über das Schlachtfeld. Beinahe jeder seiner Schüsse führten zum KO eines Gegners und Waupees lallende Kampfschreie hallten dabei jedesmal quer über die Ebene zwischen Saloon und Bank. Sein ansonsten zielsicheres Auge war aber deutlich getrübt und so bekam Waupee scheinbar nicht mit, dass die Gegner in Wirklichkeit nur leicht verwundet waren, nach einer kurzen Erholungspause wieder in den Kampf eingegriffen und Waupee letztendlich gemeinsam aus Tombstone vertrieben.

Die an der privaten Fehde um Tombstone beteiligten Cowboys beschwerten sich nach dem Kampf energisch bei Sheriff John über die Einmischung eines betrunkenen Indianers in lokale Streitigkeiten und drohten mit der sofortigen Aufhebung des eh schon bedrohlich wackelnden Waffenstillstandes zwischen Siedlern und Indianern. Sheriff John konnte die aufgebrachte Meute nur mit tatkräftiger Hilfe von Henry und Maria wieder beruhigen und so eine sofortige Lynchjustiz an Waupee gerade noch verhindern. Ganz ohne Strafe ging es aber natürlich nicht und so musste Waupee, der ziemlich eigenmächtig und ohne Rücksprache mit seinen Verbündeten gehandelt hatte, eine Entschädigung an die betroffenen Cowboys entrichten. Diese gaben sich schließlich mit der Zahlung von einer Beutekiste und 200 Veteranenpunkten zufrieden und ließen Waupee seines Weges ziehen – jedoch nicht ohne die entsprechende Warnung, dass bei einer weiteren eigenmächtigen Einmischung seinerseits der Strick für seinen Hals bereits fertig geknüpft sei.

(Rastlos)

Der Support und der Questbug

Die unbesungenen Helden

Mit dem Update 2.45 kam Ende Oktober auch die wiederholbare Quest zum Tag der Toten ins Spiel. Leider war diese Quest nur für jene Spieler fehlerfrei spielbar, die sie zum ersten Mal wiederholten. Alle Cowboys und Cowgirls, die sie jedoch bereits zum zweiten Mal wiederholten, hatten mit einem Bug zu kämpfen, denn an zwei Stellen der Reihe erschienen einfach keine folgenden Quests mehr, auch wenn alle Voraussetzungen dafür erfüllt waren. Die genaue Fehlerbeschreibung findet ihr unter der Adresse

https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-45.74902/#post-820778

im offiziellen The West Forum.

Während es in der Vergangenheit in solchen Fällen große und langwierige Probleme gegeben hatte, wurden die Schwierigkeiten diesmal sehr schnell und - im Rahmen der technischen Möglichkeiten - unkompliziert gelöst. Die Lösung erfolgte jedoch nicht durch die Programmierer des Anbieters, sondern durch den Support. Also durch Spieler, die einen Teil ihrer Freizeit opfern, um anderen Spielern unentgeltlich bei deren Problemen zu helfen. Dieser Einsatz ist wahrlich aller Ehren wert.

Im konkreten Fall gab es, nach Informationen aus dem Supportteam, kein Skript, das einfach in einem Durchlauf die Probleme bei allen Betroffenen gelöst hätte. Es mussten tatsächlich bei jedem betroffenen Spieler einzeln - per Ticket an den Support - die zwei fehlenden Quests manuell freigeschaltet werden. Dies konnte jedoch nicht in einem Arbeitsgang erledigt werden, da zwischen den beiden fehlenden Quests noch eine fehlerfrei erscheinende Quest zu spielen war. Es waren also mindestens zwei Anschreiben im Ticket notwendig, wobei sich diese Mindestanzahl jedoch schnell erhöhen konnte, wenn Probleme auftraten oder der Spieler sein Ticket bereits schrieb, bevor er an einer Stelle der Reihe angelangt war, an der man auch tatsächlich eine der beiden Quests für ihn freischalten konnte. Bringt man nun diesen Aufwand in Verbindung mit der Anzahl der betroffenen Spieler, kann man sich leicht vorstellen, was die Supporter wohl zu erledigen hatten. Ein Mitglied des Supportteams brachte es in einer Mischung aus Galgenhumor und Verzweiflung auf dem Punkt:

"Nach gefühlt 1000 Tickets, weiß ich jetzt, wo ich die Einstellung vornehmen muss. Ab jetzt geht es schnell."

Auch wenn die Zahl von 1000 Tickets vielleicht übertrieben ist, kann sicher jeder Spieler nachempfinden, dass auch bereits einige Dutzend Wiederholungen von immer dem selben Inhalt schon sehr frustrierend sein können - geschweige denn einige Hundert oder vielleicht gar wirklich Tausend. Trotz dieser Widrigkeiten ist der TWTimes kein Fall zu Ohren gekommen, in dem ein Spieler, der sich an den Support gewandt hat, keine Hilfe bei dieser Quest bekommen hat.

Um diese großartige Supportleistung im Angesicht widriger Umstände auch einmal mit Taten, statt nur mit Worten, zu würdigen, hat sich die TWTimes entschlossen, das zu tun, was wir als Spielerprojekt tun können. Wir haben einem dieser unbesungenen Helden, stellvertretend für das gesamte Supportteam, ein Item unseres TWTimes-Sets übergeben.

Darüber hinaus möchten wir noch einmal zum höflichen Umgang mit dem Support aufrufen. Den haben die Supporter grundsätzlich schon dadurch verdient, dass sie ihre Zeit einsetzen, um anderen zu helfen und dadurch den Spielspaß zu vergrößern. Dass auch Supporter Menschen sind, die Fehler machen, ist eine Plattitüde, die eigentlich keiner Erwähnung bedarf. Berücksichtigt man jedoch die Vorgaben, unter denen das Supportteam arbeitet, kann man getrost einmal festhalten, dass die Supporter im Großen und Ganzen gute Arbeit machen.

Wenn es einen Punkt gibt, der noch verbessert werden kann, dann ist es der Bereich der Bestrafungen von Spielern. Begründungen, Schwere der Strafen und Transparenz der Entscheidungen sollten zwischen dem Anbieter InnoGames und dem Supportteam besser abgestimmt und dann auch gegenüber den betroffenen Spielern kommuniziert werden. Aber auch diese Möglichkeiten zur Verbesserung trüben nicht das Gesamtbild der unbesungen Helden des Wilden Westens.

Auf euch, Supporter! Cheers!

(Tony Montana 1602)

Kunst Rückblick

Der große InnoGames Kunst Rückblick

So manches mal blitz bei InnoGames ja doch noch etwas Kreativität durch, vor allem wenn es um eine nette Aufmachung der diversen Events geht. Der eine oder andere Spieler wird sich wahrscheinlich auch noch an so manches „Kunstwerk“ aus den entsprechenden Ankündigungen im deutschen offiziellen The West Forum erinnern, vielen Spielern mag dabei aber eventuell verborgen geblieben sein, dass sich die Eventdarstellungen teilweise von Land zu Land unterscheiden. Daher nehmen wir uns nun mal die Zeit, um der Arbeit der jeweiligen Künstler etwas Respekt zu zollen und starten einen kleinen Rückblick über diverse Eventdarstellungen.

Kunst Rückblick - Fortsetzung

Kunst Rückblick - Fortsetzung

Kunst Rückblick - Fortsetzung

(Rastlos)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Dezember

Das Jahr geht dem Ende entgegen und die Weihnachtsmärkte locken mit Glühwein und Keksen. Wer jedoch ein echter Wiederholungstäter ist, der hat diesen Monat noch eine Menge zu tun und sollte einen klaren Kopf behalten.

Die Questreihe **Der Geist der Weihnacht** ist vom 02.12.2016 um 0:00 Uhr bis zum 05.01.2017 um 23:59 Uhr spielbar.

Zur gleichen Zeit beginnt die Questreihe **Der Festtagsspuk**. Sie steht vom 02.12.2016 um 0:00 Uhr bis zum 06.01.2017 um 23:59 Uhr zur Verfügung.

Die **Weihnachtsquestreihe** startet am 06.12.2016 um 0:00 Uhr und endet am 26.12.2016 um 23:59 Uhr.

Ein Truthahn für Grinch verhagelt euch vom 16.12.2016 um 06:00 Uhr bis zum 06.01.2017 um 23:59 Uhr hoffentlich nicht das Weihnachtsfest und den Start ins neue Jahr.

Die **Weihnachtsengelquest** bringt euch vom 24.12.2016 um 0:00 Uhr bis zum 30.12.2016 um 23:59 Uhr Frohsinn.

Die Questreihe **Bleigießen** hat vom 31.12.2016 um 10:00 Uhr bis zum 12.01.2017 um 23:59 Uhr nichts mit Waffen und Kugeln zu tun, sondern nur mit einem friedlichen Ritual rund um das Sylvesterfest.

Die TWTimes wünscht allen Spielern rund um Advent, Weihnachten und Sylvester viel Vergrügen mit den Quests!

(Tony Montana 1602)

Weihnachtspuzzle

Zeitvertreib vor dem Fest ...

Viele Leser lösen gern Puzzle. Es ist eine beliebte Abwechslung, die viel bequemer als noch vor Jahren ist. Musste man doch als erstes mal einen freien Platz auf dem Tisch schaffen, wo das Puzzle mit seinen Einzelteilen aufgelegt werden konnte. Wer schlau war, hatte es auf einer großen Pappe ausgebreitet oder auch auf einem großen Kuchenbrett. So störte es nur halb so viel, wenn es hieß: "Das Essen ist fertig. Bitte den Tisch frei machen." Kleinere Geschwister angelten sich auch gern mal ein paar Teile, wenn sie unbeobachtet waren oder ein Windstoß brachte alles durcheinander. Alles dies ist heute viel leichter zu umgehen. Ein Klick am PC und das Puzzle sucht sich selbst einen Platz. Nun heißt es nur noch die Teile zu verschieben und an der richtigen Stelle zu platzieren. Nur eines ist leider nicht möglich - ein begonnenes Puzzle zwischenzuspeichern und irgendwann weiter daran zu arbeiten. Wie schnell ein Puzzle zusammengebaut ist, hängt maßgeblich von dessen Größe ab bzw. von der Größe der Einzelteile.

Am schönsten sind Puzzles, die aus selbst fotografierten Motiven erstellt wurden. Wer also ein schönes Motiv hat, kann uns das gern zuschicken. Und nun viel Spaß mit unserem Weihnachtpuzzle.

http://three.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4139356&k=31440990

(Cymoril)

Tag der Toten 2016

Día de los Muertos

Passend zum Event des mexikanischen Feiertages, "Tag der Toten", hält es die Redaktion der TWTimes mit einem lateinischen Sprichwort: "de mortuis nil nisi bene dicendum". Und da von einem Verstorbenen also nichts, wenn nicht etwas Gutes gesagt werden soll, beschränken wir uns auf ein Bild der Tombola.

Dieser Artikel stand exakt so bereits in den Ausgaben 70 (Dezember 2014) und 82 (Dezember 2015). Solange sich die Zustände nicht ändern, besteht kein Grund, die Beschreibung der Zustände zu ändern.

(Tony Montana 1602)

Tag der Toten - so ein Mist ... oder doch nicht?

Tag der Toten - so ein Mist ... oder doch nicht?

Erst einmal etwas vorweg. Die Spieler, welche ich zu den Tag der Toten befragt habe, sind sicher nicht repräsentativ, aber ich habe mich bemüht Spieler zu finden, die ich mehr oder weniger gut kenne und habe sie nach ihrer ehrlichen Meinung zum Event gefragt. Hauptsächlich Spieler auf Welt 1, welche aber durchaus auch auf anderen Welten spielen. Andere Redakteure habe ich bewusst ausgeschlossen.

Beginnen möchte ich mit einem Zitat eines Spielers, der schon vorher klar machte, sich nicht äußern zu wollen: „Nein, eigentlich will ich Dir nichts dazu sagen. Wenn man was Positives über das Spiel sagt, wird man doch sowieso nur von allen niedergeschrienen. Außerdem sagen doch die anderen doch schon genügend Schlechtes. Im Forum sind doch auch nur die unzufriedenen und bei Dir in der Zeitung ist doch auch hauptsächlich Gemecker zu lesen. Nur soviel, ich spiele The West gerne und will es mir auch von Euch nicht vermießen lassen, auch wenn der Tag der Toten nicht viel taugt."

Schon vor dem Event hatte ich versucht ein paar Spieler zu finden, welche ein Experiment mitmachen. Es ging darum, zu versuchen, ob man ohne Bestechungen den höchsten Rang erreichen kann, wenn man zwei Versuche täglich macht. Mit viel Überredungskunst haben zwei Spieler eingewilligt das Experiment auf Nebenwelten mitzumachen. Und so schlecht war das Ergebnis nicht. An Tag 5 wurde auf Fairbanks ein Erfolg gemeldet (Tänzer Kastagnetten). Der zweite Versuch auf Welt 4 wurde kurz vor Ende von der Spielerin aus persönlichen Gründen an Tag 12 abgebrochen. Bis dahin hatte sie nur Stufe 4 erreicht. Danach begann ich kurz vor Ende des Events einige Spieler zu befragen, was denn nun so das Fazit des Events ist.

Die Spieler, die antworten wollten, begannen durch die Bank weg immer damit, das auf das Event geschimpft wurde. Es fielen solche Ausrücke wie „Kundenbetrug", „Frechheit" oder „perfide". Ein Spieler behauptete, dass er das Event boykottiert habe und „bei so einen Sch... nicht mehr mitmacht". Einer der Hauptkritikpunkte war die fehlende Möglichkeit mit Bonds zu bestechen. Dadurch kommen auch viel zu wenige Items ins Spiel, sodass viele Spieler die Gegenstände von Stufe 2 schon nicht alle bekommen haben. Auch bei der derzeitigen Überhäufung mit Quests kann man sich nicht auf das Event konzentrieren, wurde von einigen Seiten angebracht. Viele Spieler äußerten auch einen Zweifel an der 50 % Gewinn-Chance pro Karte. Gefühlt waren die Nieten wohl auf Stufe 1 eher bei 60 % bis 70 %.

Als nächstes kamen dann aber bei einigen doch versöhnlichere Töne. 100 Nuggets für das Bestechen sind ja nicht so viel, man kann sie ja in 25 Tagen zusammen bekommen. Außerdem kaufen sich die meisten Spieler ja sowieso ab und zu mal Nuggets, da kann man sie ja auch für ein Event verwenden. Auch hatten die meisten Spieler, die ich gefragt habe, mindestens einen Preis aus Kategorie 4 gewonnen. Allerdings scheinen die Gegenstände innerhalb der Kategorien unterschiedliche Chancen zu haben. Viel mehr Sachen aus dem Tänzerset wurden gewonnen und für Kategorie 5 habe ich, bis auf einmal, als Preis nur von Tänzer Kastagnetten erfahren. Einige Spieler setzten darauf, dass auch die Gegenstände aus Kategorie 1 und 2 auf dem Markt bald recht wertvoll werden, und man sie gut in Dollars verwandeln kann.

Für die, welche aktiv spielten, war es auch kein Problem das Skeletonman Set zu bekommen. Die meisten hatten es auch schon 3 bis 4 Tage vor Eventende oder noch früher. Ein Spieler beschwerte sich allerdings , dass es unmöglich sei, das Set zu bekommen. Auf meine Nachfrage erfuhr ich, dass er nur 8 Freunde in der Liste hatte und zur Zeit nicht jeden Tag online und wenn überhaupt nur 4 Stunden am arbeiten war. Zugegeben, unter solchen Umständen erreicht man das Set wohl eher doch nicht. Wirkliche Kritikpunkte an dem Set gab es wohl nicht.

Eine Spielerin möchte ich hier einmal zitieren: „Natürlich ist es das schlechteste Event, welches es in The West gibt, aber es kommt doch immer darauf an, was man draus macht. Wenn man mit Gewalt sofort alle Gegenstände haben will, wird man sicher viele Euros los, aber das braucht es ja nicht. Der Spaß am Spiel und vor allem an den Leuten, ist so und so gegeben. Und man kann es auch so sehen: Es gibt umsonst Gegenstände zu gewinnen, die einen im Spiel weiterhelfen. Und auf dem Rummelplatz gibt es auch Nieten gegen Euros."

Tag der Toten - so ein Mist - Fortsetzung

Eigentlich könnte das ein schönes Schlußwort sein, doch es sei mir erlaubt, noch mein persönliches Fazit zu ziehen. 1 x Kategorie 5 (Tänzer Kastagnetten); 2 x Kategorie 4; 3 x Kategorie 3; 3 x Kategorie 2. Alles ohne Bestechen. Mein kleiner Sohn schaut beim Spielen immer zu und würde mir nie erlauben unsere zusammengesparten Nuggets dafür auszugeben. Also ich bin zufrieden. Alles in allem ist das Event doch bei einigen Spielern nicht so furchtbar unbeliebt, wie es auf den ersten Moment wirkt und wenn wieder mit Bonds bestochen werden kann, wird auch wieder etwas mehr Freude daran in The West einkehren. Sollte es aber auch im nächsten Jahr so bleiben, denke ich, dass wieder 2/3 der Spieler unzufrieden bleiben werden.

(Kilroy)

Sicherheitshinweis für The West

Sicherheitshinweis im Wilden Weihnachtlichen Westen

Du fährst mit der Kutsche und hältst eine konstante Geschwindigkeit. Auf deiner linken Seite befindet sich ein Abhang. Auf deiner rechten Seite fährt eine riesige Feuerwehrkutsche und hält die gleiche Geschwindigkeit wie du. Vor dir galoppiert ein Schwein, das eindeutig größer ist als deine Kutsche, und du kannst nicht vorbei. Hinter dir verfolgt dich Wrights Fluggerät auf Bodenhöhe. Das Schwein und Wrights Fluggerät haben exakt deine Geschwindigkeit.

Was unternimmst du, um dieser Situation gefahrlos zu entkommen?

Ganz klar: Vom Kinderkarussell absteigen und weniger Glühwein trinken!

In diesem Sinne: Cheers!

(Tony Montana 1602)

Tag der Toten

Tag der Toten – Ein mieses Spiel

Seit der Einführung des Events „Tag der Toten“ 2014 durch die damals neue GameDesignerin, kann man es leider stets nur als denjenigen Event des Jahres bezeichnen, bei dem die Spieler durchgehend die mit Abstand niedrigste Chance auf Setitems haben. Nein, etwas wirklich Positives über dieses Event zu sagen, fällt mir schwer. Einzig und allein die Art des Events, das Ziehen von Karten, war etwas Neues und gefällt einigen Spielern, ist es doch einfach mal ein wenig Abwechslung zu den übrigen Events des Jahres. Damit wurde aus meiner Sicht aber leider auch schon alles Positive gesagt.

Wie man ein für die Spieler eh schon schlechtes Event aber sogar noch schlechter machen kann, dass zeigte InnoGames dann dieses Jahr. War es in den vergangenen 2 Jahren jeweils möglich, zusätzliche Spiele wenigstens auch mit Bonds starten zu können, so wurde diese spielerfreundliche Option dieses Jahr gänzlich abgeschafft. Der „Tag der Toten“ wurde damit, treu der Linie welche InnoGames seit diesem Jahr offensichtlich verstärkt fährt, zu einem reinen Nuggetevent umgewandelt, denn sowohl weitere Spielrunden, als auch das Bestechen bei einem verlorenen Spiel, waren somit nur noch mit Nuggets möglich. Damit für die noch verbliebenen Nuggetspieler auch ein entsprechender Kaufanreiz geboten war, wurden zu diesem Event natürlich zwei neue Sets ins Rennen geschickt, welche man von den Werten her wie gewohnt mal wieder nur als überzogen bezeichnen konnte.

Davon abgesehen, was genau macht den „Tag der Toten“-Event eigentlich zum miesesten Event des Jahres? Hier spielen gleich mehrere Faktoren eine Rolle. Vor allem ist es natürlich die generell sehr geringe Wahrscheinlichkeit, irgendein Setitem zu erhalten (dieses Event hat die mit Abstand höchste Nietenquote), zum anderen aber auch die Höhe der „Entschädigung“ bei einem verlorenen Spiel (immer nur 25 Blumen), gepaart mit der sehr hohen Anforderung von 180.000 Blumen an die finale persönliche Aktivitätenbelohnung. Die geforderten 180.000 Blumen wurden, ebenso wie bei anderen Events mit dieser hohen Zielmarke, schon mehrfach und fortwährend von den Spielercommunities kritisiert, denn es ist schlichtweg viel zu hoch angesetzt und für die allermeisten Spieler bleiben die „kostenlosen“ Sets bei den Events stets nur ein Traum (in der Vergangenheit erreichten meist nur ca. 10% der Spieler die finale Belohnungsstufe). Da wirkt dann der Trostpreis von 25 Blumen bei einem verlorenen Spiel auch nur mehr als lächerlich. Beim Valentins-Event, einem an sich sehr ähnlichen Event, erhält man wenigstens Trostpreise mit einem vielfachen an Eventwährung, welche dem Spieler auf dem Weg zur finalen Sammelbelohnung tatsächlich auch etwas helfen. Die 25 Blumen bei diesem Event hier kann sich InnoGames eigentlich auch

Tag der Toten - Fortsetzung

schenken! Dabei wäre es doch ein leichtes, die Anzahl der Blumen bei den Trostpreisen zumindest an die unterschiedliche Höhe der Spielstufen anzupassen, so dass man wenigstens wesentlich mehr Blumen erhält wenn man auf höheren Stufe verliert, anstatt jedesmal mit den frustrierenden und läppischen 25 Blumen abgespeist zu werden. Aber was soll man von InnoGames noch erwarten können, es bestand ja noch nicht einmal die Bereitschaft, den seit über 1 Jahr existieren Fehler beim großen Blumentopf, welcher viele Spieler auch dieses Jahr wieder mind. 2.500 Blumen gekostet hat, zu beheben – geschweige denn kurzfristig vor Ende des Events eine einfache Kompensation dieser fehlenden Blumen zu leisten. Nein, man war bei InnoGames ja nichtmal bereit, den Fehler als solchen überhaupt einzugestehen. Im Gegensatz zur deutschen Community Managerin, haben die verantwortlichen Community Manager anderer Welten den Spielern übrigens rechtzeitig und unkompliziert eine Kompensation der fehlenden 2.500 Blume zukommen lassen. Bei uns hat man sich also lieber auf der fadenscheinigen Begründung aus Hamburg ausgeruht, anstatt im Sinne der Spieler einfach mal lösungsorientiert zu handeln. Ein Event sollte den Spielern doch eigentlich Spaß machen, das ist hier aber leider (mal wieder) nicht gegeben.

Aber schauen wir uns nun doch einmal die Wahrscheinlichkeiten an, mit welchem man überhaupt ein Setteil (= Gewinn) bei diesem Event erhalten konnte. Beim „Tag der Toten"-Event hat man die Aufgabe, eine von zwei Karten umzudrehen, mit dem Ergebnis, dass man entweder den Tod (= verlorenes Spiel) oder die Sonne (= gewonnenes Spiel) bekommt. Wer es bislang noch nicht wusste: **Es spielt überhaupt gar keine Rolle, welche Karte man umdreht!** Ob es sich bei der ausgewählten Karte um den Tod oder die Sonne handelt, wird nämlich nicht vor der Wahl ermittelt, sondern erst nachdem man sich für eine Karte entschieden hat. Theoretisch besteht hier also eine 50:50 Chance, welche seitens InnoGames in der Vergangenheit auch immer wieder offiziell bekräftigt wurde, auch wenn die persönlichen Auswertungen von Spielern hier oftmals etwas anderes aufzeigten. Dieses Jahr bot uns das Spielerprojekt „*TW-Calc*" (https://tw-calc.net/) jedoch erstmalig die tolle Möglichkeit, diese Aussage an Hand von einer großen Anzahl an gesammelten Spielerdaten auch tatsächlich überprüfen zu können. Auf Basis von mehr als 80.000 ausgewerteten Spielrunden kann nun ruhigen Gewissens die von InnoGames proklamierte 50:50 Chance auch wirklich bestätigt werden. Was auf den ersten Blick aber beruhigend ausschaut, ist es auf den zweiten leider ganz und gar nicht. Denn diese 50:50 Chance bedeutet nichts anderes, als dass man bei diesem Event eine Nietenquote von mind. 50% hat – und das ist nunmal wesentlich höher als bei den übrigen Events des Jahres (s. Eventauswertungen in vorherigen TWTimes-Ausgaben), auch weil die 25-Blumen-Nieten, im Gegensatz zu Buff-/Kistennieten anderer Events, obendrein auch vollkommen nutzlos sind! Eine gezogene Sonne ist lediglich Voraussetzung dafür, dass man überhaupt eine Spielrunde weiter kommt und somit eine theoretische Chance auf (höhere) Setitems erhält. Wer dieses Event also ohne Nuggeteinsatz bestritt, der musste sich zum Erhalt von höherwertigen Setitems mit sehr viel Glück durch die verschiedenen Spielstufen arbeiten und wurde auf jeder Stufe erneut mit einer Nietenquote von 50% konfrontiert. Mit diesen 50% war es jedoch leider auch noch gar nicht getan, denn selbst wenn man beim Kartenziehen „gewonnen" hatte, bestand auch dann noch die Chance, ohne Setitem – also mit einer anderen Art von Niete – abgespeist zu werden, daher ergab sich sogar eine tatsächliche Nietenquote von ca. 60%! Demgegenüber stehen

Tag der Toten - Fortsetzung

Nietenquoten von (teilweise deutlich) weniger als 30% bei anderen Events, von daher sollte jedem Spieler nun klar geworden sein, wieso man den „Tag der Toten“ mit ruhigem Gewissen als miesestes Spiel des Jahres bezeichnen kann – was hier im Übrigen auch für den (verschwendeten) Einsatz von Nuggets gilt!

Schauen wir uns aber mal die Daten ein klein wenig genauer an. Basis dieser Auswertung sind die gesammelten Daten von 84.344 Spielrunden durch „*TW-Calc*“, alle Einzeldaten sind dort auch entsprechend einsehbar (https://tw-calc.net/?page=tombola&id=11_2016). Zur besseren Übersicht und Darstellung, wurden die dortigen Daten für diesen Artikel wieder ein wenig anders aufbereitet und gebündelt. So wurden in der folgenden Darstellung u.a. die Daten von rechter und linker Karte kumuliert, auch wurden diejenigen Spielrunden, welchen eine Bestechung voran ging, außer Acht gelassen. Letzteres diente dazu, um aufzeigen zu können, wie groß überhaupt die Wahrscheinlichkeit auf den Erhalt von entsprechenden Setitems ohne Bestechen, d.h. ohne Nuggeteinsatz, war. Wie schon bei früheren Auswertungen für die TWTimes, wurden auch hier wieder alle Gewinne, welche keine Setitems sind, als „Nieten“ betrachtet.

Stufe 1	Anzahl	%	Ø %/Item
Tod (25 Blumen Niete)	22614	50,01%	
Sonne (Gewinn)	22608	49,99%	
Buff	14493	32,05%	5,34%
PA-Plakette	8115	17,94%	4,49%
Gesamtspiele	45222		

Stufe 2	Anzahl	%	Ø %/Item
Tod (25 Blumen Niete)	11439	49,98%	
Sonne (Gewinn)	11450	50,02%	
Niete	3454	15,09%	3,77%
Halstuch	4074	17,80%	8,90%
Kopfbedeckung	3922	17,13%	8,57%
Gesamtspiele	22889		

Stufe 3	Anzahl	%	Ø %/Item
Tod (25 Blumen Niete)	5264	49,07%	
Sonne (Gewinn)	5463	50,93%	
Niete	1240	11,56%	3,85%
Schuhe	1454	13,55%	6,78%
Gürtel	1413	13,17%	6,59%
Hemd	1356	12,64%	6,32%
Gesamtspiele	10727		

Stufe 4	Anzahl	%	Ø %/Item
Tod (25 Blumen Niete)	2089	49,41%	
Sonne (Gewinn)	2139	50,59%	
Niete	445	10,53%	5,26%
Hose	531	12,56%	6,28%
Produkt	589	13,93%	6,97%
Reittier	574	13,58%	6,79%
Gesamtspiele	4228		

Stufe 5	Anzahl	%	Ø %/Item
Tod (25 Blumen Niete)	612	47,89%	
Sonne (Gewinn)	666	52,11%	
Niete	59	4,62%	4,62%
Duellwaffe	454	35,52%	8,88%
Gewehr	153	11,97%	5,99%
Gesamtspiele	1278		

Wie bereits schon erwähnt, lässt sich an Hand der Daten die generelle 50:50 Chance bei der Kartenwahl in allen Spielstufen durchaus bestätigen. Es offenbart damit aber auch, dass bei jeder einzelnen Spielstufe letztendlich sogar eine **Nietenquote von insgesamt ca. 60%** vorliegt, doppelt so hoch wie bei anderen Events üblich! Eine (früher übliche) deutliche Unterdifferenzierung der Dropwahrscheinlichkeiten bei den Setitems innerhalb der jeweiligen Spielstufe, lässt sich, mit Ausnahme in der höchsten Spielstufe, diesmal erfreulicherweise nicht erkennen. Dank der hohen Nietenquote sind die Wahrscheinlichkeiten auf Setitems aber durchweg leider nur noch halb so groß wie bei anderen Events.

Was auf den ersten Blick nun aber evtl. noch tendenziell vergleichbar zu den Dropwahrscheinlichkeiten anderer Events aussieht, ist es jedoch im Grunde genommen leider gar nicht. Anders als bei den übrigen Events, wo man die entsprechend höheren Gewinnkategorien mit aufgesparter Eventwährung/Bonds direkt freischalten kann und somit ausschließlich der Dropwahrscheinlichkeit der jeweiligen Kategoriestufe unterliegt, muss man sich beim „Tag der Toten“-Event hingegen leider erst erfolgreich durch sämtliche vorangehenden Spielstufen durcharbeiten. Wie schaut es also mit der tatsächlichen Dropwahrscheinlichkeit der Setitems aus, wenn man nicht bereit war, Nuggets zum Bestechen einzusetzen und stattdessen über die verschiedenen Spielstufen hinweg auf sehr viel Glück beim Kartenspiel gehofft hatte? Um dies aufzeigen zu können, wurde die Anzahl der jeweiligen Setitems ins Verhältnis zu der bis dahin benötigten Gesamtanzahl

Tag der Toten - Fortsetzung

an Spielrunden gesetzt (linke Tabelle). Das Ergebnis ist leider mehr als ernüchternd und bekräftigt den schlechten Status vom „Tag der Toten"-Event als den Event des Jahres, bei welchem die **mit Abstand schlechtesten Gewinnchancen** auf Setitems vorliegen! Diese Darstellung spiegelt zwar die reale Itemverteilung des Events wieder, entspricht dabei aber nicht der theoretisch maximalen Wahrscheinlichkeit, denn die Spieler haben einen erhaltenen Gewinn der Vorrunde nicht immer auch zwingend für den Versuch auf einen höheren Gewinn erneut aufs Spiel gesetzt. Aus diesem Grund folgt noch eine weitere Darstellung, in welcher die theoretische Gewinnchance (wieder ohne Nuggeteinsatz) in Relation zu der realen Itemverteilung innerhalb einer Spielstufe gesetzt wurde (rechte Tabelle).

Setitem	Anzahl	Spiel-runden	%Chance o. Nuggets
Halstuch	4074	68111	5,98%
Kopfbedeckung	3922	68111	5,76%
Schuhe	1454	78838	1,84%
Gürtel	1413	78838	1,79%
Hemd	1356	78838	1,72%
Hose	531	83066	0,64%
Produkt	589	83066	0,71%
Reittier	574	83066	0,69%
Duellwaffe	454	84344	0,54%
Gewehr	153	84344	0,18%

Setitem	Stufe	%Chance Sonne	%Chance o. Nuggets
Halstuch	2	25,00%	8,90%
Kopfbedeckung	2	25,00%	8,56%
Schuhe	3	12,50%	3,33%
Gürtel	3	12,50%	3,23%
Hemd	3	12,50%	3,10%
Hose	4	6,25%	1,55%
Produkt	4	6,25%	1,72%
Reittier	4	6,25%	1,68%
Duellwaffe	5	3,13%	2,13%
Gewehr	5	3,13%	0,72%

Die Chance auf ein sehr niedrigklassiges Setitem (Halstuch/Kopfbedeckung) aus Gewinnstufe 2 beträgt bereits schon nur magere 6% bzw. 9%, zu den höheren Gewinnstufen hin wird es natürlich noch entsprechend weniger. Die Gesamtchance, beim „Tag der Toten"-Event ohne Nuggeteinsatz irgendwelche Setitems höherer Kategorien zu erhalten, ist also im Gegensatz zu anderen Events verschwindend gering! Auf was soll man als Spieler also hoffen, wenn einem bei diesem Event pro Tag nur ein Freispiel zur Verfügung steht, man also im Grunde genommen nur 18 Versuche hat, um irgendein interessantes Setitem zu erhalten? Die allermeisten Spieler dürften wahrscheinlich nur mit 2-3 (niedrigklassigen) Setitems aus dem Event hervorgegangen sein (von insgesamt 22 möglichen Setitems).

Wenn InnoGames zum Tag der Toten auch zukünftig wirklich an diesem Eventprinzip festhalten möchte, dann sollten aus Sicht der Spieler dringend ein paar einschneidende Veränderungen vorgenommen werden, denn wenn die aktuelle Profitgier von InnoGames weiter so vorangetrieben wird, dann werden die Nuggetspieler schon sehr bald keine Mitspieler mehr bei The West haben:

- Anpassung der Anzahl an Blumennieten an die jeweilige Höhe der Spielstufe (und das sollte auch bereits die unterste Stufe beinhalten, denn 25 Blumen sind auch dort einfach nur lächerlich)

- Abänderung der 50%-Nietenchance beim Kartendreh in Richtung der Nietenquoten entsprechend anderer Events (< 30%); der Optik halber könnte man dazu z.B. auch 3 oder besser noch 4 verdeckte Karten ins Spiel bringen, wobei aber jeweils nur 1 Karte eine Niete wäre (entspräche einer Nietenquote von 33% bzw. 25%).

- Freigabe von Bonds (wenn schon keine Eventwährung) zur Freischaltung weiterer Spielrunden und zum Bestechen, damit Bonds auch weiterhin einen sinnvollen Nutzen haben und auch wirklich alle Spieler die theoretische Möglichkeit haben, ein paar Setitems zu gewinnen.

- Senkung der finalen Zielmarke von 180.000 Blumen für die persönliche Aktivitätenbelohnung auf einen realistischen und für mehr Spieler erreichbaren Wert (z.B. 130.000)

(Rastlos)

Sondergewinnspiel

Geschenke, Päckchen, Weihnachten

Weihnachten ist die Zeit der Geschenke und weil auch die TWTimes ihren Lesern gerne etwas schenkt, haben wir bei InnoGames - vielen Dank **Dorette Lisette** - für euch zwei sehr seltene, sehr schwer zu bekommende Items organisiert.

Wer eines der folgenden Puzzles löst und uns mitteilt, was auf dem jeweiligen Bild zu sehen ist, hat eine Gewinnchance!

Hier die Links zu den Puzzles:

http://two.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=3337506&k=42411403

http://five.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4641944&k=68050730

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Die zwei Gewinner erhalten jeweils ein Item! Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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)

gartenmaus47 - you are gone, but not forgotten!

Immer wieder mal machen die Spieler unseres Spiels The West Witze über das „RL“, das Real Life, also das wahre Leben. Oft gehen solche Scherze in die Richtung, dass man das wahre Leben mal etwas ernster nehmen sollte und das Spiel etwas in den Hintergrund treten sollte. Trotz solcher Scherze, bekommen die allermeisten Spieler die Balance zwischen dem Ernst des wahren Lebens und dem Freizeitspaß Onlinespiel immer noch gut hin.

Manchmal gibt es jedoch Ereignisse, die so massiv und umfassend in den Vordergrund drängen, dass eine Trennung zwischen wahrem Leben und dem Spiel weder gewünscht noch überhaupt möglich ist. In so eine Situation geriet Ende Oktober ein Spieler, der aufgrund seiner wirklich langen Spieldauer (Anmeldung September 2008) und seiner Aktivität (jahrelang Inhaber diverser Fortkampf-Rekorde in Welt 2 und The West Deutschland), zum „alten The West Adel“ gehört und vielen seiner Mitspieler als Quelle des Frohsinns bekannt ist. Dieser Spieler ist **fairplay12**.

Am 28.10.2016 verstarb, nach langer, schwerer Krankheit, seine Ehefrau **gartenmaus47** im heimischen Bett. Die letzten Monate vor ihrem Tod hatte fairplay12 sie aufopferungsvoll gepflegt und so war er auch in den Momenten bei ihr, in denen alle irdische Schwere ihr Ende findet.

Kennengelernt hatten sich gartenmaus47 und fairplay12 2007 im TeamSpeak des Spiels „Die Stämme“. fairplay12 testete das Spiel The West als erster und gartenmaus47 folgte ihm dann wenige Tage später. Aus einer Bekanntschaft wurden Freunde, aus Freundschaft wurde Liebe und aus der Liebe wurde eine Ehe, die in guten wie in schlechten Tagen buchstäblich hielt, bis der Tod sie schied.

Sie spielte unser Spiel, solange es ihre Gesundheit zuließ, ebenfalls mit großer Freude. Drei der aktuellen Redakteure der TWTimes hatten das Glück, noch mit ihr zusammen das Spiel zu spielen - ja, das Glück, denn gartenmaus47 war ein wirklich freundlicher Mensch. Sie war jemand, mit dem man gern seine Freizeit in einem Onlinespiel verbrachte. Besondere Freude machten ihr die Quests in unserem Spiel, zuerst die ganz normalen Questreihen, aber nach ihrer Einführung dann auch die täglich wiederholbaren Quests. fairplay12 erzählte, dass kaum ein Tag verging, an dem sie nicht auf Bondjagd ging und eifrig die täglichen Quests bearbeitete. Auch wenn ihm selbst das vielleicht gar nicht so bewusst ist, so kann man als neutraler Beobachter aber sagen, dass sie zusätzlich zu den Quests auch immer wieder gemeinsam mit fairplay12 Fortkämpfe bestritten hat und ihn bei seiner Leidenschaft für diesen Spielinhalt unterstützte. Gerade in den ersten Jahren war sie fairplay12 oft ein Fels in der Brandung bei Fortkämpfen und milderte die Auswirkungen seiner großen Leidenschaft, Aufregung und Nervosität im Kampf, deutlich ab und steigerte so den Spaß aller Beteiligten.

Aufgrund dieser geteilten Vorliebe für Fortkämpfe und der großen Beliebtheit der beiden Spieler, lag es nahe, einen Fortkampf zum Abschied und ehrenden Angedenken für gartenmaus47 zu veranstalten. Dieser wurde in den ersten Novembertagen in Welt 1 organisiert. Um die Würde des Anlasses zu wahren, wurde zwischen Angreifern und Verteidigern vereinbart, dass es kein normaler Fortkampf sein würde, sondern dass der Ablauf einer festgelegten Choreografie folgen sollte.

Alle teilnehmenden Spieler wurden in der Einladung gebeten, in schwarzer Kleidung und unbewaffnet zu erscheinen. Erlaubt war eine Bibel, die Nebenhand sollte jedoch leer bleiben. Viele Spieler hatten Friedensblumen oder Rosen im Produktslot angelegt und die allermeisten Spieler respektierten die vereinbarten Vorgaben. So wie die Ausrüstung, war auch der Ablauf der Trauerfeier vorher zwischen Angreifern und Verteidigern abgesprochen.

Am 6. November 2016 versammelten sich insgesamt 147 Spieler aus diversen Allianzen, um von gartenmaus47 Abschied zu nehmen. Die Trauerfeier begann um 20 Uhr im großen Fort, im nordöstlichsten Sektor von Welt 1. Ein besonderer Dank gilt den vormaligen Besitzern des Forts, dem Verband **The Daltons**, die dieses zur Verfügung stellten, obwohl fairplay12 im normalen Spielbetrieb eher auf „der anderen Seite“ steht.

Die Angreifer begannen ihren Weg auf der rechten Seite des Forts und bewegten sich gemeinsam in den Innenraum. Gleichzeitig zogen sich die Verteidiger über die linke Seite zurück und übergaben das Fort ohne Widerstand. Auch die wenigen Offlineteilnehmer störten den Ablauf nicht nachhaltig. fairplay12 erreichte als einziger Spieler die Fahne, um dort andächtig zu verharren und Abschied zu nehmen. Seine Mitspieler bildeten, in respektvollem Abstand, einen Ring um ihn und gaben ihm Halt in schwerer Zeit und Schutz vor den letzten Offlinern.

Trauerfeier für gartenmaus47 am 6.11.2016

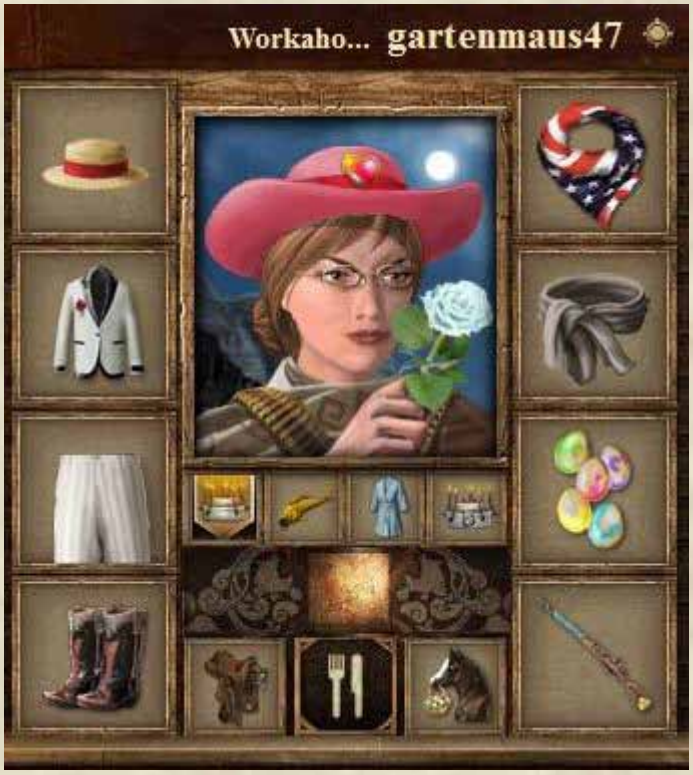
Während des gesamten Kampfes befanden sich Angreifer und Verteidiger als gemeinsam Abschied nehmende zusammen in einem Chatroom im IRC. Dort sprachen alle fairplay12 Mut zu und diejenigen, die gartenmaus47 gekannt hatten, sprachen über sie. In dieser knappen Stunde, die die Trauerfeier dauerte, existierte keine Gegnerschaft zwischen ansonsten gegeneinander kämpfenden Bündnissen. Der Autor fühlte sich an das Wort des katholischen deutschen Kaisers Karl V. erinnert, der die Zerstörung des Grabes des protestantischen Reformators Martin Luther strikt mit den Worten ablehnte: „Ich führe Krieg gegen die Lebenden, nicht gegen die Toten.“

Was vor beinahe 500 Jahren galt, ist heute noch ebenso richtig: Im Angesicht des Todes verbietet sich kleinliche Konkurrenz - und dieses zutiefst menschliche Motto wurde bei der Trauerfeier wahrlich gelebt.

Gemeinsamer Kirchgang zum Abschluss der Trauerfeier

Am Ende der Trauerfeier ritten über 100 Teilnehmer noch gemeinsam in die nächste Stadt und beteten in der Kirche. Alle Verbände, die vorher Mitglied im Fort waren, wurden nachher wieder eingeladen und das Fort erhielt den Namen „Gedenkfort“. Im Profil ist ein Bild zur Erinnerung an gartenmaus47 enthalten, sodass ein Teil von ihr immer im Westen bleibt. In diesem Sinne:

gartenmaus47 - du bist gegangen, aber nicht vergessen!



*gartenmaus47: * 30.03.1958 † 28.10.2016*

Die TWTimes wünscht fairplay12 alle Kraft der Welt in dieser schweren Lebensphase und den Spielern der deutschen The West Welten einen Umgang miteinander, der allzeit so menschlich ist, wie er hier am 6. November 2016 gelebt worden ist.

(Tony Montana 1602)

Weihnachtsgedichte - Teil 3

"Lieber guter Weihnachtsmann",
so fangen viele Gedichte an.
Hier kann ich nun gar nicht so beginnen,
denn ich kann mich nicht entsinnen,
dass Inno diesen Mann eingestellt,
denn der erfüllt ja meine Wünsche, was mir so gefällt.
Ich kann es ja trotzdem mal probieren,
was kann schon großartig passieren?

Ich wünsche mir vom Herzen sehr
neue Quests monatlich her.
Aber bitte ohne Eieruhr,
das zeitliche Limit stört doch nur!
Neue Sets finde ich auch immer toll,
mein Kleiderschrank ist nie genug voll.
Und zu den Fortkämpfen im Abendprogramm
kommen immer nette Leute zusamm´.
Das zusammen ist das, was ich mag,
TW zu spielen jeden Tag.

Ich bin wirklich neugierig,
ob das so schwierig.
Gibt es nun einen Inno-Weihnachtsmann,
der Wünsche erfüllen kann?
Oder gibt es nur einen Inno-Gott,
der immer flott
durch unser Forum rennt
und uns zeigt, wer alles pennt?

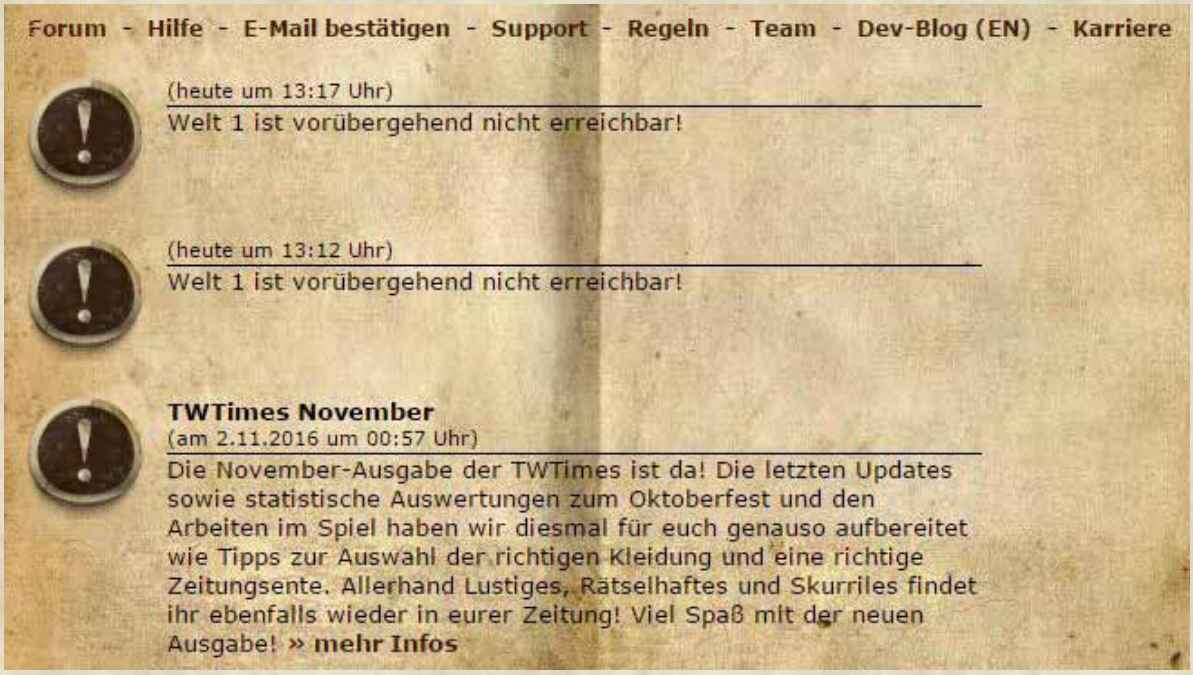
Ich verteile auch gern Geschenke an Leute
und pack sie ein für euch heute:
Einen Sack fülle ich mit guter Laune und viel Lachen,
ein Sack mit netten Worten soll es auch machen.
Ein Sack enthält viele Danke-schön
für alle lieben Freunde und Mitspieler, die wir hier seh´n.

Liebe Grüße an Welt 10!

(FantaSixty)

Welt 1 und die TWTimes

Wir sind immer für euch da!



Screenshot der The West Startseite vom 04.11.16

Während Welt 1 unseres Spiels Anfang November sogar doppelt nicht erreichbar war, ist eure Zeitung bei Sonne, Regen oder Schnee immer für euch da: TWTimes - Von Spielern für Spieler!

(Tony Montana 1602)

P.S.: Unter dem Login-Button war nach Welt 1 das Wort "Wartung" zu lesen. Dieses Substantiv ist übrigens vom Verb "warten" abgeleitet.

Weihnachtsgeschichten - Teil 3

Weihnachten in Neufrankreich

Mein Steinschlossgewehr hing an der Wand neben der Tür. Leise öffnete ich die Tür und schaute heraus. Über Nacht waren nochmals 20 cm Neuschnee gefallen. Meine Schneeschuhe standen neben der Tür. Ich richtete die Schneeschuhe aus und schob meine Schuhe hinein. Dann ging ich vorsichtig zwischen die Bäume. Ich musste meine Fallen kontrollieren, denn in letzter Zeit waren immer wieder englische Trapper in mein Revier eingebrochen und hatten meine Fallen geleert. Doch heute hatte ich Glück. Ein Biber und zwei Bisamratten waren in meine Tellereisen geraten. Die Tiere waren schon tiefgefroren. Ich öffnete meinen großen Beutel und legte sie hinein und freute mich, denn nicht nur mein Geldbeutel würde bald gut gefüllt sein, sondern auch mein Magen. Dann ging ich weiter, zu der kleinen Schlucht im Wald. Hinter mir hörte ich ein leises Rascheln im Gebüsch. Unauffällig strich ich über meinen kurzen Bart, in dem bereits die ersten grauen Haare aufblitzten und musterte die Umgebung. Doch im dichten Tannengrün konnte ich nichts auffälliges sehen.

Ich setzte meinen Weg fort und schaute mich immer wieder unauffällig um. Dann war ich in der Mitte der Schlucht angelangt. Und ich sah eine Bewegung an meiner Falle. Schnell näherte ich mich dieser Stelle. Ein junger Wolf war - mit nur einer Hinterpfote – in die Falle geraten. Er lebte noch und sah mich erwartungsvoll an. Ein jämmerlicher Laut kam aus seiner Kehle. Aus Angst vor einer Bisswunde näherte ich mich ihm vorsichtig. Ich sah, dass die Pfote gebrochen und das Tier ganz geschwächt war. Vor diesem Tier brauchte ich keine Angst zu haben. Ich beschloss den Wolf am Leben zu lassen, damit er mir als gezähmter Gefährte auf meinen langen Wegen Gesellschaft leisten konnte. Ich band ihm die Schnauze mit einem Riemen zusammen und schiente seine Pfote – was mir auch ganz gut gelang -, mit frisch geschnittenen Zweigen und ein paar Lederriemen aus meinem Gepäck. Dann band ich mir den Sack mit den Felltieren über die Schultern und legte den Wolf auf die selbigen. Mir war klar, mit diesem schweren Gepäck würde ich meine Runde nicht weiter verfolgen können. Deshalb beschloss ich, eine Abkürzung zu nehmen.

In der Nähe der Siedlung waren mehrere neue Häuser erbaut worden. Außerdem hatten Jesuiten eine Missionsschule nebst Kirche für die mit uns verbündeten Huronen und für die Kinder der Pelzhändler erbaut. Als ich mich der kleinen Häusergruppe näherte, sah ich schwarze Rauchwolken aufsteigen. Da ich kein Opfer werden wollte, sah ich mich um. Unter dem großen Tannenbaum zu meiner rechten Seite war unter den Ästen noch kein Schnee zu sehen. Ich kroch zwischen die Äste und legte Wolf und Beute ab – sowie die Schneeschuhe, die jetzt doch hinderlich waren. Die Bäume boten genügend Deckung, so dass ich mich rasch den Gebäuden nähern konnte. Auch ohne dass ich Pfeile im Gebäude stecken sah, wusste ich, dass die mit den Engländern verbündeten Irokesen diesen Überfall ausgeführt hatten. Vorsichtig näherte ich mich der Kirche, deren Türe nur noch schräg in den Angeln hing und in die es leise hinein schneite. Das Gebäude war leer. Dann näherte ich mich der Wohnung der Missionare. Der erste lag vor der Hütte. Ein Pfeil steckte in seiner Brust, seine Kehle war durchschnitten und sein Kopf hatte eine frische Fleischwunde. Er war skalpiert worden. In der Hütte bot sich mir ebenfalls ein Bild des Grauens. Auch alle anderen Missionare waren getötet und skalpiert worden.

Dann ging ich zur Blockhütte des Pelzhändlers. Auch diese Tür stand offen. Die Frau des Pelztierhändlers lag, neben ihrem toten Mann – ebenfalls erschossen und skalpiert – im einzigen Raum dieser Hütte. Ich weiß nicht, wie lange ich da stand – wie erstarrt – unfähig zu einer Bewegung.

Weihnachtsgeschichten - Teil 3 - Fortsetzung

Es war bestimmt schon früher Nachmittag, als ich ein leises Weinen hörte. Ich sah mich um, konnte nichts sehen und trat hinaus in den schon leicht dunklen Wintertag. Dem Geräusch folgend, näherte ich mich einem Vorratskeller, dessen Eingang von einer Schneewehe verborgen war. Ich öffnete die Tür und fand drei weinende Kinder. Es waren die Kinder des Pelzhändlers. Ich fragte: „Wer seid ihr? Wo kommt ihr her?“ Das größere der Kinder, ein Mädchen mit langen blonden Zöpfen antwortete: „Wir sind die Kinder des Pelzhändlers Cartier. Wir wohnen hier mit unseren Eltern. Wir sind vor drei Jahren aus Dijon hierher ausgewandert.“ Dann wollte ich wissen: „Wie ist euer Name?“ Das Mädchen schaute mich mit ihren großen blauen Augen an und erwiderte: „Mein Name ist Marie. Und das sind meine Brüder, die Zwillinge Pierre und Paul.“ Ängstlich fragte sie mich, mit Tränen in den Augen: „Wo sind unsere Eltern?“ Bei dieser Frage war es ganz still geworden im kleinen Kellergewölbe. Was für eine Frage. Behutsam versuchte ich zu erklären: „Bei dem Überfall gab es keine Überlebenden. Leider sind eure Eltern gestorben.“ „Habt ihr hier Freunde, Verwandte, zu denen ihr gehen könnt?“ In den Augen der Jungs waren große Tränen zu sehen. Nur Marie konnte sich mit Mühe beherrschen. Sie schluchzte „Nein – unsere Eltern sind ganz alleine von Dijon hierher gekommen. Sie wollten in Neufrankreich ihr Glück suchen und finden und reich zurückkehren!“ Den Rest konnte ich nicht verstehen, da nun auch aus ihrer Kehle schluchzende Geräusche ertönten.

Kurz überließ ich die Kinder ihrem Schmerz – und überlegte, wie ich die getöteten Menschen hier morgen bestatten wollte. Danach fasste ich mit der einen Hand mein Gewehr etwas fester, die andere Hand legte ich Marie um die Schulter. Dann fragte ich: „Marie, Pierre und Paul, mögt ihr mit mir nach Hause kommen? Meine Frau und ich wohnen in einer kleinen Blockhütte am See. Wir haben nicht viel, aber es reicht zum Leben. Auch für 5 Personen. Meine Frau Sybilla und ich haben uns immer Kinder gewünscht. Leider hat Gott uns keine geschenkt. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr mich nach Hause begleitet.“ Marie ergriff vorsichtig meine Hand: „Es war bestimmt Gottes Wille, dass du uns findest. Wir kommen gerne mit dir!“ Dann ergriff sie mit der freien Hand Pierre, der sofort Pauls Hand ergriff.

Mittlerweile war es am Ort des Überfalles ganz ruhig geworden. Ich vermied die Häuser, die noch von ihren verstorbenen Besitzern bewohnt wurden und ging mit den Kindern in den jetzt dunklen Wald zu meinem Versteck unter der dichten Tanne. Als der Wolf mich sah, entfuhr seiner Kehle ein leichtes Seufzen. Ich öffnete die Bisamratte in meinem Beutel und schnitt aus dem gefrorenen Fleisch ein Stück heraus, öffnete den Maulkorb am Wolfsmaul und reichte das Stück dem Wolf hin, der es mit zwei oder drei Kaubewegungen gierig verschlang. Die Kinder waren jetzt zum Glück ganz abgelenkt von der Tragödie, die ihre Eltern getötet hatte. Ich verschloss das Wolfsmaul wieder mit den Riemen, legte mir Beutesack, Schneeschuhe und Wolf um die Schultern. Dann ergriff ich mit der freien Hand Maries Hand. „Kommt leise mit – man weiß nie, ob nicht doch ein Engländer oder Irokese sich hierher verirrt. Wir sollten sie nicht auf uns aufmerksam machen.“

Dann gingen wir weiter zu meinem Blockhaus. Ich war gespannt, was meine Frau zu diesem Familienzuwachs sagen würde. Sie hatte sich immer Kinder gewünscht und dafür gebetet. Doch leider war dieser Wunsch bis heute nicht erhört worden. Mit der schweren Last auf meiner Schulter und den Kindern an der Hand ging der Marsch nicht ganz so schnell. Tatsächlich war es schon spät am Abend, als wir endlich meine Hütte erreichten. Ein warmer weißer Rauch kräuselte sich im Sternenlicht über der Hütte. Ich konnte es nicht erwarten, meine Frau zu sehen; ich rief sie: „Sybilla … - Sybilla … - Sybilla?!“ Da! Sie öffnete die Tür, die sie in meiner Abwesenheit mit Tannenzweigen – eine Tradition aus ihrer Heimat im Elsass – geschmückt hatte. Sie sah mich und die Kinder. Fragend erhob sie die Stimme: „Louis – was hast du da? Wer sind die Kinder?“ Ein warmes Gefühl überkam mich, als ich die froh erstaunte Stimme meiner Frau vernahm. Ich erklärte ihr, was heute passiert war – während ich mein Gepäck und den mittlerweile doch recht schweren jungen Wolf von meiner Schulter nahm und auf den Boden vor der Hütte legte. Wie erwartet, leuchtete ein frohes Strahlen in ihren Augen auf: „Marie, Pierre und Paul, mögt ihr – falls möglich – für immer bei uns bleiben?“ Marie, Pierre und Paul stürmten, beinahe schneller als man staunen kann, auf meine Frau zu, und versuchten, diese froh zu umarmen. Und meine Frau flüsterte: „Louis, Danke für dieses Weihnachtsgeschenk!“ Umarmen konnte sie mich ja nicht, da sie von den Kindern umringt war.

So ergriff ich den Maulkorb des Wolfes, löste ihn und wir alle gingen in die Hütte. Dort feierten wir mit unserem frischen Familienzuwachs und warmer Bisamratte am Spieß, an unserem offenen Kamin, noch lange das schönste Weihnachtsfest, an das ich mich erinnern kann.

(Bärentatze vom Tal)

Ede, der Abenteuergeist

Ede – Der Geist im Abenteuerchat

Gibt es Geister wirklich? Gerade in den Tagen um Halloween herum, keimt diese Frage gerne immer mal wieder im Alltag auf. Was mir dann aber wenige Tage nach Halloween zugetragen wurde, lässt auf diese Frage eigentlich keine andere Antwort mehr als „**Ja, Geister gibt es wirklich!**“ zu.

Was war so geisterhaftes bei The West geschehen? Am Abend des 05. November wurden einige Spieler während eines laufenden Abenteuers Zeuge einer unheimlichen Begegnung mit einer schattenhaften Gestalt namens „*Ede*“. Ganz wie man es von Spukgestalten erwartet, erschien „*Ede*“ den Spielern des roten Teams wie aus heiterem Himmel im Teamchat, murmelte nur ein leises und unheimliches „*vergess es*“ und war Sekunden später auch schon wieder auf Nimmerwiedersehen im Geisterreich verschwunden. Bei meinen weiteren Recherchen stieß ich sogar noch auf andere Augenzeugen, welchen der mysteriöse „*Ede*“ schon früher einmal für Sekundenbruchteile in Abenteuern begegnet war. „*Ede*“ scheint also wirklich nur bei den Abenteuern herumzuspuken und die dortigen Spieler zu seltenen Anlässen heimzusuchen.

Doch wer ist „*Ede*“? Ein Poltergeist? Ein Fluch der auf InnoGames liegt? Ein vom Spiel komplett aufgesogener ehemaliger Spieler?

Ich denke, man kann „*Ede*“ tatsächlich am ehesten als InnoGames-Fluch bezeichnen, nämlich der allseits offensichtliche Fluch bei InnoGames, bestehende Fehler im System nicht erkennen, geschweige denn beheben zu können. Meine Nachfrage bei InnoGames bzgl. einer Erklärung des Ede-Phänomens blieb leider auch nach Wochen unbeantwortet. Bei „Ede_zahl“ handelt es sich letztendlich um eine systeminterne Kennung, welche individuell an jeden Spieler eines Abenteuers vergeben wird. Ich vermute, dass es in sehr seltenen Fällen zu unerklärlichen Überschneidungen der Abenteuerchats kommt, d.h. der gerade geschriebene Kommentar von einem fremden Spieler in einem vollkommen anderen (parallel stattfindenden) Abenteuer taucht auf einmal fälschlicherweise im eigenen Abenteuer auf – allerdings nicht unter dem Accountnamen des fremden Spielers, sondern unter seiner internen Abenteuerkennung „Ede_zahl“. Eine Kommunikation mit „*Ede*“ ist übrigens nicht möglich, denn in den Tiefen des Systems verirrt sich jeweils nur ein vereinzelter Chatbeitrag des fremden „Geisterspielers“.

Wem ist „*Ede*“ auch schon einmal im Spiel begegnet? Was hat unser Abenteuergeist zu Euch gesagt?
Haltet die Augen auf und schickt mir Eure Screenshots von Ede’s unheimlichen Kommentaren in den Abenteuer-Teamchats!

(Rastlos)

Lesereinsendung Welt 10

Gedanken zum Ende … des Jahres

Oft schon wurde die Informationspolitik InnoGames kritisiert – zu Recht. Die Entwicklung leidet, wird den Erwartungen der Spieler nicht immer gerecht. Bugs und Fehler vermiesen des Spielgenuss. Fortkämpfe haben an Attraktivität verloren und die Umsetzung von Abenteuern lief nicht zur Zufriedenheit vieler Spieler. Ein Überangebot von neuen Artikeln zu immer noch höheren Preisen und die Möglichkeit mit Nuggets sich das Leben immens zu erleichtern, stößt auf Spielerseite sauer auf. Sich im Prinzip wiederholende Quests, die dann auch oft an der Kreativität der Firma zweifeln lassen, verlangen oft stundenlange stupide Arbeiten, die dann Unmengen an Produkten im virtuellen Mülleimer verschwinden lassen. Die Freude, die oft im Anfangsstadium vorherrschte, ist im Laufe der Jahre offensichtlich oft verflogen. Eine neue Karte, deren Zentrum unter wolkenverhangenem Zentrum interessante Neuerungen verhieß, wurde den Erwartungen schlussendlich auch nicht gerecht.

Dies ließe sich noch lange weiterführen. Und bezeichnend – und ich schließe mich hier ein – für den typischen The West Spieler ist es, dass er sich ärgern kann. Und dies gewaltig. Teamfähigkeit zeigen wir dann oft auch über Bündnisgrenzen hinweg, wenn wir uns gegenseitig aufschaukeln und kritisieren können. So wird ab und an auch der ärgste Gegner in ein fruchtendes Gespräch über den Untergang der Welten, das Ende des Wilden Westens und eine Endzeitstimmungsdiskussion, bezüglich der Aufgabe des Spielformats, verwickelt. Ist ein gemeinsamer „Feind“ nicht ein Glücksfall? Und doch halten viele von uns auch trotz Ausstiegsdrohungen, Missmut und Ärger durch. Für jeden – oder die meisten - von uns, die sich immer noch auf einer oder mehreren Welten finden, gibt es ein, zwei, drei Sachen, die er schätzt und doch sehr vermissen würde.

Ich möchte nicht darauf eingehen, dass dies die Hilfe im Spiel als Spieler betrifft. Ich bin in der glücklichen Lage, Spieler in einem feinen Bund zu sein, der Hilfe als Grundsatz lebt, und dieser Grundsatz spiegelt sich auch in der Stadt wieder. Nein, es geht viel mehr um die private Dimension, die sich in den Städten und Bündnissen eingeschlichen hat. Wenn man offenen Auges durch die Chats streicht (nicht nur der Chatspion), dann bekommt man so viele Geschichten zu hören, die das Leben schrieb und schreibt. Viele dieser Geschichten sind kurzweilig und interessant. Viele dieser Geschichten entwickeln bzw. entpuppen sich erst mit der Zeit. Manche erzählen vom Leben, Familien und Freundschaften. Und manche enden nicht so, wie man sie gerne enden lassen möchte. Man wächst zusammen, nimmt teil am Leben eines Anderen. Und ja, es schreibt sich auch über Probleme oft leichter, wenn man sich hinter einem virtuellen Charakter verstecken kann. Doch man kann sich sicher sein – man bekommt die Hilfestellung, die man sucht, wenn man nur offen genug ist, diese auch einzufordern und im Gegenzug auch zu geben. Wie oft ist ein Wort des Verständnisses, der Zustimmung oder auch nur ein lockerer Spruch, wenn man nicht gut drauf ist, genau das, was man braucht – aber im RL nicht bekommt?

Was ich damit sagen möchte – und uns allen wünsche - ist, dass wir das Spiel nicht allzu wichtig nehmen und auch wenn wir uns mal wieder über Bugs, Fortkämpfe oder sonst was ärgern, im Hinterkopf behalten, dass The West so viel mehr ist als die Anhäufung von virtuellen Besitztümern, gewonnenen Kämpfen oder eingenommenem Kopfgeld.

Ich bin mir bewusst, dass viele die Situation in ihrem Bund vielleicht nicht so sehen können – oder auch, weil sie alleine durch die Welten streifen. Vielleicht habe ich Glück. Aber in meinem Bund, in meiner Realität, in meinem Kopf ist dies richtig so. Und wenn dann Weihnachten kommt und reale Freunde, Familie, Bekannte nicht immer greifbar sind, dann ist zumindest hier jemand. Im Spiel. Real. Versprochen.

Noch eine Anmerkung sei mir gestattet: Ich spiele auf Welt 10; sicher eine Welt, die nicht die höchsten Spielerzahlen aufweisen kann. Aber Spielerzahlen sind nicht alles. Keine Welt ist mit einer anderen Welt vergleichbar – und ich gehe von den Erfahrungen und der Situation meiner persönlichen The West Zentrale aus. Ich weiß nicht, wohin das Spiel sich entwickelt, ob es sich überhaupt weiterentwickelt und wie lange wir die Möglichkeit noch haben, hier so weiterzuspielen.

Als leiser Kritiker an Inno möchte ich aber an dieser Stelle auch leise hervorheben, wie sehr ich doch manche Seiten des Spieles schätze. Dies kommt wohl meist nicht recht hervor. Es kann sein, dass ich in drei Jahren noch was dazu schreiben kann – oder auch nicht. Deshalb nutze ich die Chance. Lieber früher als zu spät.

In diesem Sinne wünsche ich allen Spielern eine erholsame, ruhige, entspannte Weihnachtzeit. Das Leben, die Arbeit und der Ärger holen uns nächstes Jahr wieder früh genug ein.

(Luca Berni)

Weihnachtsgedichte - Teil 4

Weihnachtsabend

Kühle Tage, kalte Nächte,
Wolken, Sturm und Frost – und Eis!
Gestern bunt und warm und herbstlich
regiert heute Schnee und Eis.

Wenn man schaut durch helle Fenster,
die da leuchten in der Nacht
kommt man doch auf den Gedanken…
und fragt sich was wohl der so macht -

der – gebeugt und sicher eifrig -
ganz schnell schreibt auf Pergament
mit seiner Feder, ganz wie früher.
Mal sehen ob man was erkennt…

Da – ein Wort! Und noch ein zweites,
plötzlich liest man ungeniert
was dem Schreiber viel bedeutet!
Und uns noch mehr, denn es passiert…

unglaublich viel in all den Wochen,
die da kommen! Kann es sein…
dass ein Entwickler sich Gedanken
macht um uns? Das wäre fein!

Schluss mit Zetern, Schluss mit Ärger!
Schluss mit all der Nörgelei!
Denn in Zukunft, das ist sicher,
steht es jedem wirklich frei…

… ob er macht die neuen Quests bald,
die geschrieben und gemacht -
ohne Fehler, Ungeziefer,
wird der Kunde nun bedacht!

Neue Kleidung, die es gibt
wird keine Massenproduktion!
Denn ein Schlagwort, das es gibt,
das ist schlichtweg „Reduktion“.

Kunden bleiben, Zahlen wachsen
und das liegt dann wohl daran
dass Abenteuer nicht gebunden,
an einen Ort sind – es gibt dann

wie geplant noch ein paar Städte
die Abwechslung bringen, Spaß und dann
gibt es auch bei neuen Spielern
darauf gleich der großen „Run“.

Die Lupe, die hat auch Bedeutung -
eine, die auch ein Entwickler kennt!
Wird auch Zeit, denn nicht seit gestern
wird im Forum nur gespammt.

Forts, die werden attraktiver,
neue Shops und Sortiment,
und geplant sind dann noch Rätsel,
die keiner dann auch mehr verpennt.

Denn zeitlich werden die gestaltet,
so, dass man die machen kann.
Ohne Meldung an Kollegen
dass man erkrankt ist, dann und wann.

Ja, ein Blick durch so ein Fenster -
auch, wenn man nicht alles sieht,
mag erstaunen, vielleicht auch wundern
in welche Richtung Inno zieht.

Doch zufrieden kann der Kunde,
der sich sorgte um das Spiel,
weiterziehen durch die Nacht nun
frohen Mutes, denn das Ziel

noch ein Jahr hier durchzuhalten,
das ist plötzlich greifbar nah!
Denn der große Sinneswandel
bei Inno, der ist plötzlich da!

Leise fallen weiße Flocken
wenn man sich langsam daran macht
zufrieden durch den Schnee zu schreiten
in dieser furchtbar kalten Nacht.

Nichts kann diesen Moment schmälern!
Doch was ist an mein Ohr gedrungen?
Ruft der Entwickler selbstzufrieden,
„Dieses Weihnachtsmärchen ist gelungen!!“

(Luca Berni)

Filmkritik

Limonaden-Joe (Limonádový Joe aneb Koňská opera)

Heute mal etwas ganz anderes. Ein tschechoslowakischer Western aus dem Jahr 1946, in welchem der damalige „Klassenfeind“ natürlich nicht ganz ernst genommen wird.

Held der Geschichte ist der namengebende Limonaden-Joe (Karel Fiala). Eben dieser kommt, in diesem buntgetünchten, nicht ganz so schwarz/weißen Film, nach Stetson City in Arizona. Eine Stadt, wie wir sie aus jedem guten Western kennen, mit einem Saloon voller Whisky trinkender, sich prügelnder Cowboys. Aber Joe – wie es sich für einen Helden der alten Stummfilmwestern gehört komplett in weiß gekleidet – trinkt ausschließlich Kolaloka. Und verspricht der „Echte Kerl“ zu sein auf den die verruchte Barsängerin Lulu schon gewartet hat. Mit Joe zusammen kommen auch zwei Abstinenzverkünder in die Stadt, einer davon ist die junge blonde Winnifred. Das alles passt dem Saloon Besitzer natürlich nicht. Dabei will Joe doch außer Kolaloka auch noch das recht in die Stadt bringen. Er erschießt mal eben die Bankräuber und eröffnet dann auch noch, einen eigenen alkoholfreien Saloon. Dieser ist gut besucht und der alte Saloon setzt Spinnweben an – ja, bis der schwarz gekleidete steckbrieflich gesuchte Bruder des alten Saloonbesitzers auftaucht, der natürlich den Limonadentrinkern erklärt, dass echte Männer Whiskey trinken und schon sitzen die Cowboys wieder im alten Saloon bei Whiskey, Weibern und Glücksspiel. Dem nicht genug, stellt der Bösewicht auch noch der keuschen Winnifred nach. Natürlich muss Limonaden-Joe sie retten, als er mit einer neuen Limonadenlieferung nach Stetson City kommt. Wie nicht anders zu erwarten, bringt er die Bewohner durch einige Schießereien und Musikeinlagen erneut dazu sich doch lieber wieder der Limonade zuwenden.

Der Barbesitzer und sein Bruder Hoogo Phoogo überrumpeln Joe dann aber doch mit einem Glas Whiskey, den er zufällig trinkt. Aber da ist natürlich immer noch Lulu, die ihn rettet und ihm dann ihre Liebe gesteht, weil sie glaubt, er könnte eine „Bessere“ aus ihr machen. Jedoch verschmäht er sie, woraufhin sie beschließt, dass Joe sterben muss. So lockt Hoogo Phoogo verkleidet Winnifred in den alten Saloon und betäubt sie mit Äther. Joe wird berichtet, sie hätte mal wieder getrunken. Doch dann bekommt er die Nachricht, dass man seine Geliebte des nachts in den Bergen haben würde und einmal wieder ist es an Joe, sie zu retten. So reitet er in die offensichtliche Falle, wo sie ihn fesseln und mit Chilisauce bemalen. Lulu allerdings, der er alle ihre Sünden verziehen hat, erschießt die Banditen und befreit Joe, den sie natürlich endgültig an Winnifred verloren hat. Dafür möchte auch sie jetzt einen Kolaloka-Saloon eröffnen.

Was bleibt? Der Showdown mit dem Oberbösewicht, der immernoch auf Winnifred hofft. Aber vorerst erfahren wir das traurige Schicksal von Joes Brüdern, die bei einem Hurrikan vom Winde verweht wurden. Weshalb er jetzt natürlich Alleinerbe des Kolaloka-Unternehmens seines Vaters sein würde. Nun aber tritt Joe dem Bösewicht gegenüber und lädt ihn zum Poker ein. Als er verliert, soll der Bösewicht den Kolaloka-Werbeflyer unterschreiben. Statt dessen schießt er auf Joe, bis dieser durchlöchert am Boden liegt. Postwendend sucht er Winnifred auf dem Friedhof auf, die dort mit Lulu ist. Er tötet Lulu, woraufhin sein Bruder ihn ersticht, aber er noch einen letzten Schuss auf Hooho Phoogo abgibt …

Da erscheint wieder Limonaden-Joe … und stellt fest, dass der sterbende Saloonbesitzer dasselbe Muttermal hat wie er, also sein verschwundener Bruder sein muss, Genau wie Hoogo Phoogo… und Lulu… Nach dieser Erkenntnis erfahren wir mehr von der heilenden Wirkung der Super-Limonade, die sogar Tote wieder beleben kann. Der Vater Joes (und aller anderen) taucht ebenfalls auf. Und schon gehören alle in den Familienbetrieb und erfinden erstmal die Whiskola, mit welcher dieser überdrehte Film endet, welcher 1964 in San Sebastian die Goldene Muschel gewann. Das alles natürlich mit dem typischen tschechischen Augenzwinkern und vielen Musicalsongs bei denen die Amerikaner sich sicher schwarz ärgern, das sie ihnen nicht eingefallen sind – vielleicht weil sie Whiskey statt Kolaloka trinken, wer weiß?

(Kilroy)

Rezept des Monats

Das letzte Geschenk - Früchtekuchen

Alle Geschenke der Familie O‘Connell waren bereits verpackt. Eines jedoch fehlte noch. Die beiden Früchtekuchen für Tante Maddy und Granny Sue. Megan O’Connell hatte schon eingekauft. Prüfend sah sie sich auf dem Tisch nach den Zutaten um.

1 volle Tasse Butter (ca. 250 g)
1 Tasse dunkler Zucker (ca. 200 g)
1/2 Tasse Ahornsirup (125 ml)
4 Eier
4 EL Rum
3 Tassen Mehl (ca. 350 g)
1 TL Backpulver
1/2 Löffel Natron
Je 2 Hände Rosinen, Mandelsplitter, getrocknete gehackte Aprikosen, Datteln, Cranberries und Korinthen (je ca. 125 g)
1 große Hand Orangeat (ca. 100 g)
gemahlenen Zimt, Muskat, gemahlene Nelken

Ja, alles ist da! Also kann sie anfangen. Den Backofen vorheizen und die beiden Kastenformen einfetten. Dann kommen Butter und Zucker in eine Schüssel und werden steifgeschlagen. Dann fügt sie die Eier, den Sirup und den Rum hinzu. Erst jetzt kann langsam nach und nach das Mehl dazu. Das Backpulver, Salz, vom Zimt 1 1/2 Teelöffel, 1/2 Teelöffel Muskat und ebenfalls 1/2 Teelöffel gemahlene Nelken. Sie rührt so lange, bis alles ein cremiger Teig wird. Nun kommen die gehackten Früchte und Nüsse dazu. Sie werden vorsichtig unter den Teig gehoben und gut vermengt.

Den dicken Teig verteilt Megan O’Connell auf die zwei Kastenformen. Dann kommen beide Früchtekuchen für 75 Minuten in den Backofen (ca. 170 °C). Mit einem Holzstäbchen prüft sie, ob der Früchtekuchenteig wirklich durchgebacken ist. Die beiden Früchtekuchen bleiben erstmal eine halbe Stunde in den Kastenformen, denn der heiße Kuchen würde zerfallen. Nun werden die Kuchen auf ein Gitter gestürzt und müssen mehrere Stunden auskühlen. Erst jetzt sind sie so stabil, dass Frau O’Connell sie als Geschenk einpacken kann.

Nun sind alle Geschenke beieinander und die Familie kann kommen.

(Kilroy)

Mr. Colcord - Weihnachtsgeschichte - Teil 4

Ein Raum voller Geschenke

Die vielen großen Demonstrationen gegen Saloon 21 haben die öffentliche Meinung über den geplanten Bau stark beeinflusst und zu Gunsten der Demonstranten gedreht. Über die Zeit des Widerstands hinweg hast besonders du dich, zusammen mit einigen anderen Demonstranten, als Anführer und Leiter des Aufruhrs hervorgetan und dir hohes Ansehen in der Bevölkerung verschafft. Henry, und besonders sein Großinvestor - der lustige Mr. Colcord - haben ihren Traum vom Luxus-Saloon allerdings noch nicht aufgegeben. Nach einigen Wochen des Schweigens erreicht dich heute ein Brief, das Siegel von Charles Colcord ist unübersehbar. Aufgeregt öffnest du die Post:

Sei gegrüßt, mein Freund,

ob du es mir glaubst oder nicht, ich bewundere dich für deine Entschlossenheit und dein Engagement. Du hast uns allen gezeigt, was eine einzelne Person auf politischer Ebene bewegen kann. Ich würde dich gerne besser kennenlernen und mit dir die Zukunft des Saloons und weitere, besondere Pläne besprechen. Vielleicht kommen wir am Verhandlungstisch zu einer Einigung. Das wäre uns doch allen Recht, nicht wahr? Die Pläne sind noch recht geheim, deswegen kann ich sie dir nicht auf dem Postweg anvertrauen.

Komm doch bitte am Nachmittag des ersten Dezembers zu meiner kleinen Waldhütte. Dort können wir unauffällig alles Weitere besprechen. Ich werde einige Kleinigkeiten vorbereiten, so dass wir uns gemütlich bei köstlichem Kuchen unterhalten können. Ich setze mein größtes Vertrauen in dich, dass du den Inhalt dieses Briefes für dich behalten kannst. Das Letzte, was wir brauchen können, sind neugierige Mitwisser!

Mit freundlichen Grüßen

Mr. Colcord, dein Freund

Der erste Dezember ist gekommen und so machst du dich gegen Nachmittag auf den Weg in den Wald. An der besagten Hütte angekommen, beschleicht dich auf einmal ein eigenartiges Gefühl; es ist so unheimlich still, nichts scheint sich zu regen. Vorsichtig näherst du dich der Tür. Als du klopfst, stellst du fest, dass die Türe gar nicht verschlossen ist. Langsam stößt du sie auf - und blickst in einen gemütlich eingerichteten Raum mit Kamin, einem Tannenbaum und - vielen, vielen Geschenken. Ob die für dich sind? Von Mr. Colcord oder einem Kuchen ist noch nichts zu sehen. `Wahrscheinlich ist ihm kurzfristig etwas Geschäftliches dazwischen gekommen´, denkst du dir, denn schließlich ist Charles Colcord ja ein vielbeschäftigter Mensch und wichtiger Geschäftsmann.

Mr. Colcord - Weihnachtsgeschichte - Fortsetzung

Von Neugierde getrieben gehst du auf die Geschenke zu und begutachtest diese aus der Nähe. Verblüfft stellst du fest, dass jedes von ihnen ein Rätsel trägt. Um dir die Zeit zu vertreiben, beginnst du damit, einige von ihnen in Gedanken zu lösen. Du kommst dabei erstaunlich gut voran. Doch dein Gefühl sagt dir, dass hier irgendetwas nicht stimmt ...

PS: Zur Waldhütte geht es hier entlang: http://tw-tipp.lima-city.de/advent/#

(Eventteam)

Turtle Power

Turtle Power is back!

Manch einer der ganz alten Spieler wird ihn vielleicht noch kennen, den Turtle-Power-Buff, welcher 2012 zu unglaublichen Geschwindigkeiten führte. Bei der Einführung war dieses Item jedoch anfangs leicht verbuggt, so dass es im Sommer 2012 wieder aus dem Shop entfernt wurde.

Während in den meisten anderen Länderversionen das Item jedoch bereits kurze Zeit später wieder fehlerfrei im Shop zu erwerben war, musste die deutsche Community letztendlich mehr als 4 Jahre (!) darauf warten, dass dieses Item wieder seinen Weg in den Shop fand. Seit dem 17. November 2016 ist es nun also endlich wieder da und den Reitgeschwindigkeiten auf der Karte sind (fast) keine Grenzen mehr gesetzt. Für eine Quest mal eben vom östlichsten Wegkreuz rüber zum westlichen Wegkreuz? Kein Problem mehr!

(Rastlos)

Weihnachtsgeschichte der Redaktion

Wild West Weihnacht

Es war der Tag vor Weihnachten, als Santa Claus sich über den langen, weißen Bart strich und beschloss, langsam einmal den Schlitten mit den Geschenken zu beladen - der Westen war schließlich wild und Weihnachten war auch nicht mehr weit. Er erhob sich also gemächlich aus seinem bequemen Sessel vor dem warmen Feuer im offenen Kamin, schlüpfte in seine großen, schweren Stiefel, warf sich seinen roten Mantel über und verließ das Haus. Wenige Schritte später erreichte er den Stall und ging hinein, um seine treuen Rentiere vor den Schlitten zu spannen.

"Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner, Blitzen, Rudolph!", rief er sie und freudig erregt wegen ihres jährlichen Ausgangs, erhoben acht Rentiere ihre Köpfe, trappelten auf Santa zu, neckten ihn mit ihren Schnauzen und ließen sich genüsslich von ihm streicheln. Santa schätzte diese spärlichen Momente mit seinen Rentieren sehr - schließlich waren sie selten, da er den Rest des Jahres mit der Beschaffung von Geschenken, der Einteilung der Leute in Gut und Böse sowie der Planung einer idealen Route beschäftigt war. Ja, er genoss die Zeit mit seinen Tieren, doch irgendetwas störte hier. Irgendetwas war anders. Irgendetwas stimmte nicht an diesem Bild im Stall.

Vor dem Stall ließen sich die acht ohne zu Murren vor den Schlitten spannen, war die bevorstehende Reise für sie doch eher Spiel als Arbeit. Als Santa das neunte Geschirr des Schlittens vorbereitete wurde ihm endlich klar, was im Stall nicht gestimmt hatte. Am Ende seiner Rentiere war noch Geschirr übrig: eines fehlte! Der rotnasige Rudolph, Jahr für Jahr der Anführer des Gespanns, war nicht da! Alles Rufen, Suchen und Bitten half nichts, Rudolph blieb verschwunden. Die Zeit verstrich und wollte Santa nicht zu spät kommen, musste er los. Auch ohne Rudolph.

Nachdem die vielen Geschenke aufgeladen waren, schwang sich Santa Claus auf seinen Schlitten, zeichnete mit der Spitze seiner Peitsche eine Acht in die Luft und ließ sie laut über den Köpfen seiner treuen Tiere knallen. Die zuckten zusammen und liefen los. Nach nur wenigen Schritten erhob sich der Schlitten in die Lüfte und bewegte sich unaufhörlich in Richtung des ersten Zielpunktes auf Santas langer Route. Mit einem Lächeln auf den Lippen lenkte er den Schlitten, wusste er doch, wie sehr sich die Menschen auf seine Ankunft freuten. Dass manche sich mehr über die Dinge freuten, die er mitbrachte, als über ihn selbst, störte ihn nicht. "Jeder hat ja so seine Schwächen", dachte er bei sich selbst, "auch ich habe im letzten Jahr meiner Schwäche für Kekse allzu oft nachgegeben und etwas zugenommen".

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

Sein erstes Ziel im Nordwesten der Welt kam schnell in Sichtweite und Santa fing an sich zu wundern. "Wieso ist es denn dort so dunkel? Letztes Jahr war es dort doch viel heller." Je tiefer der Schlitten auf die Stadt hinab sank, desto mehr konnte Santa erkennen und als seine Kuven schon die schneebedeckten Tannenspitzen berührten erkannte er, dass hier kein Haus beleuchtet war, weil hier niemand mehr wohnte. Seit seinem Besuch im letzten Jahr war die Stadt zu einer Geisterstadt geworden!

Dennoch hielt er kurz auf der Hauptstraße an, um sich umzusehen. Durch den matschigen Schnee stapfte er im kalten Wind zu ein paar der verfallenen Häuser und sah durch die schmutzigen Scheiben ins Innere. Nirgends ein Kinderlachen, nirgends duftendes Essen, nirgends Kerzenschein und nirgends besinnliche Lieder. Santas Stimmung hatte sich merklich eingetrübt, als er zu seinem Schlitten zurückging. Als er neben seinem Schlitten stand, warfen seine fleißigen Rentiere immer wieder erregt den Kopf in den Nacken, ganz so, als wollten sie auf den Schlitten hinter sich deuten. Santa untersuchte die Pakete und stellte mit geübtem Auge schnell fest, dass einige Pakete fehlten! An der Stelle, an der er ein Paket mit Holzspielzeug abgelegt hatte, lag nun ein Zettel. Die Worte darauf machten Santa das Herz noch schwerer. Mit unsauberer Handschrift stand darauf: "Das ist unsere Stadt und von allem darin nehmen wir uns, was uns gefällt! Aretha die Kaltblütige + El Capitano ... Ha-Ha-Ha! Ho-Ho-Ho! He-He-He!"

"Also wirklich, wer bestiehlt denn schon Santa Claus? Die Welt ist wirklich ein schlechter Ort geworden.", dachte Santa sich, als der Schlitten sich wieder in die Lüfte erhob. Die Dunkelheit und die Kälte kühlten ihn nicht nur äußerlich ab und so war er froh, als er bald in der Ferne die Lichter einer Stadt sehen konnte. Ja, dort lebten sicher Menschen, hier würde er Frohsinn erleben und auch verbreiten können. Mit der Erfahrung vieler Jahre brachte er den Schlitten gekonnt hinter den Häusern zum Stehen, griff sich einen Stapel Pakete und schwang sich auf das Dach des Hauses, aus dem er ausgelassenes Lachen, Musik und immer wieder klirrende Gläser hörte. Hier mussten wohl fromme Menschen die Geburt des Heilands feiern!

Mit schnellen Schritten stiefelte Santa den Dachfirst entlang zum Kamin - die Tür benutzte er nie. Er kletterte in den Kamin, ließ sich hinab ... ließ sich noch etwas weiter hinab ... und erschrak: plötzlich steckte er fest! Weder nach oben noch nach unten konnte er sich bewegen. Zu seiner Hilflosigkeit kam nun auch noch eine Wärme, die zwar in den ersten Momenten noch ein angenehmer Gegensatz zur winterlichen Kälte gewesen war, nun aber doch merklich unangenehm wurde. Erst ein konstantes Knistern ließ Santa erkennen, woher die Wärme kam: Im Kamin unter ihm brannte ein Feuer!

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

"Herr im Himmel, verdammt nochmal, woher kommt denn der ganze Rauch hier?", als Santa dies unter sich hörte, wusste er nicht, was ihn mehr störte, der frevelhafte Gebrauch des Namen des Herrn oder die Tatsache, dass er offensichtlich gleich entdeckt werden würde - schließlich waren seine breiten Hüften der Grund dafür, dass der Rauch nicht mehr durch den Kamin abziehen konnte und sich im Innern des Gebäudes sammelte.

Sekunden später war das Feuer mit einem schwungvoll verschütteten Eimer Wasser gelöscht und nur Augenblicke später wurde Santas Blick aus dem Kamin auf den klaren Sternenhimmel durch die Gesichter zweier ungläubig dreinblickender Männer verdeckt. Noch ehe er überhaupt etwas sagen konnte, hatten ihn die beiden Männer bereits gepackt und schwungvoll nach oben aus dem Kamin gezogen. Als sie ihn, halb stützend, halb eskortierend, nach unten ins Haus führten, dachte sich Santa "Oje, Oje, warum haben die nur den Kamin verengt? Letztes Jahr passte ich noch problemlos hindurch und so viele Kekse habe ich doch über das Jahr hinweg auch nicht gegessen."

Als die Männer die Schwingtüren zum Gebäude öffneten und Santa hineinschoben, schlug ihm eine Wolke aus Bierdunst und Zigarrenqualm entgegen. Er wusste sofort: dies war kein Ort der Besinnung und des Glaubens, dies war ein Ort der Ausschweifung und Maßlosigkeit. Er war im Saloon der Stadt angekommen!

Obwohl sein prachtvolles Gewand durch die Räucherung nun schmutzig war und auch schon besser gerochen hatte, erkannte ihn die Traube von Menschen, die sich sofort um ihn gebildet hatte. "Santa, Santa, was hast du für mich?", "Nein, gib mir zuerst mein Geschenk!", "Ich war brav und die Anderen waren ungezogen!", all dies und ähnlich Forderndes musste er hören. Traurig fragte er sich, was aus dem Geist von Weihnachten geworden war. Doch er konnte trotzdem nicht anders als seine Geschenke zu verteilen, denn das war ja sein großer Auftritt, dafür war er hergekommen. Er klappte sein goldenes Buch auf und las Namen um Namen vor und gab einem jedem das, was er verdient hatte. Der Besitzer des Hauses, ein gewisser Henry Walker, erhielt eine Rute - schließlich hatte er das ganze Jahr über ohne das Wissen seiner Gäste den Whiskey zur Hälfte mit Wasser verdünnt und somit seinen Gewinn schnöde verdoppelt. Eine junge Dame, namens Maria Roalstad, bekam einen neuen Schrank mit einem neuen Kleid darin. Da man als Tänzerin nie genug Kleider haben konnte, bedankte sie sich bei Santa mit einem Küsschen auf die Wange - und versuchte dabei heimlich, sich noch ein Geschenk vom Stapel zu schnappen. Bevor Santa noch etwas sagen konnte, war die ertappte Tänzerin jedoch schon wieder zwischen den anderen Gästen des Hauses verschwunden. Sie hatte zwar kein weiteres Geschenk ergattert, aber ihrem wohlverdienten Tadel war sie auch entgangen. Als Letzten rief Santa den Sheriff der Gemeinde auf, John Fitzburn. Der Sheriff, ein Mann von Recht und Ordnung, der musste doch wohl Anstand verkörpern - dachte sich Santa. Auch nach wiederholtem Rufen meldete sich der Sheriff nicht und so machte sich Santa traurig auf, in Richtung Ausgang.

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

Kurz vor den Schwingtüren stellte sich ihm ein großer Mann in den Weg und sagte mit ausgestreckter, offener Hand: "Ich Waupee. Wo Geschenk?" Santa musterte den Mann und erkannte ihn sofort als Indianer. Wortlos schob er den Indianer beiseite und dachte bei sich "Wie dreist sind doch die Menschen? Sie kennen nicht die Weihnachtsgeschichte, lieben nicht das Christkind und doch wollen sie ein Geschenk. War das schon immer so schlimm?"

Er konnte bereits wieder den kalten Wind spüren, da fiel sein Blick auf den letzten Tisch vor dem Ausgang. Dort saßen zwei Gestalten, so würdelos, so jämmerlich, schon so betrunken und trotzdem immer noch weiter saufend, dass es Santa nun endgültig die Tränen in die Augen trieb. Den Mann auf der einen Seite zeichnete ein glitzernder Stern auf der Brust als Sheriff Fitzburn aus. Er hatte ein Bierglas in der Hand, eine Zigarre im Mund und mehrere Whiskeygläser vor sich. Er würde heute sicher niemandem mehr dienen und niemanden mehr beschützen. Ihm gegenüber saß ein behaartes Häufchen Elend, das Santa nur zu bekannt war. Es war Rudolph, die Ohren kraftlos herabhängend, die Augen nur noch halb geöffnet, ein Bierglas voller Whiskey zwischen den Hufen und die Nase vom Schnapsgenuss knallrot!

"Rudolph, mein treuer Rudolph! Auch du?", dachte sich Santa Claus und lief schnell hinaus in die Dunkelheit. Er setzte sich, zutiefst traurig und an den Menschen zweifelnd, auf einen Baumstumpf. Er schluchzte leise, eine kleine Träne tropfte auf seinen langen Bart und gefror sofort zu Eis. Das blieb den Kindern, die gerade aus der Mitternachtsmesse kamen, nicht verborgen. Sie erkannten die Gestalt, die ihnen so viel Freude brachte und die sie so sehr liebten. Sie scharten sich um ihn und lächelten ihn mit großen, glänzenden Augen an. Eines von ihnen strich ihm behutsam über den langen Bart. Ein anderes legte seinen Arm um seine Schultern. "Sei nicht traurig, lieber Santa Claus", sagten sie, "Die Erwachsenen wissen nicht mehr, was Weihnachten bedeutet. Sie denken nur noch an sich selbst. Aber wir Kinder, wir verstehen noch, worum es geht: Es geht um Freigiebigkeit!".

Diese einfachen Worte rührten Santa Claus sehr, spürte er doch, dass sie aus reinen Herzen kamen. Sie gaben ihm mit einem Mal die Kraft und Energie zurück, die er brauchte, um seine Route weiter fortzusetzen. Er schwang sich strahlend auf seinen Schlitten, überreichte jedem der Kinder sogar zwei Geschenke und ließ dann die Peitsche wieder knallen. Mit einem fröhlichen "Ho-Ho-Ho!" auf den Lippen trieb Santa seinen Schlitten in die Lüfte und eilte von Ort zu Ort, von Stadt zu Stadt und von Lagerfeuer zu Lagerfeuer. Auch in diesem Jahr beendete er seine Route und Weihnachten fiel doch nicht aus. Nur eine Sache war diesmal anders als sonst. Es war das einzige Weihnachtsfest seit Menschengedenken, in dem nur die Kinder der Welt etwas geschenkt bekamen und die Erwachsenen nur über sich selbst nachdenken konnten ... ach ja, und Rudi, das rotnasige Rentier, hat an diesem Fest auch niemand gesehen!

(Tony Montana 1602)

Interview crow60 mit Dörnschlade

Ein Interview mit der Spielerin aus einer der Weihnachtsgeschichten

crow60: Hallo Dörnschlade, wir freuen uns, wieder einen neuen Spieler bei The West begrüßen zu können. Wie lange spielst du inzwischen schon The West und ist Welt 10 deine einzige Spielwelt oder spielst auch noch auf anderen Welten?

Dörnschlade: Vor über einer Woche habe ich mich bei The West angemeldet. Neben der alten Welt 10 habe ich mich noch auf der neueren Indiana angemeldet.

crow60: Welche Ziele hast du auf diesen Welten?

Dörnschlade: Ich liebe es zu questen und das Craften, von daher werden das auch mein Ziele auf beiden Welten sein.

crow60: Wie hast du nach The West gefunden und was hat dir besonders gut an diesem Spiel gefallen? Wo siehst du eventuell derzeit Verbesserungsmöglichkeiten?

Dörnschlade: Das ich nun hier bin, verdanke ich meinem jüngeren Bruder. Da wir aus einer alten Zockerfamilie stammen, hat er mir The West empfohlen. Bisher gefällt mir das Spiel sehr gut. Es ist vielseitig und man kann ohne Stress spielen, wie es die persönlichen Verpflichtungen zulassen. Über Verbesserungen solltest du mich später nochmal fragen, wirkliche Schwachstellen habe ich bisher nicht gefunden.

crow60: Das heißt also, dass dein Bruder auch bei The West spielt. Verrätst du uns seinen Namen und die von ihm gespielten Welten?

Dörnschlade: Den möchte ich nicht gern nennen.

crow60: Dörnschlade ist ein ungewöhnlicher Name. Wie kamst du auf diesen Nickname?

Dörnschlade: Nun gut, was ist eine Dörnschlade? Dörnschlade ist eine Wallfahrtskapelle im Kreis Olpe/ Sauerland. Dazu gehört noch eine kleine Geschichte, wie man auf so einem Nick kommt. Als kleiner Wildfang bin ich mit Oma jedes Jahr zu dieser Kapelle gereist. Gut, für mich war es eine Reise. 100 Kilometer mit dem Zug war für mich schon fast wie eine kleine Weltreise. Damals, als kleines Naivchen, habe ich oft und für alles gebetet. Für den dreibeinigen Hund von Tante Elke: Der liebe Gott möge ihm doch das vierte Beinchen schenken usw. Von den Erwachsenen habe ich mal aufgeschnappt, dass der Renauld von unserem Nachbarn nicht mehr anspringt, weil was an der Zündung defekt war. Damals glaubte ich, unser Nachbar heißt Reno und so schloss ich ihn auch in meine Gebete mit ein. Die Erwachsenen haben das natürlich mitbekommen und so trage ich immer noch zur Belustigung meiner Familie bei. Oma schüttelte nur den Kopf und meinte: Du bist ja eine Dörnschlade. Also mache ich ihnen weiterhin den Spaß und bleibe die verrückte Dörn.

crow60: Du bist ja in Welt 10 zum Bund der Frontschweine gegangen. Was hat dich dazu bewegt diese alte Welt anzuspielen und in diesen Bund einzutreten?

Dörnschlade: Naja, wie kommt das Korn ins Huhn? Meine Überlegung war, eine Welt ohne und eine mit der Möglichkeit Nuggets einzusetzen spielen zu können. Natürlich kann man auf allen Welten sicher auch ohne Nuggets spielen, aber den Unterschied der Welten wollte ich schon mal kennenlernen. Hier auf Welt 10 überlegte ich eine Weile, ob ich einer Stadt beitreten sollte oder lieber alleine durch die Prärie reiten. Alleine machte das Spielen dann auch nicht so richtig Spaß.
Die Einladung in die schöne Stadt Dawson-City und somit bei den Frontschweinen, habe ich sehr gerne angenommen. Ich denke das war eine gute Entscheidung. Ich muss es hier gleich nochmal los werden. Danke an alle Dawsener, ihr seid super! Hier bekommt man von allen Seiten Hilfe, die für einen Neuling schon wertvoll ist.

Interview mit Dörnschlade - Fortsetzung

crow60: Ich habe auch von dir erfahren, dass du ganz frisch Mutter von Zwillingen geworden bist. Wie bekommst du das alles unter einen Hut und wie ist es so kleine Würmlinge im Doppelpack zu haben?

Dörnschlade: Das ist richtig, im August konnten wir unseren Zwillingen ein herzliches Willkommen auf Erden wünschen. Momentan leiden wir alle unter akutem Schafmangel. Aber was ist schon Schlaf für das Lächeln eines Kindes? Die frisch gebacken Omas und Opas nehmen mir die beiden sehr gerne mal für einige Zeit ab. Dabei habe ich eher das Gefühl, dass ich ihnen damit den größeren Gefallen tue. TW hilft mir auch hier etwas vom Babywahn abzuschalten.

crow60: Vielen Dank für das Gespräch und noch viel Spaß bei und mit uns auf Welt 10 sowie auf Indiana. Und - danke für den Nachwuchs, der vielleicht eines Tages auch unsere Welten bevölkern könnte.

Dörnschlade: Ich wünsche allen noch eine gesegnete Weihnacht und einen guten Rutsch!

Geduldige Ente

Kein Ende bei der Ente oder Geduld zahlt sich aus

Gleich nach Erscheinen der letzten Ausgabe der TWTimes erhielten wir Post von Geduld. Er zeigte uns nachfolgenden Fehler auf:

Wiederholbare Quests im Oktober

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

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

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

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

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

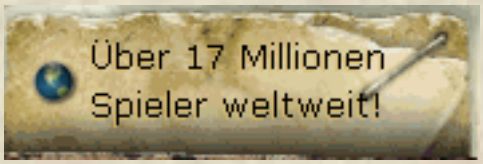
Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern bei den Questreihen im November viel Erfolg!

Geduld hatte also sehr aufmerksam die Zeitung gelesen und tatsächlich als Erster und Einziger den Fehler entdeckt und uns darauf aufmerksam gemacht. Deshalb erhielt er auch als Erster unsere neue Zeitungsente - und das ist keine Ente.

(Cymoril)

Geduldige Ente - Fortsetzung

Dankeschön für die erste Ente aller deutschen Welten. Vermutlich ist es auch die erste Ente der



Am 02. November 2016 wurde der Bonuscode eingelöst ... und vom 01. November 2015 , also seit etwa 365 Tage , ist "Das Ende für die Ente" erschienen.

★ Seite 13 ★ November 2015 ★ © 2015 TWT-Team ★ tw.wusel.info ★

Ende für die Ente

... wo ist meine Ente?

Diese Anfrage erhielten wir auf Welt 1 von **Geduld**. Er schickte uns dazu nachfolgende Screenshots.

Zeitungsente

Das Ende ...

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

Da könnte man hineindeuten, dass die 2015er Ente nicht gestorben ist. Sie hat sich nur versteckt um ein Küken auszubrüten. Hat zwar ein ganzes Jahr gedauert, aber letztendlich hat es sich doch gelohnt der Ente nachzujagen. Bei einer genaueren Durchsuche der Telegramme, hat die Jagd am ersten Oktober 2015 angefangen. Das ist dreizehn Monate her ... also bei der Jagd war die Eigenschaft "Geduld" benötigt, besser gesagt, Ausdauer. Das ist auch die Idealskillung für die TWTimes-Zeitungsente.

Geduldige Ente - Fortsetzung

Und jetzt gibt es ein neues Spielziel: ... das Küken vor der Zombie-Bären-Invasion der Cymoril zu beschützen ... wenigstens solange bis das Küken sich genauso wie seine Mutti verbergen kann. Skillung:

Wenn das Küken sich erfolgreich verstecken wird, vor der immer weiter wachsenden Anzahl der über 420 Zombi-Bären, Schlangen, Füchse und andere Raubtiere, dann wird es hoffentlich fähig sein ... ein Dino auszubrüten ...

Aber diese Frage gehört in die Zukunft ...

(Geduld)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

KKK: Die Wirkung von Viagra ist so phänomenal, der erste Torero hat bereits den ersten Stier völlig ohne Hilfsmittel aufgespiesst!
CCC: hallo KKK ,das mit dem viagra is doch nur schiet ,da steht in der beschreibung ,langsam schlucken ,so ein dreck ich konnt zwei tage den kopf nicht drehen
TTT: so schmeiß Viagra mal in deinen Garten , danach kannste die Würmer als Nägel benutzen
KKK: Was haben Disney World und Viagra gemeinsam? Man wartet über eine Stunde nur um zwei Minuten Spaß zu haben...
TTT: tierquälerei ? einfach gib einer Schlange mal Viagra. rentner bekommen 2x am Tag ne Viagra, 1x morgens damit sie tagsüber nicht ins Bedde pinköln , 1x abends damit sie nicht aussn Bett fallen. was ist wenn Glühwürmchen viagra frisst ? ergibt sich eine Stehlampe. Viagra light iss auf den Markt -----Für den kleinen Ständer zwischendurch
OOO: grööölll

CCC: aber du siehst ja grade an AAA das jagen nicht immer erfolg hat ,der wollte nur was essen ,anscheinend hat er die sau dann noch nicht gefangen ,grins
AAA: als das jagen nicht geklappt hat, bin ich bei McDoof vorbei^^
CCC: aua aua ,die burgertiere sind aber ne kniffelige jagdbeute ,die viecher sind verflixt schnell
AAA: weil ich hab danach immer so ein gefühl, als wenn ich ein pfund Pappe im Balch hätte
BBB: :-D nicht nur du
CCC: ich find die wopperdinger besser ,die schmecken zwar auch nach bierdeckel riechen aber nach grill lol
AAA: ich war in letzter Zeit definitiv zu oft dort...

AAA: ja die droppchance steht in keiner relation zu der fundchance

VVV: mensch mensch hat wirklich keiner Honig über nichmal für 30k
LLL: gehn sie zum koch ihres vertrauens
WWW: Habe 15
VVV: will keinen koch sondern Honig kaufen. ups bin ja selber Koch, aber ein fauler der alles anbrennen lässt hab erst 350 cp

FFF: ich hab mir ja angewöhnt teller töpfe usw. sofort nach gebrauch zu spülen sonst wirds wieder nen berg, benutze auch immer nur 1 glas 1 teller usw. bloß kein risiko eingehen

Der Chatspion - Fortsetzung

xxx: Moin, mein Alter
AAA: Hallo, was gibt es denn?
xxx: ich brauche 2x Tapier
AAA: Tapier ? Du meinst für das große Zoomeister-Quest
xxx: Was nein. Für den Mexikaner. DreitagesFieste
AAA: Also doch nichts für das Zoomeister-Quest. Wir haben auch nichts dazu in unserer Stadt.
xxx: Von welchen Quest redest du da?
AAA: Das Zoomeister-Quest. Das wo Du durch die Städte reisen mußt um die Tiere zu kaufen.
xxx: Hab ich gar nicht. Bei den vielen neuen Quests hab ich den Überblick verloren.
AAA: Ist ja auch ein Geheimquest.
xxx: und wo bekommt man das
AAA: Der Zoomeister taucht ab und zu im Saloon auf. Wenn er da ist mußt Du klicken.
xxx: woher weißt du das denn
AAA: Ich bin doch Redakteur bei der TW-Times
xxx: seit wann gibt es das denn???
AAA: Schon länger; ich hab schon Städte mit Präriehund, Bison und Buckelwal gefunden.
xxx: Das Bison hab ich. hab das Quest vielleicht schon angenommen
AAA: Hab gerade erfahren, daß es in der Geisterstadt momentan die Gespenstermaus gibt.
xxx: Danke, dann mach ich mich auf den Weg dahin
AAA: Warte mal, Du solltest aber erst am Fort in der Mitte der Karte vorbei schauen.
xxx: Warum?
AAA: Da gibt es den „Ich-Hab-Dich-Sowas-Von-Verarscht-Bär“.
xxx: du blöder Sack. ich hab dir wirklich geglaubt
AAA: Wir kennen uns seit dem Start von Welt 4. Da wird so ein Scherz schon mal erlaubt sein.
xxx: und ich bin drauf reingefallen. dafür machst du mir meine 2 Papier umsonst
AAA: Aber ich kann wirklich keine Tapire züchten. Geht klar, ich stelle sie Dir heute Nacht auf dem Markt.
xxx: danke trotzdem
AAA: Immer gerne.

BBB: und damit ca 300€ im nächsten jahr gespart, kann ich ca 8x schön von essen gehen
AAA: gib aber nicht alles auf einmal aus schon sparen für die Rente später
BBB: welche rente? bis wir alt sind hat der stadt alles verschleudert
AAA: kommt darauf an wie jung du bist ich habe gerade so noch Glück gehabt
BBB: staat. baujahr? 79
AAA: bin etwas älter
BBB: 2 stellig älter? oder 3 stellig?
AAA: leider ja
BBB: 3 stellig. Heftig. bist du alt
AAA: hey so alt wie Methusalem bin icke nu och nich
BBB: viel fehlt aber nicht mehr
AAA: icke bin ja och schon Omi

Rätselecke

Quiz Monroe-Doktrin

Unser Quiz hat diesmal einen aktuellen Anlass. Am 02.12. im Jahr 1923 hielt Präsident James Monroe seine berühmte Rede, die Monroe-Doktrin. Wer diesmal unsere Nuggets gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen zur US-Flagge beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Fragennummern an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Wer schrieb die Rede zur Lage der Nation die die Monroe-Doktrin enthält?

a) Präsident James Monroe selbst
b) sein Außenminister John Quincy Adams
c) sein Stab unter der Leitung von Rover Payne

2. Wie wird er Zusatz vom 06.12.1904 genannt?

a) Roosevelt Corollary
b) Roosevelt Consistency
c) Roosevelt Consequence

3. Welcher Brite machte James Monroe Vorschläge für eine gemeinsame Erklärung?

a) George Canning
b) James Canning
c) Lester Canning

4. Welche Ex-Präsidenten wurden um Stellungsname zu Mr. Cannings Vorschlag gebeten?

a) John Adams & James Madison
b) John Adams & Thomas Jefferson
c) James Madison & Thomas Jefferson

5. Welche neue europäische Regierung sollte laut Kongress 1821 unbedingt anerkannt werden?

a) Spanien
b) Griechenland
c) Bulgarien

6. Seine Rede hielt Präsident Monroe 1823. Aber seit wann wird diese Rede offiziell „Monroe Doctrine“ genannt?

a) 1831
b) 1843
c) 1850

7. Die wievielte Ansprache zur Lage der Nation von Präsident Monroe enthielt die Monroe-Doktrin?

a) die Fünfte
b) die Sechste
c) die Siebte

8. Welcher der drei Autoren der „ The Federalist Papers“ äußerte sich 1787/88 nicht bereits zu den Ideen, die Jahrzehnte später in der Monroe Doktrin ausformuliert wurden?

a) Alexander Hamilton
b) James Madison
c) John Jay

Rätselecke - Fortsetzung

9. Und was sind denn die „The Federalist Papers“ überhaupt?

a) die damalige Parteizeitung der Föderalistischen Partei
b) eine Artikelserie in New Yorker Zeitungen
c) Veröffentlichungen des Außenministeriums über die Reden des Präsidenten

10. Welche zwei Gründe waren vermutlich der Hauptauslöser der Monroe-Doktrin?

a) Anspruch Russland auf den Nordwesten und Großbritannien könnte die USA überfallen
b) Spanien wollte Florida als Kolonie zurück und Frankreich erkannte den Louisiana Purchase nicht mehr an
c) Mexiko wurde unabhängige Republik und die Abwendung der unbefriedigenden Ergebnisse des Wiener Kongresses

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

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

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

(Kilroy)

Gewinnspiel Personenrätsel

Wer bin ich?

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

- Präsident Buchanon war sechs Monate im Amt, als ich in Pennsyslvania geboren wurde.
- Dass aller guten Dinge drei sind, galt für mich zunächst nicht. Meine ersten drei Versuche, Unternehmen in der Branche zu gründen, die mich später reich und weltberühmt machen sollten, scheiterten in meinem Heimatstaat allesamt.
- Es folgten sogar noch zwei weitere Fehlschläge in anderen Bundesstaaten.
- Ein altes Karamellrezept und deutsche Maschinen, die ich 1893 auf der Weltausstellung in Chicago sah, brachten mir dann doch noch finanziellen Erfolg.
- Später stieg ich in die Schokoladenproduktion ein.
- Rund um meine Fabrik herum, baute ich eine wirklich lebenswerte Stadt für meine Angestellten, die meinen Namen trägt.
- Ich war der erste landesweit tätige Schokoladenhersteller der USA und meine Fabrik zeitweise die größte Schokoladenfabrik der Welt.
- Meine Ungeduld und drängende Geschäfte retteten mir das Leben. Denn ich nahm ein früheres Schiff und war so nicht während ihrer Jungfernfahrt an Bord der Titanic, obwohl ich bereits eine Reservierung hatte.
- Mein gesamtes Vermögen spendete und vererbte ich wohltätigen Stiftungen.
- Ich starb an Margaret Thatchers 20. Geburtstag.

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 **Theodore Roosevelt** - 1898 Kriegsheld, 1902 Namensgeber des „Teddybär“, 1906 Friedensnobelpreisträger (für die Beendigung des Russisch-Japanischen Krieges, nicht für den Teddybär) und alles in allem von 1901 bis 1909 26. Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika.

Der Gewinner ist **hackstar** aus Welt Fairbanks. Herzlichen Glückwunsch! Zum Personenrätsel erhielten wir diesmal 15 richtige Einsendungen.

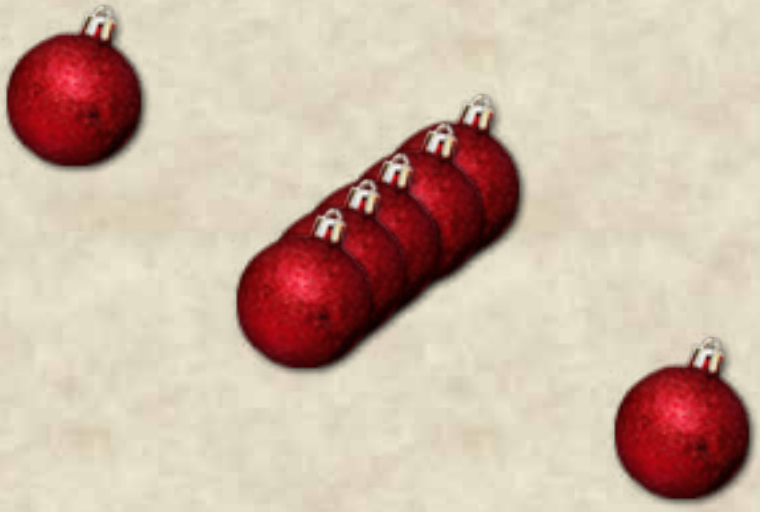
https://de.wikipedia.org/wiki/Theodore_Roosevelt#/media/File:Col._Theodore_Roosevelt.png
Theodore Roosevelt

Rätselecke

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

Der Gewinner ist **Kampler** aus Welt 6. Herzlichen Glückwunsch! Zu diesem Rätsel erhielten wir 9 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.