THE WEST TIMES

★ Sonderausgabe Classicwelt ★ © 2017 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Sonderausgabe zur Classicwelt

Good ol‘ Times

Inhalt

Sonderausgabe zur Classicwelt	1	Impressionen der Classic-Welt	16
Vorwort	2	Die Classicwelt in Zahlen	26
Bekanntgabe der Gewinner	3	Die Classicwelt - „Vorwärts in die Vergangenheit“	28
Städte auf der Classicwelt	4	C. S. - Die Geheimwaffe beim Angriff auf Platz 1	36
Towns on the classic world	5	Eine Stadt in Aufruhr	38
Einer für alle ...	6	futurama1001 - open letter	40
Petition	6	futurama1001 - Offener Brief	41
Leserbrief Birdie	7	Tagebuch einer Stadt ...	43
Das Wettrennen ist auf der Zielgeraden	8	Gedankensplitter	56
Die Würdigung von starken Leistungen	10	Der Chatspion	57
Kassenbericht vom Juli 2017	12	Letzte Worte	59
Ein Duellant kehrt zurück	13	Abschied von der Classicwelt	60
Mein Leben als Erster	15	Impressum	62

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

die Redaktion hat sich entschieden, eine Sonderausgabe herauszugeben. Anlass ist das Spiel auf der Classic Welt, das nun leider schon wieder der Vergangenheit angehört. In dieser Ausgabe bringen wir ausnahmsweise Berichte zum Teil zweisprachig, da die Korrespondenz auf dieser Welt hauptsächlich englisch war.

Angekündigt wurde die Reise in die Vergangenheit von InnoGames mit einer Pressemitteilung:

Eine Reise in die Vergangenheit – InnoGames startet Monat der Klassik-Server

Spieler können sich auf klassische Versionen von The West, Grepolis und Die Stämme freuen

Mittwoch, 28. Juni 2017 — Zur Feier seines zehnjährigen Firmenjubiläums dreht der Hamburger Onlinespieleanbieter InnoGames die Zeit zurück und startet eine Reihe von Klassik-Servern für seine legendären Onlinespiele Die Stämme, The West und Grepolis. Vom 3. bis 31. Juli tauchen Fans in die Atmosphäre der ersten Spielversionen ein - mit ursprünglicher Grafik und klassischen Regeln. Die Topspieler jedes Servers werden am Ende des Monats mit In-Game-Währung belohnt. Die Server sind ab dem 3. Juli unter folgenden Links erreichbar:

classic.grepolis.com
classic.the-west.net
http://tribalwars.net/

Im Online-Rollenspiel The West geht es zurück in das Jahr 2008. Fans des Wilden Westens können sich auf originale Grafiken und Features aus einer der ersten Versionen des Spiels freuen und Vergleiche ziehen, wie weit sich das Spiel seitdem entwickelt hat.

Link Pressemitteilung: https://press.innogames.com/eine-reise-in-die-vergangenheit-innogames-startet-monat-der-klassik-server#
Die Classic Welt war ein großer Wunsch vieler Spieler und mit dieser Sonderausgabe wollen wir die Zeit auf dieser Welt für später festhalten. Doch lest selbst, was Spieler und Redakteure über ihre Zeit auf dieser Welt zu berichten wissen.

Viele Grüße und viel Spaß beim Lesen

Eure Redakteure der TWTimes

Bekanntgabe der Gewinner

Abschlussworte und Gewinnernennung

Um es hochoffiziell zu machen, gab der deutsche Communitymanager **stayawayknight** am 03. August abends die Gewinner bekannt. Auch die Redaktion der TWTimes gratuliert den Gewinnern recht herzlich.

(quis)

stayawayknight
Revolverheld

COMMUNITY-MANAGER

Registriert: 12. Nov. 2011
Beiträge: 1.786

Seit dem 31.07. gegen ungefähr 17:15 Uhr ist die Classic-Welt nun geschlossen. Vielen Dank an alle, die mitgespielt haben! Wir hoffen sehr, dass es euch viel Spaß gemacht hat, einmal in die Vergangenheit von The-West einzutauchen und die Nostalgie vergangener Tage zu spüren. Mit über 6000 Anmeldungen hat diese Welt alle Erwartungen weit übertroffen und aufgrund dessen und der extrem positiven Rückmeldung aus allen Sprachversionen ist es durchaus möglich, dass sie ihre Tore zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal öffnen wird.

Die Gewinner der Nuggets:

- 3000 Nuggets: **Theopium** (Deutschland)
- 2000 Nuggets: **Yomismo.** (Spanien)
- 1000 Nuggets: **Yossarian** (Slowakei)

Alle drei hatten am Ende der Classic-Welt Stufe 35 erreicht, doch Theopium hatte die meiste Erfahrung gesammelt. Herzlichen Glückwunsch! Die Gewinner wurden per E-Mail über ihren Gewinn benachrichtigt.

Glückwünsche gehen natürlich auch an die "Stadt der Woelfe" für den ersten Platz auf der Städterangliste und *JayBe für die Bestplatzierung auf der Duellrangliste - ein Triple für unsere Sprachversion.

Bis zum nächsten Mal!

Zuletzt bearbeitet: Vor 4 Minuten

stayawayknight, Heute um 20:14 Uhr Melden #7 Gefällt mir nicht mehr

Dir gefällt das.

Städte auf der Classicwelt

Ein rascher Ausbau

Auf der Classicwelt waren die ersten Plätze hart umkämpft. Kaum einzuholen war die Stadt "no new vacancies" auf Platz 1. Wir schrieben den Stadtgründer **svgurus** an und baten ihn um einen kleinen Bericht für unsere Leser. Lest hier einen kurzen Ausriss aus dem Stadtforum dieser Stadt, Stand 10. Juli 2017.

(quis)

Hier ist Platz für ein wenig Geschichte und Pathos, aber auch Statistiken und Pläne. Fragen und Diskussionen, hier bitte nicht.

Ein wenig Geschichte:

*Ich bin auf diese Welt gekommen, weil ich, wie viele von Euch, genug vom "neuen Westen" hatte. Ich spiele nur noch auf der Beta, mein Charakter auf EN 12 ist im Urlaub (weil es dort langweilig geworden ist). Am dritten Juli um 15 Uhr Serverzeit habe ich angefangen und schon abends war mir schon zu langweilig, nur XP zu sammeln, machte ein paar stupide Geldarbeiten und gründete eine Stadt. Diese 8 Stunden waren die letzten bis heute, in denen ich einen guten Schlaf hatte :-D Bevor ich die Stadt fertig stellte, schrieb ich den Top 15 Errichtern und denen, die an entsprechenden Jobs standen, Einladungen um mit mir zu spielen (man kann diese "beende in 30 Minuten"-Briefe finden). Ich hatte kein Team aber bald fand ich zwei russische TOP 15 Errichter - **solmir** und **sinxrofazotron** - und ziemlich unerwartet wurden wir die TOP 1 Stadt, kurz nachdem ein weiterer Toperrichter **kpocc** sich zu uns gesellte. Ab dem Zeitpunkt begann ich ein verrücktes rotierendes Karussell und hatte mehr als 100 Mails pro Tag, geriet in einen Duellkrieg mit **Towny McTownface** - die sind auch von der Beta. **jarograv** mochte meine Stadtwerbung im Weltenchat nicht und es ist ein lustiger Zufall, dass wir Nachbarstädte sind und die seit Anfang an planten zu duellieren.*

Statistiken und Pläne:

Wiir haben jetzt 48 bis 50 Bewohner, die für Ihre Wohnungen bezahlt haben, 25 von denen sprechen russisch. 10 Errichter wurden zumindest einmal in den TOP 15 gesehen, 4 von ihnen sprechen kein Russisch. 13 haben angemeldet Duellant zu werden, aber vielleicht sind dort noch mehr. Es wurden 12.000 $ in die Stadtkasse eingezahlt, der größte Spender ist aus Schweden. Baupläne sind in einem anderen Thema, dort können sie diskutiert werden.

Die Stadt von svgurus befand sich zu mehr als 90 % der Laufzeit der Classicwelt auf Platz 1. Dieser Ausdauer schulden wir unseren Respekt!

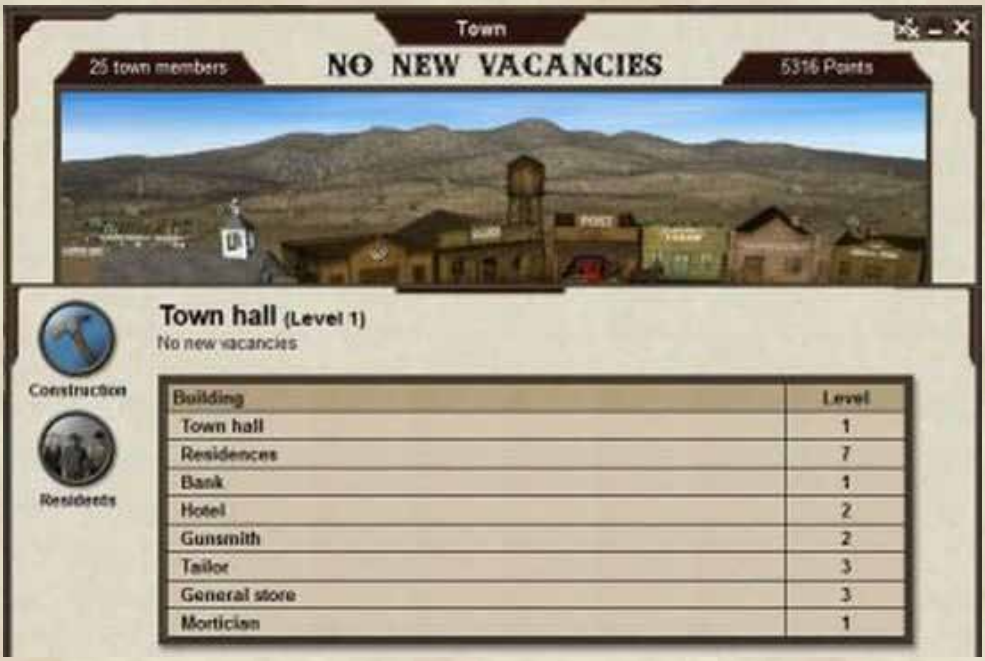


Bild Stand 12.07.

Towns on the classic world

A fast build-up

The fight was hard for the first positions on the classic world. Nearly unstoppable was the town „no new vacancies“ on position 1. We wrote a telegram to the founder **svgurus** and asked for a short report for our readers. Here is a copy / paste of what was written on their forum for curious citizens on 10/07:

(quis)

Some history and pathos here, but also statistics and plans. Questions and discussions - not here please

Some history:

I went to this world because im tired of new west, as many of you. I play only on beta now, en12 char is on vacation - and its boring there) I started about 15 server time on 3 july and by night i got bored of just raising XP, went to make some dumb money jobs and found a town. These 8 hours were last i had a good sleep till today :-D before finishing i wrote top15 constructors and those on proper jobs invitations to play with me, you might find these „finish in 30 mins“ letters)) i had no team but soon i found 2 Russian top15 builders - solmir and sinxrofazotron and quite unexpectedly we became top1 town, soon after another top builder kpocc joined us) since then i started a crazy rotating carousel and had 100+ mail a day, got into dueling war with towny - they are from beta too, jarograv didn‘t like my town advert in world chat, its a funny coincidence that we are neighbor towns but they planned dueling since beginning.

Stats and plans:

now we have 48-50 players who paid for their residency, 25 of them speak russian) 10 builders that were at least once seen in top15, 4 of them dont speak russian) 13 claimed to be duelists, maybe there are more. You paid about 12k in city treasury, best donator is from Sweden. Construction plans will be put in other topic, you can discuss them there

The town of the founder svgurus was over 90 % of the time of the classic world on the first position. We owe respect for this endurance!

Rank	Town	Points	Members	Average level
1	Vacancies 4 duelers	19606	42	24
2	Stadt der Woelfe	18056	46	22
3	DACII	14574	39	24
4	Czechoslovakia	12820	38	20
5	Town above us sucks	12147	21	23
6	Miracle	12119	30	22
7	The Donkey Dealer	8827	26	21
8	Chaostrupp	8608	29	21
9	City of Pain	8365	18	24
10	Bâton Rouge	8117	16	20
11	HELLAS	7745	20	21
12	Ammazza Che Fantasia	7266	17	22
13	HUNGARIAN FRIENDS	6588	20	19
14	DeadWood	6587	16	21
15	Asd	6340	8	24

Date of Image: 27/07

Einer für alle ...

Old Errol - sein Leben als Hausmann und Wasserträger neben connie sommer ...

connie sommer war auf der Classicwelt die Bauleiterin für die "Die Stadt der Wölfe". Ohne ihren Einsatz, ihr Organisationstalent, die tage- und nächtelangen Rechnereien mit spitzem Bleistift, die Kontrolle der korrekten Baudurchführung und die Abmahnungen, wenn einer nicht nach Plan baute, wäre die Stadt wohl irgendwo in der Rangliste geblieben.

Ihr Mann, Old Errol, war in der gleichen Stadt und schleppte Geld für den Ausbau heran. Keinen Auftrag erhielt er von unserem Bauleiter, sie zu versorgen. Das machte er aus Liebe zu seiner Frau und seiner Stadt. Er hielt ihr den Rücken frei, brachte ihr Wasser und fütterte sie. Ab und zu spitzte er auch ihren Bleistift neu an.

An dieser Stelle gebührt ihm, ebenso wie connie sommer, auch ein Dankeschön von allen Einwohnern der Stadt.

Gemeinsam waren wir stark!

(Cymoril)

Petition

Kampf um den Fortbestand bzw. die Wiederbelebung der Classicwelt

Bereits am 04. Juli, also kurz nach dem Start der Classicwelt, warb der Spieler **TVE** um Unterschriften für eine Pedition, damit die alte Welt länger als vier Wochen geöffnet bleiben soll. Kurz vor dem Ablauf der Classicwelt, genau gesagt am 28.07.2017, gab es 84 Unterstützer dieser Petition. Es fehlten noch 16 bis zum 100-Meilenstein.

Nochmals nachzulesen ist das Ganze hier:

https://www.change.org/p/innogames-dauer-der-classic-welt-verl%C3%A4ngern

Trotz das Ende der Classicwelt erreicht ist, bleibt uns die Hoffnung auf eine nochmalige Belebung dieser Welt.

(Cymoril)

Leserbrief Birdie

Ansichten eines Zuschauers

Auch wenn man sich nicht dazu hinreißen ließ, die Classicwelt zu spielen - aus welchen Gründen auch immer - hatte ein Leser uns seine Gedanken als Außenstehender zukommen lassen.

(quis)

Hi,

möglicherweise bin ich hier ja falsch, da ich bei der Classic-Welt gar nicht mitgemacht habe, aber vielleicht wollt Ihr auch ein Feedback eines Zuschauers.

Ich war sehr überrascht und es hat mich auch sehr gefreut, als ich davon hörte, dass Inno eine Classic-Welt ins Leben ruft, auf welcher man so spielen kann, wie es Annodazumal einst war. Die Anfragen zu so einer Welt gibt es ja schon seit Jahren, aber ganz ehrlich: Wer hätte je geglaubt, dass dies wirklich einmal gemacht wird?

Die Entscheidung, ob ich mitmache oder nicht, war schnell gefällt. Nicht dass mir so eine Classic-Welt keinen Spass machen würde, sondern einfach nur aus dem gleichen Grund, aus welchem ich auch alle Welt-Einladungen bei Neueröffnungen ablehne: Ich bin ein fauler Hund und mag nimmer und nie wieder von vorne anfangen. Diesen Stress tue ich mir nicht mehr an, auch wenn ich durchaus verstehen kann, dass man bei Wanderungen durch die Classic-Welt mit einer gefühlten Geschwindigkeit von 3 Metern pro Jahr nicht wirklich von Stress reden kann.

Somit verlegte ich mich auf das Dasein eines stillen Zuhörers und verfolgte täglich die Updates, Nachrichten und Posts hier im Forum: Es war wirklich schön zu sehen, wie sehr sich die Spieler hinsichtlich ungezählter "TW ist tod"-Threads, Austritten, Schimpftiraden für diese Welt begeisterten und engagierten (Glückwunsch nochmal zur besten Stadt!). Man traf sogar schon totgeglaubte Cowboys und für mich persönlich war das Highlight neben der Welt an sich, der Auftritt von Micky, von dem ich eigentlich dachte, dass er bei der Mythos-Quest verschollen ist.

Auf jeden Fall: Mickys` Return war mein persönliches Highlight als stiller Zuschauer - Legendary!

Viel Spass,
Birdie

Das Wettrennen ist auf der Zielgeraden

The West Classic - Städterangliste

Rank	Character name	Level	Constr town b
1	Dano	34	
2	Besoffski	32	
3	Don Lumpino	30	
4	mr long sleeves	29	16
5	ptitetoile14	28	
6	Dariusz2012	28	20
7	Lillie Langtry	28	90
8	zweig	28	9 h
9	Atoemchen	28	54
10	Fukushima	27	95
11	documentax	27	2 h
12	-Salatgewalt-	27	
13	Icke	26	38
14	BretHawkeye	26	
15	blue-moon	26	93
16	the annimal	26	43
17	1312	26	4 h
18	quis	26	5 h
19	connie sommer	26	84
20	Mark81	26	
21	Mondstein	25	33
22	Lusterko	25	
23	Rania1	25	6 h
24	ArnoldNoga	25	
25	b4lcount23	25	8 h
26	the ultimate worrior	24	
27	mitroglou	24	4 h
28	realalbundy	24	30
29	Bonefest	24	
30	eastpower	23	99
31	Cymoril	23	
32	bluebartman	23	
33	aopox22	23	
34	Old Errol	23	
35	fee morgana	23	
36	missourians	23	
37	Headhunter96	23	
38	Sir Valentine	22	
39	Danielo94	22	
40	John McPawel	22	
41	Kimba02	21	
42	Cleo42	21	
43	bob the rock	21	
44	Cyrox	21	
45	Arbiter	20	14
46	silli5	20	
47	Wallace	20	
48	siraustin	19	8 h
49	Oma Dalton	18	
50	ladymo	13	

Nach dem Interview mit dem Stadtgründer von "no new vacancies" - mittlerweile umbenannt in "Vacancies 4 duellers" hat die in der Rangliste beste deutsch geführte Stadt nochmals ein paar Schippen Kohle aufgelegt. Die Stadtführung legte sich gemeinsam ins Zeug, schrieb Errichter an, um noch Nachwuchs in die Stadt zu bekommen. Der Erfolg zeigte sich, dass sich die Stadt von Platz 4 auf Platz 2 vorarbeiten konnte.

Damit aber nicht genug: Um die letzten verbleibenden Tage noch spannend zu machen, wurden noch weitere Schreiben in die Welt geschickt, weiterhin an Errichter und zusätzlich noch an Duellanten. Einerseits, um noch beim Ausbau zu punkten und andererseits, durch eine hohe positive Wertung beim Bestatter die letzten Punkte herauszuholen, um kurz vor Schließen der Welt noch Rang 1 zu sichern.

Jeder Bewohner der "Stadt der Woelfe" tat sein möglichstes, einen Beitrag zum Gelingen des Vorhabens beizusteuern. Jeder einzelne Punkt zählte, jeder Dollar wurde gebraucht. Tag und Nacht wurden die Hämmer geschwungen, die Trommeln der Revolver liefen heiß und die Knüppel waren kurz vor dem Zerbrechen. Noch 4000 Punkte Unterschied, dann noch 3000 Punkte, 2000 ...

Vier Tage vor Schließung der Welt zeigte sich das Schicksal von einer anderen Seite. Von den vierzig Einwohnern der erstplatzierten Stadt waren 37 KO, ein kleiner oder doch ein großer Wink von Fortuna? Nun konnte sich die Stadt der Wölfe ohne allzu große Konkurrenz den Duellen widmen. Oder etwa nicht? Vierzig Bewohner bedeutete, dass noch zehn Plätze zu vergeben waren. Spielen die Glücks- oder Schicksalsgöttinen mit den Bewohnern? Kommen noch zusätzlich gute Duellanten zur konkurrierenden Stadt?

Ein großes Manko an der Geschichte war, dass zwischen den beiden Städten ein Handelsabkommen bestand und damit auch auf Duelle gegeneinander weitestgehend verzichtet wurde, was somit den Erfolg hätte deutlich erschweren können.

Der Punkteabstand schrumpfte immer mehr, es waren noch 2000, 1000 ... es wurde schon in Hunderterschritten gezählt. Ein hartes Kopf an Kopf Rennen, dessen Sieger noch länger ungewiss blieb. Besonders spannend wurde es so wirklich kurz vor Schluss. Die "Stadt der Woelfe" schaffte es tatsächlich, Samstag Abend Platz 1 für sich zu holen - leider nicht für lange.

Wettrennen - Fortsetzung

Rank	Character name	Level
1	AlexVK	33
2	PSIX	30
3	Nikron	30
4	svgurus	29
5	sinxrofazatron	29
6	ErrorStyle	29
7	solmir	28
8	ko4egor	28
9	Kpocc	28
10	sweellman	28
11	Kolly84	28
12	huliganu	27
13	Lucifer	27
14	Andrei	26
15	Fishara	26
16	dita	25
17	Rumdoodle	25
18	dare2dream	25
19	elijah	25
20	Creed	24
21	Rinuin	24
22	AdrianVostinar	23
23	Matt Devereaux	23
24	hubka	23
25	bia1999	22
26	4tnicka	22
27	ELKOYET	22
28	pokerwoman	22
29	Max Rider	22
30	SVAG	22
31	Shadow	22
32	joe ackert	21
33	calin1972	21
34	Solution	21
35	bary3	21
36	gaston81	21
37	uuuu	20
38	StraikerTW	18

Die ehemals ranglistenerste Stadt legte nochmal kurz drauf und holte sich den Platz zurück. Nun hieß es also, die letzten Reserven zu mobilisieren. Die Bauleitung rekrutierte nun jeden, der einen Hammer gerade halten konnte, koordinierte alles in penibler Art und gab dann den Bewohnern noch die Aufträge. Zu dem Zeitpunkt war die Stadt wieder auf Rang 1, jedoch musste der gefestigt, besser sogar noch ausgebaut werden. Mit gemeinsamen Kräften wurde gehämmert, gesägt und gebaut ...

Es wurde immer knapper und jeder, aber wirklich jeder, der einen Hammer an der richtigen Seite anfassen konnte, wurde zum Ausbauen eingespannt. Am letzten Tag tauchten dann vermehrt Duellanten aus den Nachbarstädten auf und hauten auf die arbeitende Bevölkerung ein. Aber die Arbeiter ließen sich nicht unterkriegen, krochen schnell wieder aus den Hotelbetten und bauten weiter. Am Ende war es geschafft. Kein großer, aber ein Vorsprung wurde herausgearbeitet, die Stadt war gesichert.

Allen Beteiligten, seien es die reinen Geldgeber, die Errichter oder wer auch immer irgendwie am Erfolg beteiligt war, ein riesen super DANKESCHÖN. Es war eine tolle Zeit und eine super Gemeinschaft. Ebenso vielen Dank und große Anerkennung für die Stadt "Old Good West" (formerly known as Vacancies ...), deren Bewohner sich in den letzten Tagen ebenso kräftig ins Zeug gelegt haben, um einen spannenden Kampf um Platz 1 zu liefern.

(quis)

Die Würdigung von starken Leistungen

Der Kampf um die vorderen Plätze

Dieser Bildbericht ist ein Dankeschön an die ersten zehn Städte - **Stadt der Woelfe, Old Good West, DACII, Czechoslovakia, Miracle, Towny McTownface, HELLAS, Chaostrupp, Ammazza Che Fantasia, The Donkey Dealer** - die uns zusätzliche Spannung auf der Classicwelt brachten, beim Kampf um die Stadtrangplätze.

Betrachten wir den Verlauf einmal an Hand von acht zu unterschiedlichen Zeiten angefertigten Screenshots, von denen wir hier drei veröffentlichen.

Old Good West lag von Beginn an bis zum 28. Juli auf Platz 1. Sie war fast die ganze Laufzeit ungeschlagener Erster. Eine Leistung, die unseren Respekt verdient. Herzlichen Glückwunsch dazu! Erst am 29. Juli gelang es Old Good West auf den 2. Platz zu verdrängen.

DACII wurde erst am 20. Juli vom Platz 2 auf den dritten Platz verwiesen und ließ sich vn diesem bis zum letzten Spieltag nicht mehr verdrängen.

Towny McTownface rutschte am 18. Juli von Platz 3 auf Platz 4 und rutschte erst am 27. Juli auf Platz 5. Am 29. Juli wurde sie auf Platz 6 von Miracle verdrängt und blieb dort bis zum Spielende.

Stadt der Woelfe befand sich am 13. Juli auf Platz 4 eroberte am 18. Juli Platz 3 und am 20. Juli Platz 2 um am 29. Juli den 1. Platz auf der Rangliste einzunehmen, den sie bis zum Ende der Classicwelt auch behielt und somit Sieger wurde.

Miracle lag am 13. Juli auf Platz 5, rutschte am 18. Juli auf Platz 6, um am 20. Juli wieder Platz 5 einzunehmen. Doch am 24. Juli wurde sie wieder verdrängt auf Platz 6, holte sich am 29. Juli wiederum Platz 5 und konnte ihn bis zum Ende halten.

Czechoslovakia befand sich am 13. Juli auf Patz 6, verdrängte am 18. Juli Miracle vom Platz 5, was dieser jedoch nicht gefiel. Sie holte sich den Platz am 20. Juli zurück. Am 24. Juli drehte Czechoslovakia nochmal kräftig auf, schaffte es auf Platz 5, am 27. Juli auf Platz 4, um den dann bis zum Spielende nicht mehr abzugeben.

City of Pain lag vom 13. Juli bis 20. Juli auf Platz 7, am 27. Juli auf Platz 9, am 29. Juli auf Platz 10 und verschwand am 30. Juli ganz aus der Liste der Top Ten.

Baton Rouge hatte am 13. Juli den Platz 8 inne, fiel am 18. Juli auf Platz 10 zurück, um am 29. Juli ebenfalls aus der Liste der Top Ten herauszufallen.

The Donkey Dealer, am 13. Juli noch auf Platz 9, sprang sie im Wechsel auf Platz 8 um am 31. Juli den Platz 10 inne zu haben.

Unter den Top Ten waren zwischen dem 13. bis 31. Juli noch folgende Städte zu finden: **DeadWood, Chaostrupp, HELLAS** und **Ammazza Che Fantasia**.

Die Würdigung von starken Leistungen - Fortsetzung

13. Juli 2017, 13.26 Uhr

Rank	Town	Points	Members	Average level
1	No new vacancies	6105	25	16
2	DACII	4030	19	15
3	Towny McTownface	3794	15	16
4	Stadt der Woelfe	3525	19	14
5	Miracle	3497	22	13
6	Czechoslovakia	2937	20	14
7	City of Pain	2897	14	16
8	Bâton Rouge	2714	14	13
9	The Donkey Dealer	2658	17	14
10	DeadWood	2232	13	15
11	HUNGARIAN FRIENDS	2194	15	15
12	Bandits of West	2042	15	12
13	Gnadenlos -Tombstone	1980	9	13
14	Chaostrupp	1964	19	14
15	Les francofolies	1961	15	13

20. Juli 2017, 23.23 Uhr

Rank	Town	Points	Members	Average level
1	Vacancies 4 duelers	14078	34	21
2	Stadt der Woelfe	8723	29	20
3	DACII	8693	27	21
4	Town above us sucks	8203	23	20
5	Miracle	7894	28	19
6	Czechoslovakia	7774	33	18
7	City of Pain	5718	19	21
8	Chaostrupp	5542	29	18
9	The Donkey Dealer	5508	24	18
10	Bâton Rouge	5210	16	17
11	DeadWood	4797	13	19
12	Ammazza Che Fantasia	4356	13	20
13	Gnadenlos -Tombstone	4320	14	17
14	HELLAS	4158	18	18
15	Asd	3908	8	20

31. Juli 2017, 17.09 Uhr

Rank	Town	Points	Members	Average level
1	Stadt der Woelfe	33598	50	25
2	Old Good West	31494	41	25
3	DACII	20869	39	25
4	Czechoslovakia	20542	40	21
5	Miracle	16031	29	23
6	Towny McTownface	13844	23	23
7	HELLAS	12408	21	22
8	Chaostrupp	11987	28	22
9	Ammazza Che Fantasia	11109	24	24
10	The Donkey Dealer	10971	28	23
11	City of Pain	10012	19	26
12	Bâton Rouge	9341	18	21
13	HUNGARIAN FRIENDS	8665	22	21
14	Asd	8046	8	26
15	DeadWood	7972	16	22

(Cymoril)

Kassenbericht vom Juli 2017

Die Finanzierung einer Stadt

Der Ausbau der "Stadt der Woelfe" mit zuletzt 50 Stadtbewohnern, war nur möglich durch eine große Disziplin der Mitbewohner bezüglich der Spenden in die Stadtkasse. Von Anfang an waren die Tageseinnahmen auf einem sehr guten Niveau, so dass für unsere Errichter immer genug Geld zur Verfügung stand. Als dann die ersten größeren Bauprojekte anstanden, gab es noch zusätzliche Telegramme mit der Bitte um Spenden, da die Einnahmen nicht immer ausreichten. Insgesamt haben die Stadtmitglieder die stolze Summe von 113.924 $ gespendet.

Mit den ersten Läden in der Stadt kam auch das Thema von Gasteinkäufern auf den Tisch. Es wurde versucht immer einen Platz dafür freizuhalten. Als Einkaufsgebühr hatten wir uns auf 100 $ geeinigt. So kamen insgesamt 1.921 $ an Einnahmen zusammen. Durch Käufer die gerne den hohen Preis bezahlte haben, füllte sich die Stadtkasse um insgesamt 2.727 $.

Einen großen Dank möchten wir hier **Sapo** aussprechen, der unsere Stadt mit 5.500 $ unterstützt hat. Durch Spieler, die am Ende nicht in der Stadt waren, haben wir 3.680 $ eingenommen.

Die Ausgaben belaufen sich auf 118.920 $ durch Mitbewohner der Stadt, die ausgebaut haben. Weiteres Geld (ca. 4.000 $) wurde verbaut durch Bewohner, die am Ende nicht mehr in der Stadt waren.

Bemerkenswert war der Sprung der Einnahmen an den letzten Tagen, wo jeder alles dafür gegeben hat, dass wir den ersten Platz erbauen konnten. Die Errichter haben alles gegeben. Am Ende haben sich sogar Nicht-Errichter noch schnell bessere Kleidung gekauft und umgeskillt, um noch Ausbaupunkte einzubringen, damit ja nichts mehr schief geht beim Endspurt.

Kurz zur Statistik

Ohne stornierte Bauaufträge gab es 1.117 Bankbewegungen, mit stornierten Bauaufträgen 1.246 Bankbewegungen.

Insgesamt haben elf Spieler mehr als 4.000 $ eingezahlt, davon vier sogar mehr als 6.000 $, sechs Spieler immerhin zwischen 3.000 $ und 4.000 $.

(documentax)

Ein Duellant kehrt zurück

Mein Weg zu Duellrang 1 auf der Classicwelt

Vor etwa einem Jahr kam mir die Idee mal nachzuschauen, was aus The West geworden ist. Es war recht entspannt, mein Fokus lag auf Questreihen und hier und da ein Duell (ganz loslassen davon kann man wohl nie).

Vor etwas mehr als einem Monat änderte sich die Situation mit einer Ankündigung: es gibt eine Classicwelt, wenn auch nur einen Monat lang, aber es wird sie geben. Da kommt sofort eine riesige Begeisterung in mir auf, alte Freunde und Bekannte wiedersehen, eine Welt, deren Spielbedingungen mich begeistern und zurück in einem Duellsystem, in dem ich mich nicht wohler fühlen könnte.

Alle Pläne über Bord, für diesen Monat zählt nur Classic.

Ich habe mir dafür wieder meine alte Strategie herausgeholt und diese ist recht einfach: eine Skillung erstellen, die allen anderen Duellanten sehr schnell möglichst viele Level abnimmt und dann mit dem Levelvorteil einen Schneeball ins rollen bringt, schneller bessere Waffen bekommt, etc. Ein Bestandteil dieser Strategie ist es, die ersten Level sinnvoll zu nutzen und Produkte zu sammeln, die man später für die rentablen Quests brauchen kann und möglichst keine Energie durch Level-Ups zu verschwenden. Tolle Taktik, denn wie ihr wisst, gab es keine Erholung bei Level-Ups, hat aber zumindest noch ein wenig Sinn gemacht, wenn auch weniger als erwartet.

Für meine Skillung war klar, Classicwelt, also Classic-Skillung, schon rein aus Nostalgie und ich entschied mich daher für eine Widerstandsskillung, denn viele wissen, ich liebe Widerstandsskillungen. Sie waren damals sehr stark und sind auch heute noch gut. Die Leute auf Classic wussten noch, dass Charisma stark war, haben aber vergessen, dass es Widerstand ebenfalls war und diese Skillungen kontert.

Andere Spieler, die auf Widerstand setzten, haben moderne Skillungen benutzt und zu viele Punkte in z. B. Zielen verschwendet. Dazu gab es eine Menge Duellanten, die reichlich Schießen geskillt haben. Reflex ist auf der Classic Welt aber sehr wertvoll für Arbeiten und daher hab ich mit Freude weiter Reflex geskillt mit jedem Level up (auf einer neuen Welt dagegen bietet Zähigkeit eine viel größere Auswahl an sinnvollen Arbeiten, wenn man eine Widerstandsskillung spielen will und diese schnell vorantreiben möchte).

Status der Classicwelt: jede Menge hybride (Mischungen aus Charisma, Geschicklickeit und Schießen) Glaskanonen, die ständig K.O. waren, keinesfalls was ich erwartet hatte und natürlich kann man auch niemanden duellieren, der grad auf der Matte liegt, so hatte ich nur wenig angreifbare Mitspieler.

Ein Duellant kehrt zurück - Fortsetzung

Zu meiner Skillung: ich habe mit Charisma angefangen, um sinnvolle Arbeiten zu bekommen, die später für Quests und EP sinnvoll waren, um (wie schon oben beschrieben) mir einen Levelvorteil zu verschaffen. Der Rest ist an die Welt angepasst. Sachen, die ich skillen will in der Situation sind Stärke und Reflex; und genau das hat die Welt zugelassen und habe ich daher gemacht.

Die Früchte dieser Strategie einzuholen, ist eher auf Woche 3 bis Monat 2 geplant, es ist eine gute Strategie, aber gut genug für einen Monat Spielzeit? Eher fragwürdig. Eine gut gemachte Schlagkraftskillung wäre schneller und hätte mich bremsen können, die Spieler mit diesen Skillungen waren aber (warum auch immer?) sehr freundlich zu mir und haben ihre Situation nicht (aus)genutzt, vielleicht auch aus dem Grund, dass ich deren Gegner wiederum stoppen konnte.

Die Situation für mich sah nicht gut aus, mein engster Kontrahent war fast konstant 600 Duell-EP vor mir in der Rangliste und ich konnte nur Stück für Stück etwas abknabbern und hatte den Rang 1 schon abgeschrieben, die Welt war sehr kurz und ein Verlust von 2 Tagen, in denen man keinen Bestatter hat, ist ne Menge, aber ich beschloss mein Spiel durchzuziehen und 5 Tage vor Ende aufs Gaspedal zu treten.

Mein Setup war gut genug, alles oder nichts. Und schon am ersten Tag meiner Attacke hatte ich Glück und bekam einige Duelle in der Verteidigung herein, womit ich mit meinem Widersacher fast gleichziehen konnte. Er hatte daraufhin wohl die Motivation verloren und ich hab ihn 2 Tage später die ganze Nacht gefarmt und ständig belagert, ohne ihm eine Information über meine Aktivität zu geben (war dauerhaft in seiner Stadt und hab kaum noch Arbeiten eingestellt und keine Schlafaufträge, um aus seiner Sicht eine permanente Bedrohung zu sein). Der Teil hat mir nicht sehr Spaß gemacht ehrlich gesagt, aber ich musste ihn dort fesseln, um Rang 1 zu sichern. Auch wenn ich mir ein anderes Ende gewünscht hätte, bin ich doch mit dem Ausgang und meinen Entscheidungen zufrieden.

Danke an alle alten und neuen Freunde, die mir geholfen haben. Shoutouts zu **Schürer** für das Bauen des Bestatters und **Bret Hawkeye** für die Vermittlung des edlen Stoßdolches; beides war enorm wichtig für mich, außerdem natürlich auch danke an alle anderen Unterstützer, die unkomplizierte Einkäufe, etc. ermöglichten.

(JayBe)

Mein Leben als Erster

Theopiums Erfahrungen in der Classic-Welt

Meiner Ansicht nach war die Eröffnung einer temporären Classic-Welt eine von InnoGames besten Ideen in den letzten Jahren. Es war schön das Spiel noch einmal von der Seite zusehen, die einen vor Jahren so an den Bildschirm gefesselt hat. Alle Vor- und Nachteile dieser Version wurden und werden sicherlich noch zu Genüge von anderen ausgeführt, daher will ich nur auf meine "Lieblinge" eingehen.

Für mich war es damals ein entscheidender Faktor, dass die Spielgeschwindigkeit problemlos in jeden Alltag passte. De facto waren 2-Stunden Arbeiten die beste Möglichkeit um an Erfahrung, Geld und Produkte zukommen. Man konnte also trotz geringer Onlinezeit das Spiel spielen ohne in die Gefahr zukommen komplett abgeschlagen zu sein. Etwas, das ich im heutigen TW oft vermisse. Gleichzeitig hat die Classic-Welt noch einmal gezeigt, warum es überhaupt Läden in den Städten gibt und wie sehr man sich noch über Kleidungsfunde bei der Arbeit freuen kann. Dass ein Grauer Schlapphut, den ich beim "Fischen" gefunden habe, mir doch noch einmal so viele Freude bereiten kann, hätte ich nicht gedacht. Gerade durch den Mangel an hochwertiger Kleidung, wurde die Skillung relevanter. Für mich hat es sich dadurch mehr nach einem Rollenspiel angefühlt. Jeder Spieler konnte seine spezifischen Arbeiten und hatte nicht die Möglichkeit alle zu machen.

Auf der Classic-Welt hat sich das in der Rangliste stark widergespiegelt. Bis zum Schluss war die Top 10 nah zusammen, obwohl nahezu jeder eine andere Skillung hatte. Ein Ranglistenrennen, in dem es auf jeden Erfahrungs- und Erholungspunkt ankam.

Generell könnte man noch vieles zum alten The-West sagen und der Nostalgie freien Lauf lassen, aber irgendwie verspüre ich leichte Déjà-Vus beim Schreiben dieses Textes. Ich hoffe zumindest noch, dass Innogames sich einen Ruck gibt und wir wieder eine internationale Classic-Welt sehen können!

Theopium - Die Nummer 1 der Rangliste, kurz vor Schluss, mit seinem maximalen Level 35.

(Theopium)

Impressionen der Classic-Welt

Impressionen aus einer anderen Zeit

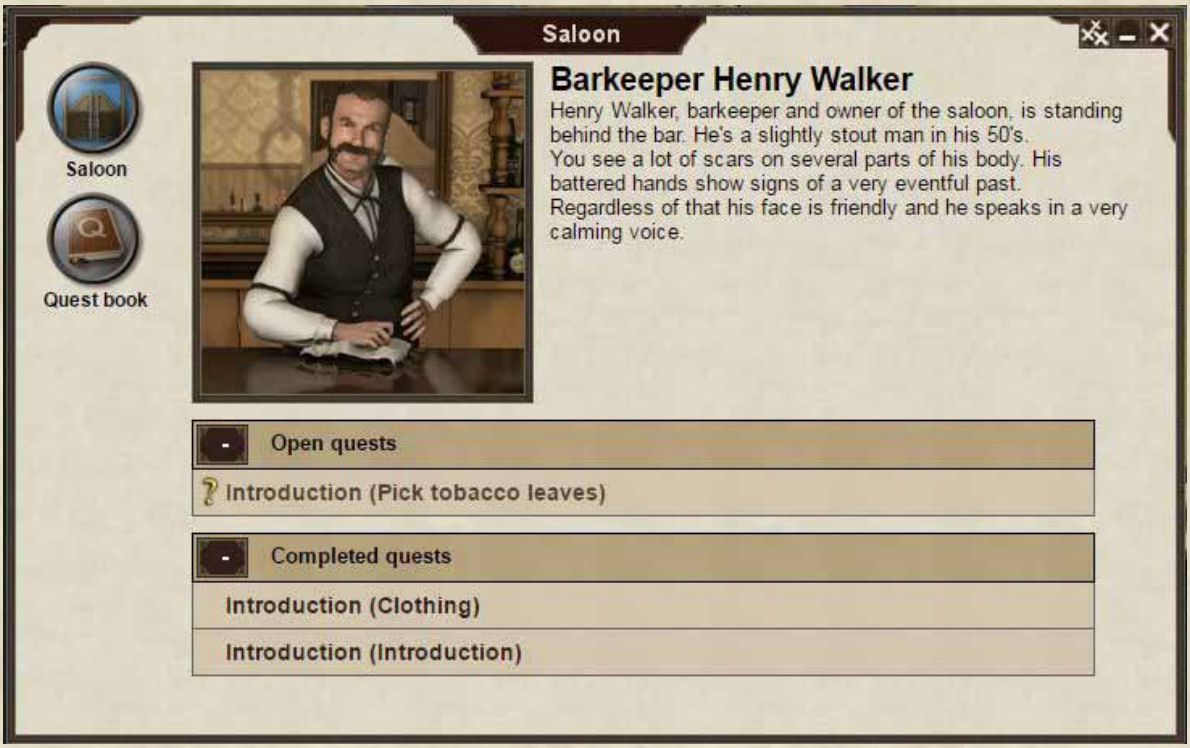
Vom 03. bis zum 31. Juli 2017 feierte InnoGames seinen Firmengeburtstag mit einer Zeitreise zurück in die Anfänge seiner Spiele. Für die The West Community bedeutete das, einen Monat The West zu spielen wie im Jahr 2008. Vieles aus dem heutigen Spiel gab es noch gar nicht. Das, was es auch damals schon gab, sah deutlich anders aus. Alles lief langsamer ab als heute, aber damit auch stressfreier. Unser derzeitiges The West 2.0 unterscheidet sich vom ursprünglichen The West 1.0 grundlegend. Von diesen Unterschieden sollen die folgenden Screenshots einen Eindruck vermitteln.

Vollbildmodus? 2008 Fehlanzeige. Auf vielen Monitoren sah man rechts, links und unten jede Menge Schwarz. Liebevolle Details auf der Karte? 2008 war der Wilde Westen noch sehr viel schlichter und weniger abwechslungsreich gestaltet.
Ein Chat im Spiel? 2008 nicht vorhanden. Wer mit anderen Spielern direkt chatten wollte, musste den IRC benutzen.

Die Stadt 2008 - die vergleichsweise "aufgelockerte" Bebauungsdichte im Stadtzentrum ergibt sich daraus, dass der Sheriff und der Markt fehlen. Kopfgelder und den Handel von Gegenständen und Produkten gab es noch nicht.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

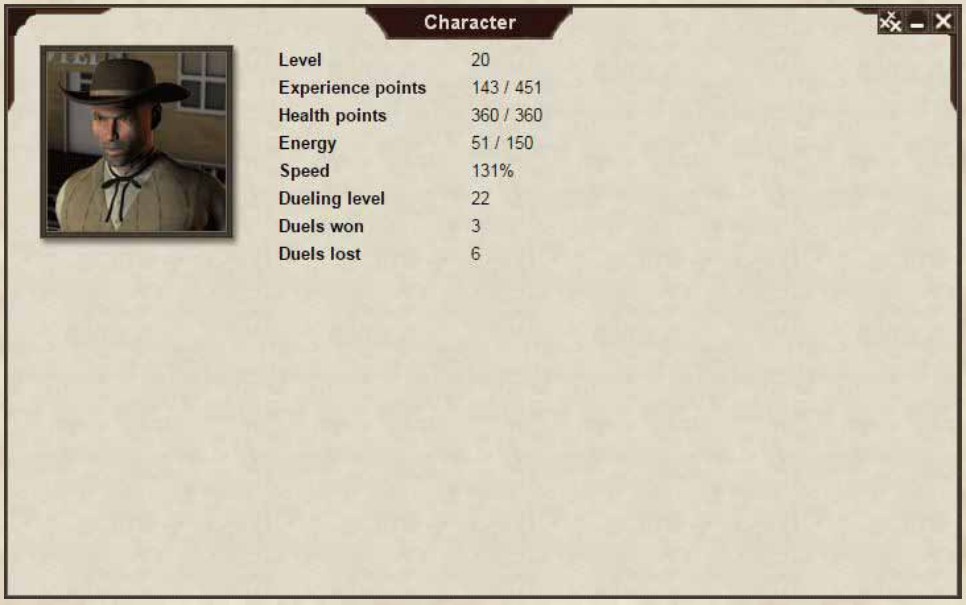
Die vier üblichen Verdächtigen für Quests gab es auch 2008 schon im Saloon, das Plakat für wiederholbare Dailyquests jedoch nicht - die lagen noch in ferner Zukunft.



Das Fenster der Questgeber zeigte angenommene und abgeschlossene Quests zusammen - 2008 war das noch möglich, denn die Gesamtanzahl der Questreihen war deutlich geringer als heute.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

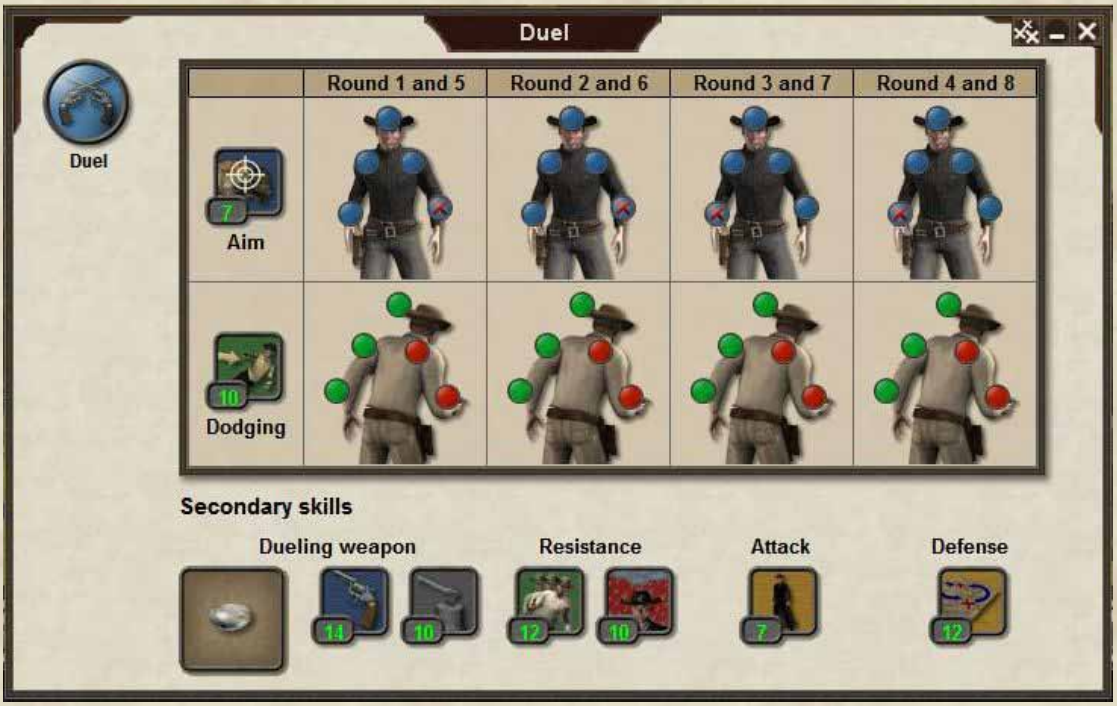
Attribute und Fertigkeiten haben sich seit 2008 nicht verändert - die Bedeutung der Skillung jedoch schon.



Das Charakterfenster 2008 - keine persönlichen Einträge, eigentlich nur viel leerer Raum.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Das Ausrüstungsfenster 2008 - keine Hosen, keine Gürtel und keine Gewehre. Aber wozu bräuchte man auch ein Gewehr? Es gab ja keine Fortkämpfe.



Das Taktikfenster hat sich seit 2008 vermutlich am wenigsten verändert. Die grafische Darstellung wurde verbessert. Die Spielfunktionen und Informationen sind im Grundsatz jedoch die selben geblieben.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Die Rangliste 2008 - mittlerweile grafisch komplett neu gestaltet. Zusätzlich enthält sie heute auch noch Informationen über die gewählte Charakterklasse - die gab es damals noch gar nicht. Ach ja, den langjährigen Community Manager Joony findet man heute übrigens auch nirgends mehr auf Platz 1 einer The West Welt.

Das Premiumfenster 2008 - Die Möglichkeiten für und die Vorteile durch den Einsatz von echtem Geld waren sehr viel geringer. Events und die damit verbundene Flut immer neuer käuflicher Sets gab es noch nicht.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Das Telegrammfenster 2008 - damals waren Telegramme und Spielberichte noch komplett getrennte Fenster.

Die Arbeitsschleife 2008 - was heute ein paar kleine Icons rechts unten im Bild sind, war damals noch ein riesiges, aber weitgehend leeres Fenster.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Das Profilbild 2008 - individuelle Gestaltung gab es nicht und selbst die vorhandenen Bilder waren nicht frei wählbar, sondern an das Erreichen bestimmter Skillungsvoraussetzungen geknüpft.

Die Minimap 2008 - war gar nicht so "mini". Einmal geöffnet, verdeckte sie einen Großteil der Karte und ein Verschieben war unmöglich.

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Arbeitsbericht 2008 - Jeder Fund wurde einzeln angezeigt, eine Stapelung gab es nicht. Zum Glück gab es die Arbeit "Speerfischen" noch nicht, bei der man unter Umständen über 20 Produkte finden kann.

Die Stadtforen 2008 - im Großen und Ganzen so wie heute auch, nur die Bedienung und die Formatierungsmöglichkeiten sind 2017 komfortabler geworden.

Bugs 2008 - hier fehlt zwar nur eine kleine Grafik (Profilbild des Duellgegners), aber insgesamt betrachtet, war das Spiel in seinen ersten Jahren deutlich fehleranfälliger als heute. Heute läuft das Spiel selbst mit seinen Bugs stabil, früher gab es regelmäßig Komplettausfälle, besonders nach Updates. Zitat und Motto aus der Frühzeit: "Never play on a patchday!" - "Spiele nie, wenn ein Patch eingespielt wird!"

Impressionen der Classic-Welt - Fortsetzung

Was für ein Fazit lässt sich aus dem Vergleich "2008 und 2017" ziehen? Praktisch alles ist heute anders. Die Grafik hat geradezu einen Quantensprung hin zum Besseren gemacht. Das Spiel ist heute aus zwei Gründen sehr viel abwechslungsreicher. Erstens gibt es heute deutlich mehr Spielinhalte als noch 2008 und zweitens ist es heute möglich, noch viel direkter mit anderen Spielern zu agieren - der Chat und der Markt sind ebenfalls Quantensprünge in der Spielentwicklung gewesen.

Wo Menschen arbeiten, passieren Fehler und so ist auch The West 2017 nicht frei von Bugs. Mit der Erfahrung des langjährigen Beobachters, lässt sich jedoch sagen, dass die veränderte Arbeitsweise bei der Erstellung der Updates durchaus zur positiven Entwicklung des Spiels beigetragen hat. Die Entscheidung, von wenigen, sehr umfangreichen Updates im Jahr zu regelmäßigen, aber jeweils deutlich kleineren Updates überzugehen, hat die Qualität der Updates und damit die Spielbarkeit unseres Spiels spürbar positiv beeinflusst.

Viele Spieler der Classic-Welt wünschten sich eine Verlängerung der Welt, eine Wiederholung oder gar einen permanenten Classic-Server. Die Spielerzahl der Classic-Welt lag um ein Vielfaches höher als die Spielerzahlen aller aktuellen Spielwelten. Natürlich liegt das daran, dass die Classic-Welt von Spielern aller Sprachversionen besiedelt wurde. Man kann jedoch durchaus auch das große Interesse der Spieler an der "puren" Version des Spiels erkennen.

Vielleicht sollten die Verantwortlichen beim Anbieter InnoGames einmal über die Worte des Schriftstellers H. P. Lovecraft nachdenken:

"That is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons, even death may die"

Sinngemäß und auf unser Spiel bezogen übersetzt:

"Auch wenn die Version 1.0 schon lange überholt und eigentlich tot ist, so kann sie doch irgendwann einmal wieder auferstehen."

(Tony Montana 1602)

Die Classicwelt in Zahlen

Zahlen, Fakten, Tatsachen

Vorab ein paar nackte Zahlen (Zeitpunkt der Erfassung 28.07.2017 00:30 Uhr):

- Spieler: ca. 6600 (6624, davon knapp 3000 auf Stufe 1)
- Städte: 422, davon rund 50 mit mehr als 500 Punkten
- Maximale Stufe bei Schließung der Welt: 35

- Start der Welt: 03.07.2017, 12:00 Uhr
- Ende der Welt: 31.07.2017, 17:22 Uhr

Um uns einen Überblick zu verschaffen, recherchierten wir ein wenig im Internet und bekamen folgende Zahlen für die Statistik (Zugriffsstatistiken machen aber oftmals nur vage Aussagen):

Zugriffe im Juli auf die Seite classic.the-west.net (http://www.trafficestimate.com):

Classic.the-west.net has received an estimated 318,000 visits over the last 30 days.

Zugriffe nach Ländern (https://www.similarweb.com), lässt man mal die Kanadier außen vor...:

Schlüsselt man die zuvor genannten 318.000 Besucher nach täglichen Zugriffen auf, zeigt Wolfram Alpha (https://www.wolframalpha.com) ähnliche Zahlen:

Subdomains:

subdomain	daily visitors	fraction
the–west.net	24 000	27.62%
en15.the–west.net	12 000	13.81%
classic.the–west.net	12 000	13.81%
en13.the–west.net	8800	10.13%
beta.the–west.net	6100	7.02%
en11.the–west.net	6000	6.9%
en17.the–west.net	5000	5.75%
en19.the–west.net	4600	5.29%
en16.the–west.net	4400	5.06%
wiki.the–west.net	4000	4.6%

Subdomains:

subdomain	daily visitors	fraction
the–west.de	9000	35.02%
de16.the–west.de	5000	19.46%
de24.the–west.de	3000	11.67%
de19.the–west.de	3000	11.67%
forum.the–west.de	2000	7.78%
de17.the–west.de	2000	7.78%
de23.the–west.de	1000	3.89%
wiki.the–west.de	700	2.72%

Was hierbei interessant ist, ist, dass die Classicwelt extrem weit oben rangiert und sich mit der englischen Welt Colorado den Spitzenplatz teilt. Die anderen englischen Welten sind weit abgeschlagen. Zum Vergleich haben wir auch die Zugriffe auf die deutschen Welten abgerufen (rechtes Bild).

Daten - Fortsetzung

Die tägliche Besucherzahl spiegelt jedoch nur die Seitenaufrufe wider, d. h. wer sich zweimal am Tag einloggt, wird auch zweimal gezählt. So kann man aber zumindest eine grobe Vorstellung bekommen und sieht, dass alleine nach den Zahlenangaben die Classicwelt eine recht beliebte Welt war.

Da die Ranglistengewinner bereits genannt wurden, sind hier der Vollständigkeit halber noch die Top 15 Ranglisten der jeweiligen Kategorien genannt:

Ranking

Experience | Duels | Town | Skills

Rank	Character name	Level	Town
1	Theopium	35	-
2	yomismo.	35	-
3	Yossarian	35	-
4	vincenzo120	34	-
5	Aquene	34	-
6	Simple	34	-
7	Dano	34	Stadt der Woelfe
8	Dreamer	34	-
9	AlexVK	33	Old Good West
10	-TP-	33	Towny McTownface
11	Maggi	33	-
12	papitas	32	-
13	Besoffski	32	Stadt der Woelfe
14	Daemon Blackfyre	32	DACII
15	Aokiji	32	-

<< up | down >> | Rank: | OK | Player: | OK

Ranking

Experience | Duels | Town | Skills

Rank	Character name	Exp	won	lost	diff.	Town
1	*JayBe	3759	102	25	77	City of Pain
2	Johnny	3496	90	27	63	Longreach
3	h4v4n4	3221	118	70	48	-
4	fr4nkthet4nk	2984	101	37	64	Towny McTownface
5	---Wolf---	2938	89	37	52	Ammazza Che Fantasia
6	Fishara	2843	89	44	45	Old Good West
7	kingofthesea	2832	54	18	36	Asd
8	Lusterko	2814	93	9	84	Stadt der Woelfe
9	ArnoldNoga	2806	69	17	52	Stadt der Woelfe
10	Miyamoto Musashi	2759	74	12	62	DeadWood
11	KINGHER	2731	102	28	74	The Donkey Dealer
12	Diggo11	2707	119	21	98	Towny McTownface
13	BretHawkeye	2610	75	25	50	Stadt der Woelfe
14	Sally Sparrow	2591	82	27	55	Fawlty Towers
15	Dijon	2533	87	22	65	Miracle

<< up | down >> | Rank: | OK | Player: | OK

Ranking

Experience | Duels | Town | Skills

Rank	Town	Points	Members	Average level
1	Stadt der Woelfe	33598	50	25
2	Old Good West	31494	41	25
3	DACII	20869	39	25
4	Czechoslovakia	20542	40	21
5	Miracle	16031	29	23
6	Towny McTownface	13844	23	23
7	HELLAS	12408	21	22
8	Chaostrupp	11987	28	22
9	Ammazza Che Fantasia	11109	24	24
10	The Donkey Dealer	10971	28	23
11	City of Pain	10012	19	26
12	Bâton Rouge	9341	18	21
13	HUNGARIAN FRIENDS	8665	22	21
14	Asd	8046	8	26
15	DeadWood	7972	16	22

<< up | down >> | Rank: | OK | Town: | OK

(quis)

Die Classicwelt - „Vorwärts in die Vergangenheit“

Das Leben eines Stadtgründers - Fukushima berichtet

(Im Nachhinein frage ich mich immer noch welcher Teufel mich da geritten hat ^^)

Als sich die Nachricht in allen Welten verbreitete, dass InnoGames noch einmal die alte Classicwelt in ihrer Ursprungsform für einen Monat öffnen würde, war meine Neugier sofort geweckt. Hatte ich doch die Mutter aller The West-Welten nie kennengelernt.

Selbstverständlich wollte ich mir doch einen Blick gönnen und das Leben der Urväter einmal Revue passieren lassen. Dass ich mich dann zu einem derartigen Höhenflug, wie ich ihn dann erlebte, aufraffen würde, daran dachte ich anfangs überhaupt nicht.

Zuerst checkte ich, wen ich auf der Classic wohl alles antreffen würde und schrieb zunächst eine Anfrage im Allyforum der Wölfe auf Arizona. "Wer hat alles Bock auf Classic?" Dann hatte ich noch meine Freundeslisten auf mehreren Welten und schrieb auf Arizona und Hannahville eine Gruppennachricht mit der Anfrage, wer sich mir alles anschließen möchte.

Nachdem die ersten Rückmeldungen kamen, überlegte ich im Hinblick auf das Preisaus-schreiben, wie ich wohl am besten vorgehen und skillen könnte, um bei den Top-Plätzen mithalten zu können.

Aufgrund der großen Kirchen in den aktuellen Welten und der Gewohnheit bei jedem Kirchenausbau massig an Erfahrung sammeln zu können, hielt ich es für sinnvoll, mich als Errichter zu etablieren, da ich so die besten Chancen sah, die Rangliste mit anführen zu können. Doch weit gefehlt. Letztlich setzten sich ja dann die Jäger und Fallensteller durch.

Errichter, ja das machst du, sagte ich mir und setzte auch gleich einen Thread im Forum von The West in den Bereich Classicwelt - Errichter gesucht. Nun konnte es ja losgehen und ich ersehnte den Weltenstart.

Von Beginn an setzte ich dann erst einmal alles auf Rot und wollte etwas Erfahrung sammeln und auf eine eventuelle Stadteinladung warten, die dann auch einige Zeit später, aber etwas zu spät kam, denn … kurz vorher meldeten sich die ersten Spieler bei mir per Telegramm und fragten auch schon, ob ich eine Stadt gründen würde und ob sie beitreten könnten.

Ok dachte ich mir. Großes Mundwerk im Allianzforum - großes Mundwerk im The West Forum. Lass dir was einfallen Alter. Um den Stadtgründer kommst du jetzt nicht mehr herum.

Dann kamen schon die ersten Zweifel, als ich die ersten Arbeiten verrichtete. Mein Gott wie mühselig war es doch die ersten harten Dollars zu erwirtschaften. Ein Dollar hier, zwei Dollar da, ein Level up, Skillung neu verteilen. Und dann der erste Blick auf die Karte und die Frage: Soll ich jetzt eine Stadt gründen und wenn ja wie und wo? Ach da sind ja diese blauen Stadtgründerbuttons. Ein Klick und der erste Schreck. Stadtgründung 300 Dollar und acht Ausbaustunden!

Verdammter Mist! Ja, das war es dann wohl mit den Top-Plätzen. Sowas werde ich in nur vier Wochen nicht wieder aufholen, das wurde mir in diesem Moment sofort klar. Andererseits hatte ich bereits einigen Spielern gegenüber angedeutet, dass ich wohl eine Stadt gründen würde und sie als erste Einwohner einladen möchte, sobald es soweit ist.

Oha dachte ich mir. Jetzt steckst du verdammt in der Klemme.

Weiter ans Werk, es hilft ja nichts. Geld sammeln, leveln, Geld sammeln, das war die Devise. Zwischenzeitlich musste ich dann von meiner Vollerrichterskillung abweichen, da ich bessere Arbeiten suchte um schneller an das erforderliche Geld zu gelangen.

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Dann am zweiten Tag der erste Glücksmoment: Die Ausbaukosten wurden von InnoGames auf 100 Dollar herabgesetzt und so suchte ich mir einen geeigneten Platz. So nahe wie möglich an eine Gründerstadt wollte ich, damit ich wenigstens zur Erholung anfangs ein Hotel aufsuchen konnte, wenn dieses auch nur auf Stufe 1 war. Besser als gar nichts.

So verweilte ich auch an meinem Spawnpunkt direkt neben der Gründerstadt New York. Soweit ich mich erinnern kann, verließ ich während der ganzen vier Wochen kein einziges Mal meinen Quadranten. Als ich am dritten Tag in New York wieder erwachte, hörte ich schon im Classic Äther, dass die ersten Städte bereits in Angriff genommen wurden. Okay dann schnell zum nächsten Gründerbutton gelaufen und auf Stadt gründen geklickt. Konnte ich doch an diesem Tag bereits 112 Dollar in meiner Geldbörse aufweisen.

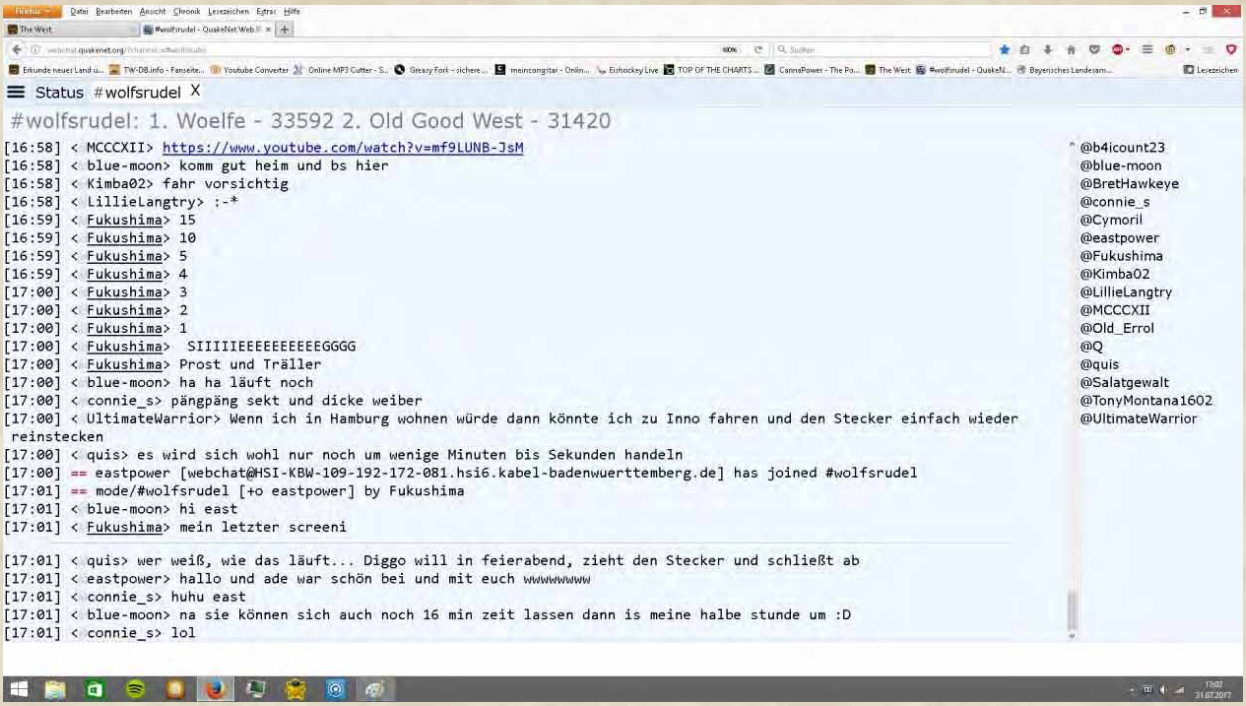
Jetzt hieß es wieder warten. Nach gefühlten 24 Stunden (tatsächlich waren es ja nur 8) war dann die Stadt endlich gegründet.

Dann die ersten 4 Spieler eingeladen die auf Errichten geskillt waren, damit der Ausbau zügig voranschreitet. Forenbereiche erstellt und nebenbei gleich mal die ersten Gebäude in Angriff genommen um mehr Platz für weitere Einladungen zu schaffen.

Es ging mir zunächst alles viel zu langsam voran, zudem häuften sich nun schon die Einladungsanfragen und ich war mehr mit bürokratischen Handlungen beschäftigt als mit dem Spiel selbst.

Glücklicherweise hatte ich schon die ersten erfahrenen Spieler eingeladen, so dass ich gleich zu Anfang die Aufgaben stadtintern verteilen konnte um mir Arbeitserleichterung zu verschaffen.

Da die Kommunikation über das The West Forum nicht ausreichend war, griff ich dann auf den altbekannten IRC zurück und registrierte einen Channel #wolfsrudel der sich nach und nach mit Spielern füllte. Der Screenshot vom Abschlusstag dürfte für sich sprechen.



„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Ich kann mich nicht mehr erinnern, wann ich mich das letzte Mal in einem Chat befunden hatte, indem so viel los war.

Nach knapp zwei Wochen kehrte etwas Ruhe in die Stadt ein. Man traf sich regelmäßig im IRC und plauderte über dies und das und jenes. Es war eigentlich sehr entspannt. Der Ausbau wurde bis dato nur nach bestem Wissen und Gewissen absolut stressfrei vorgenommen.

Ich achtete tatsächlich bis dahin nie auf irgendwelche Ranglisten. Ich war komplett in das Stadtmenü und den Ausbau vertieft. Bis zu dem Zeitpunkt als jemand erwähnte, unsere Stadt wäre auf Platz 3 in der Rangliste. Von da an wurden immer wieder Zwischenstandsmeldungen durchgegeben. Zu dieser Zeit besaßen wir etwa 30 Mitglieder, die zum Teil mal wieder aus- und eintraten. Genau diese Mitglieder brachten aber immer wieder durch ihre eigenen Verbindungen in anderen Welten zusätzliches Personal in die Stadt, weshalb wir bis zum kompletten Ausbau der Wohnhäuser immer wieder Platzprobleme hatten.

Dieser Probleme nahm sich dann (und jetzt darf ich den ersten Namen nennen) **connie sommer** an, die von da an den Ausbau der Stadt koordinierte, berechnete und teils auch individuelle Errichteraufgaben verteilte.

Die aktuelle Städterangliste stellte sich dann so dar, dass wir mit den Städten drei, vier und fünf punktemäßig konkurrierten. Die damalige Stadt 1 Vacancies of Duelers (zuletzt Old Good West) hatte einen immensen Vorsprung uns und den nachfolgenden Städten gegenüber, so dass wir Platz 1 zunächst gar nicht in Betracht zogen.

Zu dieser Zeit ereignete sich dann ein Fauxpas, als unser bisheriger Sheriff unsere Stadt verließ und zu Vacancies wechselte, mit der Bemerkung: „Ich bevorzuge Rang 1.“

Die ersten Einwohner

Rank	Character name	Level	Construction of town buildings	Town treasury	Cash
1	Fukushima	8	1 hour	60 $	4 $
2	Cymoril	8	-	200 $	0 $
3	blue-moon	7	1 hour	200 $	4 $
4	eastpower	7	6 hours	240 $	4 $

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Abschlusstabelle

Nachdem nun bei uns organisiert errichtet wurde, kletterten wir fast unbemerkt die Tabelle nach oben bis wir plötzlich nur noch Vacancies vor uns hatten. Auch der Punkteabstand zu Vacancies hatte sich merklich verringert. Wahrscheinlich fühlte sich Stadt 1 schon sicher, hatten sie doch fünf Errichter unter den Top 15 und baute ein Zeit lang nicht mehr gezielt aus. Etwa zehn Tage vor Ablauf packte uns dann der Ehrgeiz und ohne darüber zu reden, strebte jedermann in der Stadt den Platz 1 der Städterangliste an.

Connie schrieb jeden Tag ihre Baupläne. Ich dagegen schrieb fast tägliche Motivationsmails, und bat weiterhin kräftig um Einzahlung in die Stadtkasse um den Ausbau finanzieren zu können. Und wirklich jeder, bis auf ein paar arme Duellanten, unterstützte die Stadt mit jedem Dollar der entbehrt werden konnte.

Trotz aller Bemühungen, so schien es, verringerte sich der Abstand zu Platz 1 nur gering, während die Städte drei bis fünf langsam zurückfielen. Die Kalkulation ergab, dass unsere Mittel nicht ausreichen würde bis zum Ende Rang 1 zu erreichen, begann doch Vacancies wieder weiter zu errichten, sobald wir ihnen auf die Pelle rückten.

Es wurden neue Pläne geschmiedet. Nun betrachtete ich mir erstmals die Spielerranglisten, die ich bisher nie in Augenschein nahm. Wir hatten nun etwa 40 Stadtmitglieder und noch Platz für weitere zehn Spieler. Wir benötigten weitere Errichter.

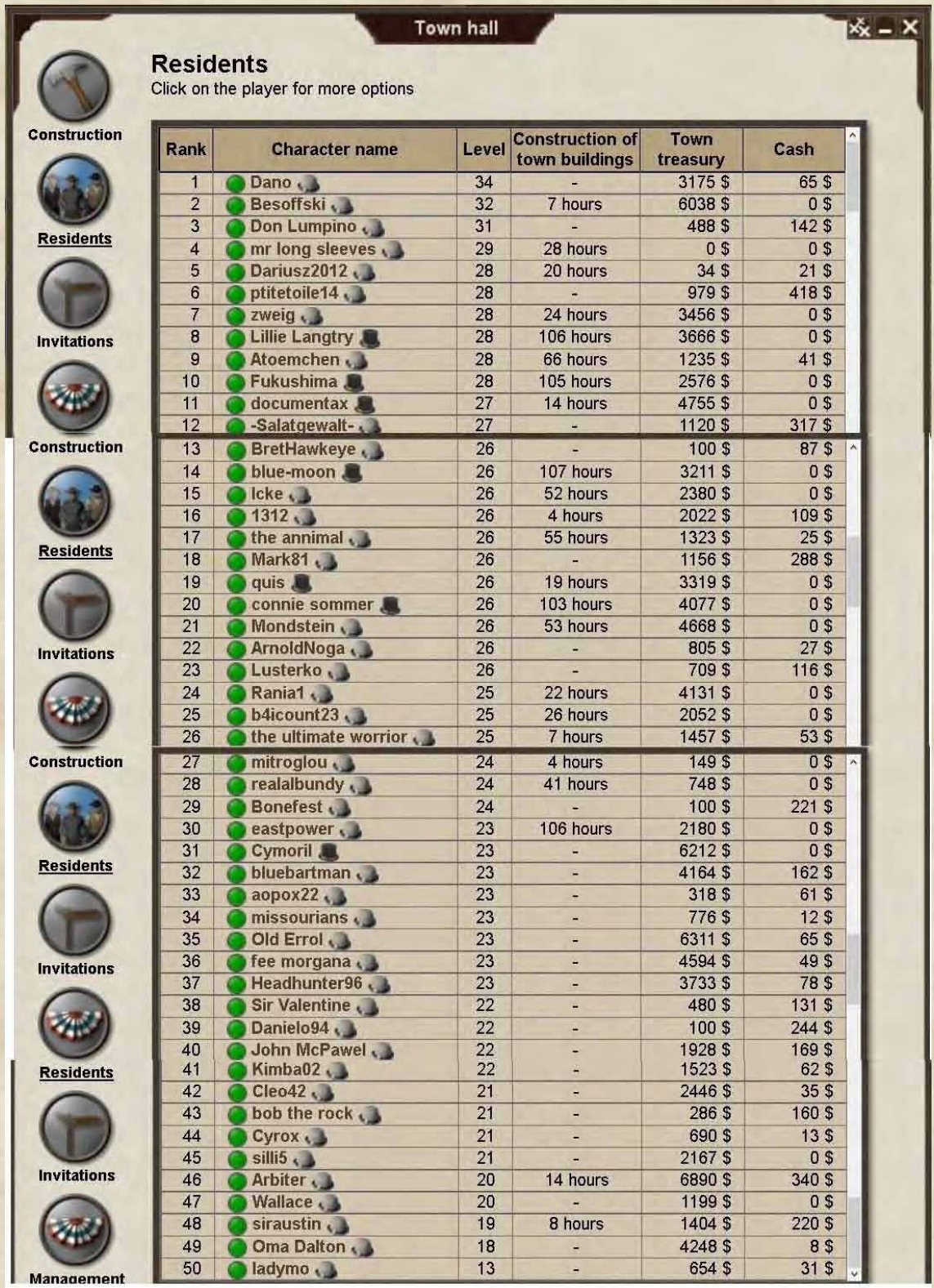
Da wir ursprünglich annahmen, die Stadtpunkte werden sowohl für den Stadtausbau als auch für den Bestatter vergeben, hatten wir uns bei den Einladungen überwiegend auf Duellanten konzentriert, da unser Bestatter bis zur Hälfte der Spielzeit wirklich verdammt mies aussah.

Nun mussten wir uns aber mehr dem Ausbau zuwenden da der Bestatter in die Bewertung nicht eingriff und versuchten auf dem freien Markt weitere Errichter anzuwerben. Trotz etlicher Anfragen kamen zu den bisherigen Errichtern nur noch zwei weitere echte Errichter hinzu, die sich sofort am

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Auch Schlagduellanten erkannten die Problematik auf der Zielgeraden und skillten ebenfalls auf Errichten um, sodass auch diese noch Stadtausbaupunkte mit einbringen konnten.

Auf der Einwohnerliste ist zu erkennen, wer wie viele Stunden gebaut hat.



Town hall

Construction
Residents
Invitations
Construction
Residents
Invitations
Construction
Residents
Invitations
Residents
Invitations
Management

Residents

Click on the player for more options

Rank	Character name	Level	Construction of town buildings	Town treasury	Cash
1	Dano	34	-	3175 $	65 $
2	Besoffski	32	7 hours	6038 $	0 $
3	Don Lumpino	31	-	488 $	142 $
4	mr long sleeves	29	28 hours	0 $	0 $
5	Dariusz2012	28	20 hours	34 $	21 $
6	ptitetoile14	28	-	979 $	418 $
7	zweig	28	24 hours	3456 $	0 $
8	Lillie Langtry	28	106 hours	3666 $	0 $
9	Atoemchen	28	66 hours	1235 $	41 $
10	Fukushima	28	105 hours	2576 $	0 $
11	documentax	27	14 hours	4755 $	0 $
12	-Salatgewalt-	27	-	1120 $	317 $
13	BretHawkeye	26	-	100 $	87 $
14	blue-moon	26	107 hours	3211 $	0 $
15	Icke	26	52 hours	2380 $	0 $
16	1312	26	4 hours	2022 $	109 $
17	the annimal	26	55 hours	1323 $	25 $
18	Mark81	26	-	1156 $	288 $
19	quis	26	19 hours	3319 $	0 $
20	connie sommer	26	103 hours	4077 $	0 $
21	Mondstein	26	53 hours	4668 $	0 $
22	ArnoldNoga	26	-	805 $	27 $
23	Lusterko	26	-	709 $	116 $
24	Rania1	25	22 hours	4131 $	0 $
25	b4icount23	25	26 hours	2052 $	0 $
26	the ultimate worrior	25	7 hours	1457 $	53 $
27	mitroglou	24	4 hours	149 $	0 $
28	realalbundy	24	41 hours	748 $	0 $
29	Bonefest	24	-	100 $	221 $
30	eastpower	23	106 hours	2180 $	0 $
31	Cymoril	23	-	6212 $	0 $
32	bluebartman	23	-	4164 $	162 $
33	aopox22	23	-	318 $	61 $
34	missourians	23	-	776 $	12 $
35	Old Errol	23	-	6311 $	65 $
36	fee morgana	23	-	4594 $	49 $
37	Headhunter96	23	-	3733 $	78 $
38	Sir Valentine	22	-	480 $	131 $
39	Danielo94	22	-	100 $	244 $
40	John McPawel	22	-	1928 $	169 $
41	Kimba02	22	-	1523 $	62 $
42	Cleo42	21	-	2446 $	35 $
43	bob the rock	21	-	286 $	160 $
44	Cyrox	21	-	690 $	13 $
45	silli5	21	-	2167 $	0 $
46	Arbiter	20	14 hours	6890 $	340 $
47	Wallace	20	-	1199 $	0 $
48	siraustin	19	8 hours	1404 $	220 $
49	Oma Dalton	18	-	4248 $	8 $
50	ladymo	13	-	654 $	31 $

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Diese Liste wurde am Morgen des 31.07.2017 angefertigt und zeigt das Maß der Beteiligung der Stadtmitglieder am Stadtausbau (Finanzierung und Konstruktion). Anzumerken wäre hier noch, dass die Liste nicht vollständig ist, da wir letztlich auf knapp 60 Einwohner gekommen wären, wenn es der Platz erlaubt hätte. So rotierten noch am vorletzten Tag einige Einwohner zu Gunsten der Errichter oder Einzahlern. Hier möchte ich auch gern ein Dankeschön an die Spieler sagen, die lediglich zum Geldeinzahlen in der Stadt waren und nie feste Einwohner.

Ich kann versichern, dass nicht jeder Errichter auch wirklich ein Errichter war, aber dadurch dass jeder mit half, verringerte sich der Abstand nun täglich im Schnitt um 600 bis 900 Punkte.

Am 29.07.2017 brach dann das erste Mal der Jubelschrei im Chat aus, als wir Platz 1 erreichten. Allerdings gab es noch keinen Grund zur Feier, denn Vacancies war erwacht und setzte alles dagegen, so dass wir kurze Zeit später wieder auf Platz 2 landeten.

Es entwickelte sich nur ein Kopf an Kopf Rennen. Dies bekamen auch viele andere Spieler auf der Classicwelt mit. Wir erhielten immer mehr Nachrichten von außerhalb mit Sympathiebekundungen. Viele Spieler wollten noch mithelfen, um uns auf Platz 1 zu befördern. Das betraf vor allem auch die finanzielle Seite für den Stadtausbau. Leider konnten wir, aufgrund Platzmangels, meist gar nicht mehr auf diese Hilfe zurückgreifen und taten alles mit eigenen Mitteln um Rang 1 zu sichern.

Mittag des 30.07.17 konnten wir dann das erste Mal durchatmen. Auch wenn Vacancies immer noch fleißig weiter baute, konnten sie uns, wenn auch nur knapp, Rang 1 nicht mehr abnehmen. Der Abstand auf unseren Nachfolger erhöhte sich dann zusehends. Offensichtlich warf Vacancies of Duellers noch einmal alles in die Waagschale und änderte den Stadtnamen auf Vacancies of Builders.

Am Morgen des 31.07.17 war dann eigentlich bereits Feierlaune angesagt. Ich glaube an diesem Tag haben alle gebaut was ging. Die Stadtkasse konnte komplett geleert werden, da kein Bedarf mehr war.

Der Vorsprung betrug knapp 2000 Punkte und wurde bis zum Ende noch knapp auf 2150 Punkte ausgeweitet, trotz vieler KOs an diesem Tag, da auch fremde Duellanten nochmal punkten wollten. Ich glaube mich an insgesamt 8 KO Meldungen im Chat an diesem Tag erinnern zu können. Trotz allem konnte die Stimmung nicht mehr getrübt werden. Der Zieleinlauf war geschafft.

Um 17.00 Uhr knallten dann im Chat die Sektkorken (s. Screenshot von oben).

Es war geschafft. Die Welt wurde gegen 17.22 Uhr dann endgültig abgeschaltet.

Die Stadt der Woelfe stand auf Platz 1.

Die Abschlussfeier mit Small Talk ging noch bis in die Abendstunden hinein. Was ich toll fand, ist, dass sich auch Spieler aus anderen Welten bei uns einfanden und uns zum Platz 1 gratulierten.

Zur Veranschaulichung, dass nicht nur die Stadt auf einem Top Platz landete sondern auch vereinzelte Spieler der Stadt, habe ich noch ein paar Screenshots im Bereich Erfahrung, Errichten und Duelle mit angefügt.

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Endstand Erfahrung

Endstand Errichter

„Vorwärts in die Vergangenheit“ - Fortsetzung

Endstand Duelle

In der Stadt waren folgende Funktionen vergeben worden:

Baumanagerin (connie sommer), Foren Administratorin (Blue Moon), Diplomatie (documentax), Tagebücher und Dokumentation (Cymoril), Stadtgründung (Fukushima), Mitglieder Management (documentax, Fukushima), Außenminister (quis), Sheriff (1. Sheriff und documentax als Nachfolger), Mitgliederwerbung (Fukushima)

Nachwort des Verfassers

Die vier Wochen waren eine tolle Rückblende und man hat sich in alte Zeiten versetzt gefühlt.

Nicht nur was das Spiel selbst betraf, sondern auch das Teamwork und der tägliche Besuch im IRC. Wie schnell alles jedoch vergänglich ist, erlebte ich am darauffolgenden Tag, als sich nur noch kurzfristig drei Spieler im IRC aufhielten, da dieser nicht mehr benötigt wurde. Die Unterhaltungen auch mit fremdsprachigen Stadtbewohnern (Rumänien, Portugal, England, Frankreich, Holland) waren interessant und neu für mich. Ich werde es vermissen.

Ich vermisste bei der Abschlussfeier allerdings auch ein „Gut gemacht‘“ meiner Mitbewohner. Habe ich doch zu viele Erwartungen in das Spiel gesteckt? Wie auch immer. Beim nächsten Mal werde ich wieder dabei sein. Ob ich dann nochmal so viel Energie in das Spiel stecken werde, kann ich jedoch nicht sagen.

(Fukushima)

C. S. - Die Geheimwaffe beim Angriff auf Platz 1

Von Connie Sommer zur Bauleiterin

Eines morgens hatte ich mal so in den Raum geworfen, dass Platz eins zu schaffen sein müsste, wenn wir nur organisiert bauen, denn man soll es nicht glauben, aber auch beim Bauen gibt es kleine Tricks, um die Effizienz zu steigern.

Wir schreiben das Jahr 2008 und es zählen einzig die Ausbaupunkte der Stadt für die Rangliste. Wir hatten 7.000 ausbaupunkte und die Stadt auf Platz eins hatte 14.000, zwischen uns lagen vier Plätze. Man reichte mir einen kalten Waschlappen, damit ich mal wieder klar komme. Dennoch wurde mir die Bauleitung übertragen.

Es gab Zweifler und auch ich war mir nicht sicher, ob es tatsächlich gelingen würde alle anfänglich vier (später 16) Errichter dazu zu bekommen, gleichzeitig und organisiert zu bauen. Vom Ehrgeiz gepackt rechnete und plante ich, verschickte täglich Bauaufträge und trieb mein Team mit Zuckerbrot und Peitsche auf die Baustelle. Vom Ehrgeiz angesteckt zogen wirklich alle Errichter mit und bauten sich das Fell aus der Jacke. So verringerte sich täglich der Abstand zum Platz 1.

Am 29.7.2008 oder 2017 um 22:01 Uhr haben wir erstmalig geführt! Ich reichte dann mal den kalten Waschlappen zurück.

*Ich muss sagen, einen solchen Zusammenhalt habe ich noch auf keiner Welt erlebt. Die ganze Stadt spielte selbstlos auf das gemeinsame Ziel gerichtet. Die Einen gaben ihr letztes Hemd, um den Ausbau zu finanzieren, die Anderen hielten uns fremde Duellanten vom Hals. Und das Allerbeste war, dass immer wieder von außen Hilfe kam. Stadtfremde Spieler kamen in die Stadt, nur um uns Geld zu bringen oder in den letzten Tagen die mittlerweile völlig erschöpften Errichter mit der einen oder anderen Ausbaustunde zu unterstützen. Ein besonderer Dank gilt auch der Stadt „Gnadenlos-Tombstone", die uns drei ihrer besten Errichter zur Unterstützung schickte - **the annimal, arbiter, bonefest**.*

*Ich danke also unserem Stadtvater **Fukushima**, dass er die Stadt gegründet hat und so viele tolle Spieler zusammengesammelt hat, uns immer wieder bestärkte und die Stadt mit einem glücklichen Händchen so souverän führte. Allen Mitbewohnern danke ich für die tolle Zeit. Ein besonderer Dank gilt jedoch meinem Schatz **Old Errol** für die Unterstützung; ohne ihn wäre das so nicht möglich gewesen.*

Das Ganze hat mir sehr viel Spaß gemacht, gezeigt, dass es bei The West auch zusammen geht, und dass die Spielgemeinschaft Deutschland in jeder Hinsicht eine starke Gemeinschaft ist.

In diesem Sinne wünsche ich dem Team Deutschland auch für die Fortkampfweltmeisterschaft allerbestes Gelingen und eben solche überaus gute Stimmung.

Bis dann einmal wieder auf irgendeiner Welt.

Die Connie Sommer

Die Geheimwaffe - Fortsetzung

Ergänzung - Zahlen und Fakten zum Ausbau

Es galt bis zu 17 Errichter zu koordinieren, um Stufensprünge auszunutzen. Dabei wurden die eingebrachten Arbeitspunkte, die schwindende Motivation und die mögliche Einstellzeit berücksichtigt, Bautrupps nach Leistungsstärke eingeteilt.

Immer wieder mussten zurückgemeldete Daten verarbeitet werden und neue Pläne geschmiedet werden, weil die Einstellzeit nicht eingehalten werden konnten (auch ein Errichter hat ein Privatleben!) oder die Errichter wegen ständiger Angriffe durch Duellanten KO gingen oder die Aufträge deshalb abbrechen mussten. Und ja es gab auch Schwarzbauer, die in ihrem Eifer ohne Auftrag bauten und damit Connie Sommers Pläne durchkreuzten.

Für das letzte Wochenende hatte Connie Sommer den Superbau geplant. So hatte sie für beide Tag je fünf Baupläne erstellt, Einzelaufträge erteilt, die Durchführung überwacht und immer wieder neu eingeteilt. Das waren an den beiden Tagen jeweils 120 Aufträge, die sie vergeben hatte, von denen insgesamt 190 umgesetzt wurden.

Zum Schluss baute alles aus, was einen Spaten halten konnte. Unsere Bauleiterin hatte damit gerechnet, dass am Ende alle mit ran müssen, deshalb galt es für Spieler mit niedrigen Ausbauwerten ein Gebäude mit niedriger Stufe vorzuhalten.

Gesamt	
Bauzeit	991 h
verbautes Geld	118.920,00 $
erreichte Ausbaupunkte	33.649
Vorsprung	2.155
täglicher Durchschnitt	
verbautes Geld	4.247,14 $
Ausbaustunden	35 h
Ausbaupunkte	1.202

Montag 17:00h	(Endstand Stufe)
Stadthalle	10
Wohnhäuser	10
Bank	9/95 %
Hotel	5
Waffenschmied	10/6%
Gemischtwarenhändler	9/45%
Scheider	9/35 %
Bestatter	1
Ausbaustand	82%

am letzten Wochenende	(Sa/So)
verbautes Geld	22.800,00 $
Ausbaustunden	190 h
Ausbaupunkte	11.260
Montag freebuilding	

(Cymoril)

Eine Stadt in Aufruhr

Lautes Stadtgeflüster ...

blue-moon on 20.07.17 at 23:41
Rank Town Points Members Average level

1 Vacancies 4 duelers 14078 34 21
2 Stadt der Woelfe 8723 29 20
3 DACII 8693 27 21
4 Town above us sucks 8203 23 20

Nur Rang 1 werden wir nicht mehr einholen können ;-) Jetzt heißt es Platz 2 sichern :-)
---
connie sommer On 21.07.17 at 01:09
extra aufgestanden, um das zu sehen. ja ja ja ja ja ... sehr sehr gut leute !!!! danke an alle fleißigen bienchen
---
documentax On 21.07.17 at 07:15
ihr Errichter seit die besten, und der Rest, phantastische Spender. gemeinsam haben wir es geschafft
---
connie sommer On 21.07.17 at 07:23
schon wieder vorbei :-(aber heute machen wir noch einen riesen schritt... nein sprung :-)

Cymoril On 21.07.17 at 08:34
Platz 2 ist gesichert - auf einem Screenshot. :-) Dieser Kampf, bei dem alle mitmachen, ist spannend und macht Spaß. Danke an alle und vor allem an connie! Ohne sie wären wir jetzt sicher auch auf Platz 2 - aber den von hinten (vorletzter). ;-) Lasst uns noch die restlichen Tage nur um den Ranglistenplatz kämpfen. Eigenes Weiterkommen bringt keinem mehr was. Gemeinsam sind wir stark.
---
fee morgana On 21.07.17 at 09:20
Habe ich gestern Nacht auch zufällig gesehen und war begeistert. Danke an die Errichter für ihren tollen Einsatz!!!

Fukushima On 21.07.17 at 12:36
ja liebe leute die letzten 10 tage gilt es einfach durchzuhalten und weiter wie bisher. wir haben noch einen trumpf im ärmel da die anderen nicht mehr weiter ausbauen können und wir ein angebot über eine fusion erhalten haben. sollten wir noch genügend platz in der stadt schaffen bringen uns auch stadtbewohnerpunkte nach vorne
---
blue-moon On 21.07.17 at 22:02

1 Vacancies 4 duelers 14955 36 22
2 Stadt der Woelfe 9606 29 20
3 DACII 9529
---
blue-moon On 22.07.17 at 08:25

1 Vacancies 4 duelers 15466 40 21
2 Stadt der Woelfe 10253 28 21
3 DACII 9696

Einfah OBERHAMMER!!!

Fukushima On 22.07.17 at 10:29
und es geht weiter :-)

Rania1 On 22.07.17 at 13:19
Daumen hoch. Ihr seid Spitze :-)

Eine Stadt in Aufruhr - Fortsetzung

fee morgana On 22.07.17 at 13:21
Echt großartig!!
---
blue-moon On 27.07.17 at 09:53
Rang 1 rückt näher!!!

1 Vacancies 4 duelers 19869
2 Stadt der Woelfe 18056
3 DACII 14644

Rania1 On 27.07.17 at 15:25

eine wirklich großartige Leistung von unseren Bauherren und den edlen Spendern. Vielen Dank an Alle die sich hier so toll eingebracht haben :-D
---
quis On 27.07.17 at 16:43
Auf auf, die Handvoll Punkte schaffen wir auch noch. Ich arbeite zumindest an meinem Level, damit da noch ein paar Pünktchen kommen ;-)

Atoemchen On 27.07.17 at 22:52
Noch 900 Punkte Rückstand auf Platz 1 :O

Atoemchen On 28.07.17 at 23:05
Da waren es nur noch knapp 300 Punkte.... :-o Hoffen wir dass sie tagsüber nicht zu viele Punkte machen...
---
connie sommer On 29.07.17 at 00:13
sie bauen weiter
---
mr long sleeves On 29.07.17 at 21:55
You have expanded the building by 142 construction points. Experience points 30 Experience points
---
blue-moon On 29.07.17 at 22:50
https://abload.de/img/platz129.7.17um20.45uh9ua9.png Jaaaaaaaaaaaaahaaaaaaaaaaaa!!!!
---
blue-moon On 30.07.17 at 00:49
Sie haben zwar gewerkelt ... aber wir sind IMMER noch auf Platz 1!!! https://abload.de/img/platz130.7.17um0.47uhmsudq.png
---
quis On 30.07.17 at 01:57
Super gemacht, klasse! Jetzt heißt es nur noch dan Vorsprung zu halten oder besser noch auszubauen (pun intended)

futurama1001 - open letter

The year is 2009. A guy is bored, and whilst wasting hours on the web browsing random gaming websites he comes across an advertising banner for a game titled "The West". He's never played Tribalwars so he's never heard of this company known as Innogames, but he decides to give the game a crack anyway. Fast forward a couple of weeks and he's fallen in love. I don't know whether it was the telegrams he shared with a few random players or the fact that he'd placed his skill points in strange places and promised he'd do better next time. But whatever it was, something made this guy decide that this game was worth dedicating thousands of hours and over 8 years of his life to.

That game from 2009 is unrecognisable compared to what we're faced with whenever we can muster the energy to bother logging in here today. Instead of logging in to an inbox full of duel reports and the subsequent trash talking telegrams that enticed you to duel them back, you can pick any day of the year and you've got a roughly 1/3 chance of there being a tombola active. More, if you include the random nugget sales for soccer gear, venomous snakes, summer hats or whatever other clothing theme that you can think of.

I'm well aware that games have to evolve to stay relevant. I'm probably more aware of the processes behind that than most people, having been a staff member here since midway through 2010. But that's one of the reasons I'm so disillusioned right now. Of the thousands of hours I mentioned above, for me more of those have involved helping to run the game than actually playing for my own benefit. And perhaps that's the main reason why I've been more frustrated than most to witness what's clearly been an attempt to milk as much cash as possible from the remaining players while this game continues to limp on rather than trying to improve it, advertise it or do literally anything else to even try to make it an enjoyable experience once again.

But I digress. For once the target of my rant isn't actually the modern game or its tombola dependency. Because for the last 20 days, I've been reminded of exactly why I fell in love with this game. Sure, the classic server is missing some convenient features that we've grown accustomed to - the market, for example, or being able to reskill for a reasonable price - yet it's managed to amass over 6000 players regardless. That's far more than any .net world in the last two or three years, and perhaps more than our entire server at present. I played the classic version for four months with no more than 15 other players while it was being tested for bugs, and I had an absolute blast. I'm playing it now with 6000 people, and I completely understand why myself and countless others thought this game was worth slaving over for 8 years.

However, the fact that we've been playing for 20 days means that a sad reality is drawing near. This server is scheduled to close at the end of this month, and from what I've seen in chat, telegrams and forums, nobody is anywhere near ready for that to happen. After testing we realised that a month would be far too short for anyone to reach more than level 40, which is roughly when the game really starts to become interesting. Yet despite our recommendations, a month was chosen anyway.

I know this was mentioned to senior management within days of the classic world opening, but after two weeks we still don't appear to be anywhere closer to receiving a response. So I figured it was time to post something here, where it might receive more support and possibly come to the attention of the powers that be.

This is my request - no, my plea - to anyone at Inno who can possibly influence this. I've spent years locking threads like this, deleting petitions and more, but I've reached the point of desperation here. PLEASE allow the classic server to remain open. Permanently would be ideal, but even an extra month or until the end of the year would be better than the current situation. We're aware of the limitations with regards to premium features being incompatible with the modern payment system, and we're aware of the current culture of "nuggets or nothing", but we're having fun. For the first time in years, we're having fun playing The West. I never thought I'd say that again, but here I am. Sort out a premium system if you must. If it's not possible, I'm sure thousands of players would be willing to pay a subscription.

futurama1001 - Offener Brief

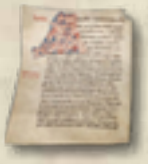
Or, better yet, keep running this server for free. I know it doesn't turn a profit, but surely allowing players to have fun must still be a secondary goal at least. Give out the nugget prize at the end of the month, most of us don't care about that. We're having fun. But please, PLEASE, don't end this fantastic world after the event is over. Because if you do, I can't see myself continuing to log into the modern game version that's now a shell of what was once a masterpiece. I can't even see myself having the motivation to log in and click that delete button, but after a few weeks it'll happen by itself and I'll just be another non-existent member of that 17 million players you lie about on the homepage, and hundreds more will follow.

futurama1001

For more information and discussion please read the english forum:

https://forum.the-west.net/index.php?threads/an-open-letter-regarding-the-classic-server.57470/

(quis)



Es ist das Jahr 2009. Ein Kerl ist gelangweilt und während er Stunden damit verschwendet, sich durch zufällige Spielewebseiten zu klicken, kommt ihm ein Werbebanner für ein Spiel namens „The West“ unter die Augen. Er hatte nie „Stämme“ gespielt und hatte daher auch noch nie von dieser Firma namens InnoGames gehört, aber er beschloss, dem Spiel eine Chance zu geben. Kleiner Zeitsprung, ein paar Wochen später war er verliebt. Ich weiß nicht, ob es die Telegramme waren, die er mit ein paar zufälligen Spielern ausgetauscht hatte oder die Tatsache, dass er seine Skillpunkte auf merkwürdige Stellen verteilt hatte und versprach, es das nächste Mal besser zu machen. Aber was immer es auch war, irgendetwas brachte den Kerl dazu, zu entscheiden, dass dieses Spiel es wert war, ihm tausende Stunden und 8 Jahre seines Lebens zu widmen.

Das Spiel von 2009 ist nicht wiederzuerkennen, verglichen mit dem, was uns jedes Mal geboten wird, wenn wir die Energie aufbringen, uns heute einzuloggen. Statt sich einzuloggen und den ganzen Posteingang voller Duellberichte und dazugehörigen Telegrammen von Schwätzern zu haben, die einen auffordern, sie doch auch zu duellieren, kann man heute jeden Tag des Jahres nehmen und hat ungefähr eine Chance von 1 : 3, dass gerade irgendeine Tombola läuft. Sogar noch mehr, wenn man die zufälligen Verkäufe für Nuggets von Fußballklamotten, Giftschlangen, Sommerhüten oder auch jedes andere Kleidungsthema, das man sich vorstellen kann, mit einbezieht.

Ich bin mir bewusst, dass Spiele sich weiterentwickeln müssen, um bedeutsam zu bleiben. Ich bin mir der Prozesse im Hintergrund wahrscheinlich besser bewusst als die meisten Menschen, da ich seit Mitte 2010 ein Teammitglied bin. Das ist einer der Gründe, warum ich jetzt so desillusioniert bin. Von den oben erwähnten tausenden von Stunden habe ich mehr damit verbracht, dabei zu helfen, das Spiel zum Laufen zu bringen, als selbst zu meinem eigenen Vergnügen zu spielen. Das ist vielleicht der Hauptgrund, warum ich frustrierter als die Meisten bin, wenn ich sehe, wie versucht wird, soviel Geld wie möglich aus den verbliebenen Spielern zu melken, während dieses Spiel weiter nur vor sich hintaumelt, statt es zu verbessern oder buchstäblich alles andere zu unternehmen, um wenigstens zu versuchen, es wieder zu einem genießbaren Vergnügen zu machen.

futurama1001 - Offener Brief

Aber ich schweife ab. Das Ziel meiner Wutrede ist eigentlich nicht das moderne Spiel oder seine Abhängigkeit von Tombolas. Denn in den letzten 20 Tagen wurde ich daran erinnert, warum ich mich in dieses Spiel verliebt habe. Sicher, dem Classic Server fehlen einige angenehme Features, an die wir uns gewöhnt haben - der Markt zum Beispiel oder das Umskillen zu einem vernünftigen Preis - und trotzdem ist es ihm gelungen über 6000 Spieler zu versammeln. Das ist weit mehr, als jede .net-Welt in den letzten zwei bis drei Jahren hatte und vielleicht sogar mehr, als alle Welten der englischen Sprachversion zur Zeit zusammen haben. Ich spielte die Classic Version mit nicht mehr als 15 anderen Spielern zusammen, während sie auf Fehler getestet wurde und es war ein Wahnsinnsspaß. Ich spiele es jetzt mit 6000 Leuten und ich verstehe vollkommen, warum ich und unzählige Andere dachten, dass dieses Spiel es wert sei, sich 8 Jahre daran abzuarbeiten.

Wie auch immer, die Tatsache, dass wir schon 20 Tage spielen, bedeutet, dass eine traurige Wahrheit näher rückt. Dieser Server schließt planmäßig Ende des Monats und nachdem, was ich in Chats, Telegrammen und im Forum gesehen habe, ist niemand auch nur annähernd darauf vorbereitet, dass das passiert. Nach dem Testen stellten wir fest, dass ein Monat viel zu kurz sein würde, um ein höheres Level als 40 zu erreichen, was ungefähr da ist, wo das Spiel anfängt, interessant zu werden. Entgegen unserer Empfehlungen, entschied man sich trotzdem für einen Monat.

Ich weiß, dass dem höheren Management das nur Tage vor dem Start der Classic Welt gesagt wurde, aber auch 2 Wochen später sind wir einer Antwort nicht einen Schritt näher gekommen. Deshalb dachte ich mir, es sei Zeit, hier etwas zu posten, um mehr Unterstützung zu bekommen und die Aufmerksamkeit der Entscheider zu erregen.

Dies ist meine Forderung - nein, meine Bitte - an jeden bei InnoGames, der möglicherweise Einfluss darauf hat. Ich habe Jahre damit verbracht, Threads wie diesen mit Petitionen zu schließen, aber ich habe den Punkt der Verzweiflung erreicht. BITTE erlaubt, dass der Classic Server offen bleibt. Permanent wäre ideal, aber selbst ein zusätzlicher Monat oder bis zum Ende des Jahres wäre besser als die gegenwärtige Situation. Wir sind uns bewusst, dass die Premium Features beschränkt sind und inkompatibel mit dem neuen Bezahlungssystem. Ebenso ist uns die gegenwärtige Kultur des „Nuggets oder Nichts“ bewusst, aber wir haben Spaß. Zum ersten Mal seit Jahren haben wir wieder Spaß dabei, The West zu spielen. Ich dachte, ich würde das nie wieder sagen, aber es ist so. Denkt euch ein Premium System aus. Falls das nicht möglich ist, bin ich mir sicher, dass tausende von Spielern einen festen monatlichen Betrag bezahlen würden.

Oder noch besser, lasst diesen Server kostenlos laufen. Ich weiß, damit macht man keinen Profit, aber sicher ist doch der Spaß der Spieler wenigstens ein zweitrangiges Ziel. Verteilt den Nuggetgewinn am Ende des Monats, den meisten ist das sowieso egal. Wir haben Spaß. Aber bitte, BITTE, beendet diese fantastische Welt nicht, nachdem das Event vorbei ist. Falls ihr es tut, sehe ich nicht, wie ich mich noch weiter in die moderne Spielversion einloggen kann, die jetzt eine leere Hülle ist und einmal ein Meisterwerk war. Ich kann mir noch nicht einmal vorstellen, mich auch nur einzuloggen, um den Löschen-Knopf zu drücken. Nach ein paar Wochen wird es von allein passieren und ich werde nur ein nicht existierender Spieler mehr der 17 Millionen Spieler sein, über die ihr auf der Homepage Lügen erzählt und Hunderte mehr werden folgen.

futurama1001

(übersetzt von Tony Montana 1602)

Tagebuch einer Stadt ...

Die Rückreise zu den Anfägen

Cymoril On 06.07.17 at 16:10
Wir schreiben den 06. Juli 2017, befinden uns aber im September 2008 ...

Eigentlich wollte ich den Weg zurück nicht gehen, weil man genug um die Ohren hat. Doch dann packte mich die Neugier. Die Neugier auf die guten, alten Zeiten. So meldete ich mich an und landete in dieser Stadt. Es ist genau, wie schon einmal erlebt: Einwohner kommen und gehen, bringen Geld für den Stadtausbau und die fleißigen Errichter schuften Tag und Nacht. Und heute erwischte mich auch schon der erste Duellant! Sieben Dollar hat er mir geklaut! Ich bin traurig, weil das Geld für den Stadtausbau fehlt. Aber den Namen des Diebes merke ich mir: DaMaGe. Du wirst noch von mir hören, du Mausehaken! Ich habe Schlafmangel, weil wir noch kein Hotel haben und mir das Geld für einen fremden Hotelplatz zu schade ist. Aber ich kämpfe tapfer weiter, damit wir bald viele Einwohner hier zum Helfen haben. Level acht bin ich derzeit und habe gerade mal 90/91 Erfahrung. Ich hoffe sehr, dass ich nach zehn Minuten Gerben einen Levelaufstieg schaffe. Damit wäre meine chronische Müdigkeit erstmal wieder verscheucht. Am heutigen Tag liegt unsere Stadt auf Platz drei mit 781 Punkten. Werden wir den Platz halten können? So, liebes Tagebuch. Es war der erste Eintrag und ich hoffe, andere Einwohner schreiben auch ihre Gedanken hier auf.

Liebe Grüße, Cymoril

Cymoril On 06.07.17 at 23:18
Es ist immer noch der 06. Juli 2017. Die Zeit ist fortgeschritten, nicht mehr lange und die Geisterstunde beginnt ... Unsere fleißigen Errichter haben noch vor Mitternacht den Ausbau der Wohnhäuser auf Stufe 2 geschafft. Nun können wir 10 Einwohner in die Stadt lassen, die alle Geld zum Ausbau einbringen können. Und es ist noch etwas Schönes passiert: Wir liegen in der Rangliste auf Platz drei mit 964 Punkten! 5342 Spieler haben sich auf der Classicwelt derzeit angemeldet. 13 Dollar konnte ich nun noch erarbeiten. Die Augen fallen mir zu. So gern ich alles Geld in die Stadtkasse einbringen möchte, einmal muss ich schlafen, damit ich morgen wieder fit bin. So bleiben diesmal nur 3 Dollar für die Stadt übrig. Aber morgen, wenn ich ausgeschlafen bin ... sammle ich fleißig weiter.

Cymoril

Cymoril On 07.07.17 at 09:36
Unsere fleißigen Errichter sind: Lillie Langtry, eastpower, Fukushima (Stadtgründer), blue-moon
---
Fukushima On 07.07.17 at 10:15
kurze anmerkung: schön schreibst du das

Lillie Langtry On 07.07.17 at 12:24
Moment mal, ist heute echt schon Freitag? Ich arbeite wohl zu viel... Und auch mein Schlafrhythmus ist völlig außer Kontrolle geraten. Tag 4, 11:20, gerade mal aus dem Bett gestolpert. Aber mal zurück zum Anfang.

Nach einer heftig durchzechten Nacht bei Henry im Saloon, zeigte mir Waupee dieses merkwürdige Pulver. Er meinte, es wäre um meine Vergangenheit besser aufarbeiten zu können. Ich rede wohl zuviel. Jedenfalls wusste ich zu dem Zeitpunkt noch nicht, dass er das wörtlich meinte. Wir saßen so am Lagerfeuer, mit einem ziemlichen Brummschädel vom vielen Whiskey, als er ohne lange zu zögern dieses seltsame Pulver ins Feuer warf. Ich kann mich nur noch an ein zischen und einen grellen Blitz erinnern, dann war es dunkel. Als ich wieder aufwachte, war da plötzlich bloß die Weite der Prärie. Keine Stadt, kein Lagerfeuer, kein Waupee ... Und auch keine Hosen!! Einige wenige Leute in grauen Lumpen irrten durch die Gegend, alle scheinbar ebenso planlos wie ich. Erst einmal orientieren dachte ich, als ich in einiger Entfernung doch eine Stadt entdeckte. Eigentlich war es nicht viel mehr als ein Hotel. Ich fragte einen der umher irrenden, ob er wisse, wo zur Hölle ich bin. Leider verstand er kein Wort, was mich etwas stutzig werden ließ. War des etwa gerade ein Pole? Und da, plötzlich wie aus dem nichts, ein Rumäne ... ein Tscheche ... ein Italiener... Immer mehr und mehr! Und alle sehen sich so ähnlich?! Es kann nur ein Traum sein! Oder hat mich Waupee wirklich in die Vergangenheit geschickt?

Jedenfalls beschloss ich die Gegend erst mal genauer zu erkunden. Vielleicht lässt sich ja ein wenig Geld machen, dass ich mir zumindest eine Übernachtung im Hotel leisten kann. Vorher noch die Blase entleeren und dann mache ich mich auf den weg, sagte ich mir. Als ich meinen Körper nach unten blickte ... Wahhh! Okay, es muss ein Traum sein. Es MUSS ein Traum sein! Ich bin ein Mann (was eigentlich nicht so sein sollte). Ein Mann (ohne Hose leicht festzustellen)! Ein Mann! (Sagte ich schon, dass es sich um einen Traum handeln muss?) Ich schloss die Augen, kniff sie ganz fest zusammen und ... blopp ... war ich eine wunderschöne Squaw.

Tagebuch - Fortsetzung

Nun da ich mich besser fühlte, machte ich mich auf den Weg in die Stadt. Es handelt sich also um Richmond. Hmm, komische Gegend hat sich Waupee da ausgesucht. Als ich den Sallon betrat, traute ich meinen Augen nicht, sah ich doch einige alte Bekannte. Oder besser gesagt, junge Bekannte, denn zu meinem Erstaunen sahen sie um Jahre jünger aus. Darauf angesprochen, erklärten mir Waupee, dass er mich noch nie zuvor gesehen hätte. Maria fragte mich, ob für sie arbeiten möchte. Sheriff Fitzburn musterte mich argwöhnisch und Henry stellte mir einen Whiskey an die Theke, wohlwissend, dass ich jetzt einen Schluck vertragen konnte. Oh ja... Und wie ich den vertragen konnte!

Es ist also der 21. September 2008! Tja ... Wo ich schon mal da bin ... Auf ins Abenteuer Cowboys! Yeehaw!!!

Cymoril On 08.07.17 at 08:44...

Samstag, 08.07.2017, 8.31 Uhr - Zehn Einwohner sind in der Stadt: Lillie Langtry, documentax, Fukushima, connie sommer, Headhunter96, Old Errol, blue-moon, eastpower, Matt Devereaux und meine Wenigkeit. Fünfzehn haben schon Platz. Mal sehen, wer noch hinzu kommt. Ich habe wieder die ganze Nacht gewacht und früh zeitig verschlafen zehn Dollar erarbeitet, damit ich mir endlich mal ein Hotel leisten kann. Auf dem Weg zum Hotel am Rande der Welt, entdeckte ich, dass wir jetzt einen Gemischtwarenladen haben! Ich hatte noch zwei Minuten, bevor ich im Hotel landen würde. Fix betrat ich den Laden und verkaufte meine Kleidung, die ich beim Arbeiten gefunden hatte und konnte damit noch etwas Baugeld in die Stadtkasse werfen. Schnell noch ein Blick auf die Rangliste: Juhu! Wieder Platz drei für unsere Stadt mit 1359 Punkten. Und schon fielen meine Augen zu ... Ich träumte, dass diese Welt länger als einen Monat erhalten bleiben wird ...

Fukushima On 08.07.17 at 10:33

Nachdem mich Cymoril bat auch was schriftliches beizutragen hier erstmal meine TW Vorgeschichte:

- Aufgewachsen in Welt 6 unter anderem Nick
- Lehrmeister Nummy-33 und Mitstreiter in der Midworld Allianz
- Mit damaligen Nick in Arizona Stadtgründer von Harlem 1 und Harlem 2
- aus Unerfahrenheit und mangelnder Diplomatie mit vielen Leute in Streit geraten und total überworfen
- nach Austritt und etwas Bedenkzeit unter dem jetzigen Nick in Arizona neu begonnen
- mit den verbliebenen Stadtmitglieder neue Stadt gegründet und zunächst zurückhaltend gespielt ohen Allianzen und sonstigen Verbündeten.
- nach und nach viele nette Leute kennen gelernt und letztlich ins Bündnis der Wölfe eingetreten bei denen ich nach wie vor bin und mich wohl fühle

Nun zur Classic Welt:

Ich hab die ursprüngliche Form von TW nie kennengelernt und war natürlich genauso neugierig wie manch anderer. Nach einigen Gesprächen auf Arizona und eigener Überlegungen habe ich mich dazu durchgerungen nochmal als Stadtgründer zu beginnen.

Würde es mir nochmal genauso ergehen wie damals auf Arizona ?
Wie würde sich das alles auf der Classic Welt entwickeln ?
Wie hat die Ursprungswelt eigentlich damals ausgesehen ?
Nun gut gehen wirs an dachte ich und schon war ich angemeldet.

Beim ersten Einloggen erstmal der große Schreck. Wer die Animositäten der jetzigen Welten gewöhnt ist, vermisst da so einiges ^ ^. Wo ist der fahrende Händler ? Wie suche ich nach Arbeiten ? Warum aktualisiert TW meine Meldungen nicht gleich ? Wo fange ich hier nur an und soll ich gleich auf Vollerrichter skillen oder erst Quests machen um an Kleidungsstücke zu kommen ? Ja nun kehrten einige Erinnerungen zurück. Ach da ist das Stadtgründersymbol auf der Karte. Schnell mal anklicken. Was ? 300 $ und 80 Erholung ??? Um Himmels willen. Nach den ersten 3 Arbeiten als Tabakpflücker hatte ich gerade mal 12 $ einstecken. Wie lange brauche ich denn um das Geld für eine Stadt reinzuholen ? Wie lange würden meine Freunde auf Arizona und den anderen Welten warten bis die Stadt endlich mal soweit ist um Einladungen zu versenden ? Hmmm ... Gabs das damals scnon ? Angeln - Angel in den Slot - Bei Henry Quest annehmen und dann 300 $ einkassieren ? Lieber nicht dachte ich mir und so arbeitete ich erstmal stur weiter und skillte bis ich mehr Geld hatte. Und ja .. zum Glück. Der Preis für die Stadtgründung wurde von 300 auf 100 Dollar herabgesetzt. Danke Inno. Endlich mal eine vernünftige Entscheidung.

Tagebuch - Fortsetzung

So weiter gehts im Takt. Wie mache ich mich nun bemerkbar ? Wie lief das damals? Ach ja. Telegrammverteiler und an alle schicken ^ ^. Und ja im Forum mal was schreiben und in den Allianzen eine Thread aufmachen. "Hallo bin auf der Classic Welt. Wer mitmacht bitte ein Tele schicken." Nach den ersten 12 Nachrichten den Telebutton geklickt und auf Teilnehmer hinzufügen gegangen. Ach du Kacke ;-(. Nach 10 Teilnehmern überlappt das Menü die Teilnehmer und man kann keine weiteren hinzufügen. Hmmm.. Ach ja.. der Editor :-) . Schnell ausgepackt, Gesprächsteilnehmer unter Beachtung der korrekten Schreibweise eingefügt (Leerzeichen und ; beachten) und dann oben reinkopieren. Erste Meldung: These Adresses couldnt be found ;-(. Fuck .... Nochmal überlesen und Leerzeichen und Schreibweise geprüft. Hurra die erste Rundmail konnte raus.

So der erste Tag war geschafft und am nächsten Tag nach einigen Level Ups kam die Stadtgründung. Leider war ich nicht der Schnellste und einige Leute fragten schon mal nach wann es soweit ist. Nachmittag war es dann endlich soweit und mein Postfach lief schon über. Oftmals konnte ich gar nicht schnell genug antworten wie die Mails einliefen. Dann gings los. Der Vorschlag mit der Rotation kam und es war ne gute Idee. Also 3 Plätze für Errichter geschafft und 2 Rotationsplätze frei gehalten. Meine Sorgenfalten verloren sich nachdem die ersten Spieler rein und rausgingen und ihren Anteil brachten damit die Stadt zügig ausgebaut werden konnte. Ich will jetzt keine Namen herausheben, denn jeder der sich in die Stadt einbrachte verhielt sich uneigennützig und dachte an das Allgemeinwohl und das Projekt. Zwischenzeitlich konkurrieren wir mit den ersten 5 Städten auf der Rangliste und haben es schon auf 13 feste Plätze in der Stadt gebracht. Hin und wieder kamen Anfragen von Personen die ich gar nicht kannte und die sich auch einbringen wollten. *Freu*
Allerdings gab, gibt und wird es auch hier immer wieder sogenannte "Schmarotzer" geben, die sich in gemachte Nester setzen wollen und die es gilt auszufiltern. Dafür werde ich mir noch eine Elefantenhaut zulegen müssen. Zum Glück sind nun schon auch einige Langzeiterfahrene da, die mir den Job inzwischen abnehmen können und ich die Fehler von früher nicht mehr begehe. So heute sind wir immer noch auf Platz 3 hinter Rumänien und England. Im Moment lassen die Rotationen und verbindlichen Anfragen nach. Daher kam mir die Idee im TW Forum etwas Werbung zu betreiben. (https://forum.the-west.de/index.php?threads/stadt-der-w%C3%B6lfe-rang-3.75603/). Ich hoffe dass einigen so der Ehrgeiz packt. (Rest folgt)

Lillie Langtry On 08.07.17 at 19:10
26. September 2008, Realzeit ist es wohl Samstag der 08. Juli 2017 - Heute Arbeite ich mal einfach so ein bisschen vor mich hin, schaue das ich Geld sammle und etwas an Erfahrung an den mir von Maria, Waupee und Sheriff Fitzburn gestellten Aufgaben gewinne. Nach der heutigen Nacht brauche ich einfach ein wenig Zeit für mich. Warum? Mit Sicherheit nicht wegen meiner wirklich fleißigen und engagierten Mitstreiter, sondern weil mich meines Verhaltens von heute Nacht schäme. Aber erst mal wieder ein Rückblick ...

Angekommen in Richmond hatten mir meine "verjüngten" Freunde im Saloon, fasziniert von meiner unglaublichen Geschichte, ein wenig unter die Arme gegriffen und mir ein paar grundlegende Dinge erklärt. Auf meine Frage nach Arbeit haben sie mir ein paar Gelegenheitsjobs und Aufgaben aufgetragen. Ich habe mich dazu durch gerungen ein paar Kleinigkeiten zu erledigen, jedoch beschlossen, dass als Handwerkerin in dieser Gegend weit mehr zu bewerkstelligen sei. Ich würde mich auf das Ausbauen von Gebäuden spezialisieren. Angesichts der vielen umherirrenden Leute verschiedener Nationen versprach ich mir davon am meisten, den Unterkünfte, Läden oder auch Bestatter braucht wohl ein jeder.

Ich wollte gerade aufbrechen, als ein Junge aufgeregt in den Saloon stürmte. "Fuku ... Fuku ... Fuku...shi...ma" keuchte er völlig außer Atem heraus. "Fuku-shi-ma?" erwiderte ich fragend und voll erstaunen. "New York! Ja, ein Telegramm aus Fukushima ... von New York! Für Lillie Langry!" krächzte er, als ich ihn unterbrach: "Langtry! Lillie Langtry! Und ich kenne keinen New York, wohl aber einen Fukushima." Ein Telegramm aus der Zukunft? Jetzt wird es spannend. Ich träume also wirklich, denn möglich konnte sowas nicht wirklich sein. Der Junge entschuldigte sich noch, sichtlich peinlich berührt von seinem Fehler, und meinte, das Telegramm sein wohl wegen des Fehlers im Namen so spät zugestellt worden. Dann verschwand er.

Doch ein Wenig aufgeregt, widmete ich nun dem Telegramm. Tatsächlich, Fukushima aus New York. Aber wie war das möglich? Fukushima ... Stop ... Nahe New York ... Stop ... Baue Stadt ... Stop ... Brauche Hilfe und Geld ... Stop ... Beeile Dich Lilli ... Stop Lillie, es heißt Lillie und es heißt Langtry! Es kann doch nicht sein, dass er einfach nur an Buchstaben sparen wollte, oder ist er tatsächlich so knapp bei Kasse? Wie auch immer, ich wurde gebraucht! Ich, meine Erfahrung und jede

Tagebuch - Fortsetzung

Menge Geld. Also musste ich schauen, dass ich dies auch irgendwie bewerkstelligen konnte. Von Richmond nach New York sind es sicher gute sechs Stunden Fußmarsch! Ich kratzte meine letzten Pennies für das Antworttelegramm zusammen welches da lautete: "Komme morg ... Stop" Mehr ging sich einfach nicht aus. Dann machte ich mich auf den Weg, unterwegs noch ein paar Tagelöhner Arbeiten erledigend. Ich wollte ja nicht mit leeren Taschen aufkreuzen. Also dann, auf ins Abenteuer! Yeehaw!

Ach so, wegen letzter Nacht? Ich denke, das verrate ich euch ein anderes Mal.

---

blue-moon On 08.07.17 at 22:45

*Wollt euch nicht in Unwissenheit lassen ... darüber was so in dem blauen Kopf vor sich geht wenn grad keiner im Chat ist ;-) Ein Haufen nichts und davon ganz viel, nein Scherz. Grad so dem Gedanken nachgehangen, dass die Classic Welt es mir "ermöglichte" aus meinem Arizona geprägten Duell/FK Skill auszubrechen und mal neues zu wagen. Bin bei jeder neuen Welt eigentlich standhaft geblieben und wollte meine Energie lieber gebündelt in Ari einbringen als verzettelt an verschiedenen Orten. Da dies hier aber begrenzt zu sein schien, dachte ich ... was haste zu verlieren und dem oben drauf noch das zu machen was mir eigentlich bei TW am wenigsten zusagt.... das errichten. Ja da bin ich nun, als 98%tige Errichterin und freu mich drüber ein Teil der Gemeinschaft zu sein, mitwirken zu können wie aus ein paar Bruchbuden eine Stadt wird! Klasse das Teamwork hier und die vielen die schon so viel Erfahrung haben mit dem Aufbau und der Orga *imaginären Hut zieh* Danke dass ich dabei sein darf*

By Blue

Matt Devereaux On 09.07.17 at 04:19

Moin Ihr Lieben·

Ich will keinen Roman schreiben, es ist 4 Uhr in der Früh und ich sitz im Dunkeln vor dem PC meiner Frau, die ich besucht habe :-) ··· muss mich erst mal an eine schwarze Tastatur wieder gewöhnen ··· begonnen habe ich mit TW 2010 glaube ich, es könnte auch 2009 gewesen sein· Als erstes hieß ich noch John Wayyne ··· dem war die Luft zu bleihaltig geworden und ich startete 2010 dann mit dem Matt Account· In allen Welten hatte ich eine reine Duellskillung, das hat mir am meisten Spaß gebracht· Der Weg hatte mich früher auf Arizona schon mal zu den Wölfen geführt, war eine schöne Zeit, an die ich mich gerne erinnere· Dann hatten wir so richtig Knatsch miteinander· Was soll ich sagen aus nichtigen Gründen, aber auch das war eine schöne Zeit mit vielen Duellen und nicht alle gingen gut für mich aus :-D Jetzt aber lebe ich dort in guter Nachbarschaft und helfe gerne bei den FKs aus· Ich möchte mich hier für die Einladung bedanken und freue mich hier die Gemeinschaft supporten zu können· Letz fetz!!

lg Matt

Fukushima On 09.07.17 at 15:01

Sorry Lilli das "€" fehlt auf minr Tastatur :-D

Cymoril On 10.07.17 at 07:38

Es gibt auf dieser Welt 303 Städte. Ein Großteil davon, ca. die Hälfte, besteht nur aus einem oder zwei Einwohnern. Nach wie vor ist an der Spitze der Städte ‚Beta-RU town' mit 3421 Punkten und 16 Einwohnern. Platz wäre für 25 Einwohner. Das sind die Ausbaustufen:

Town hall 1
Residences 5
Bank 1
Hotel 1
Gunsmith 2
Tailor 2
General store 2
Mortician 1

Tagebuch - Fortsetzung

Platz zwei hält ebenfalls schon lange Zeit ‚DACII - Fancy Cap' mit 3558 Punkten und 14 Einwohnern. Die Ausbaustufen:

Town hall 1
Residences 3
Bank 1
Hotel 1
Gunsmith 2
Tailor 2
General store 1
Mortician 1

Den dritten Platz belegt die Stadt ‚Towny McTownface' mit derzeit 2173 Punkten und 13 Einwohnern. Die Ausbaustufen:

Town hall 1
Residences 4
Bank 1
Hotel 0
Gunsmith 2
Tailor 1
General store 1
Mortician 1

Platz vier ist heiß umkämpft von ‚Miracle', die derzeit wieder unsere Stadt mit 2045 Punkten und 15 Einwohnern verdrängt haben. Ausbaustufen:

Town hall 2
Residences 3
Bank 1
Hotel 1
Gunsmith 1
Tailor 1
General store 1
Mortician 1

Unsere ‚Stadt der Woelfe' ist derzeit auf Platz 5 mit 1977 Punkten und 14 Einwohnern. Die Ausbaustufen:

Town hall 3
Residences 3
Bank 1
Hotel 1
Gunsmith 0
Tailor 0
General store 1
Mortician 1

In unserem Bestatter überwiegen die verlorenen Duelle.

Duelle insgesamt 18
Duels won 2
Duels lost 16
Differenz -14
Ohnmächtige Gegner --
Ohnmächtige Mitglieder --

Bester Treffer in einem Duell 9 Damage (Matt Devereaux)
Schlimmster Treffer 20 Damage (benyd)
Bester Mitglieds Duellant 34 Damage (documentax)
Bester Gegnerischer Duellant 79 Damage (benyd)

Tagebuch - Fortsetzung

quis On 11.07.17 at 23:26

Wenn man sich hier mal durchgekämpft hat... da sind Romane nichts dagegen. Hier jetzt mal ein paar kurze Gedanken von mir:

Als ich gehört habe, dass es eine Classic-Welt geben soll, war mir sogar im Endeffekt egal, ob es dafür eine Übersetzung gibt oder nicht... Nostalgie, Rückblick, Neugier (?) und was man noch alles aufzählen könnte. Direkt in der Mittagspause kurz nach 12e per Smartphone angemeldet, aber spät nachmittags erst richtig einsteigen können. Ich wusste nicht mehr, wie (schön) langsam das damals alles war, aber auch wie anstrengend und teilweise auch frustrierend, wenn man wieder mal nach 2 Stunden nichts gefunden hatte... Wenn man dann mal so Vergleiche zieht, ein Fenster JW 2.57 gegen JW 1.21, wo man untenrum noch Frischluft hatte, es noch keine Sets gab, keine Forts, kein Garnichts, bis die ersten Städte da waren, man sich sauer den Esel ersparte, und nicht nach einer Woche schon Platz 1 auf Stufe 150 ist ...

Hier musste man noch schauen, was man mit seinem Geld macht, was nicht zur Bank getragen werden konnte, es mussten bzw. müssen "Steuern", Einkaufsbeiträge und sonstige Spenden erhoben werden, damit die Stadt auch einigermaßen ausgebaut werden kann. Ich kann mich noch an den Aufbau meiner Stadt auf Welt 1 erinnern... da gab es stufenabhängige Abgaben, man war froh um jeden Dollar, der rein kam, es gab wie hier in der Stadt auch Springerplätze oder zur Rotation. Da hatte man als Neuzugang immer die Befürchtung, seinen sicheren (was auch immer als sicher bezeichnet werden kann, wenn man da an Duellanten denkt) Stadtplatz wieder abgeben zu müssen. Aber es gibt auch Mittel und Wege, sich den Platz sicherer zu machen, indem man sich engagiert ;-) Nun bin ich wie die Jungfrau zum Kinde gekommen, ich wurde zum Außenminister und Dolmetscher erklärt und bin nun für die Stadt tätig.

Fukushima On 12.07.17 at 05:47

Das dümmste was mir passieren konnte war dass sich vorgestern mein Router verabschiedet hatte und ich ohne Flatrate übers Handy nur noch sporadisch am Stadtgeschehen teilnehmen konnte. Wider allen Erwartens konnte ich die Hotline (bla bla bla trick) sofort erreichen und wider allen Erwartens kam der neue Router schon am nächste Tag per DHL. Als ich dachte: Hoppla ein Wunder kam dann schon der nächste Dämpfer. Jaa der neue Router braucht keinen DSL Splitter mehr aber ... die Telekom war der Meinung sie hätten mir beim Vorgängermodell das 2013 !! geliefert wurde bereits ein derartiges IP basiertes Kabel geliefert :-D :-D :-D . Öhm gabs da schon VOIP ? Neeee das wurde erst später integriert. Tja was soll ich sagen. Meine unwissende Frau in den T-COM Shop gejagt, neues Kabel besorgt, meine Trennwand wieder aufgerissen um den DSL Splitter zu kappen und neues Kabel verlegen. Typisch Telekom dachte ich mir, kaum gelobt schon wieder alles verbockt. Naja das gute war dann doch, dass der neue Router in 30 Minuten weitgehendst INET fähig war und ich "vorausdenkend" bereits damals einen kleinen Spalt in der Trennwand gelassen hatte, wo ich das neue Kabel mit ein paar Korrekturen an der Wand durchstecken und am neuen Router anschließen konnte. Schweißgebadet hab ich mich dann gestern das erste Mal wieder mit dem Forum befassen können und versuche gerade immer noch Anschluß am aktuellen Stand der Stadt zu gewinnen.

Einen schönen Tag wünscht euch Fuku

Matt Devereaux On 12.07.17 at 20:32

Die Wölfe Heldensaga geht weiter· Nachdem unsere Errichter seit Tagen von einer Duellantin mit dem schönen Namen Lilien gestalked wurden, haben wir nun ein Zeichen gesetzt· Genug war genug! So brachen 4 tapfere Recken auf um die ganze Stadt in Schutt und Asche zu legen· Mit beachtlichem Erfolg· Zwar ging niemand ko (ist auch schwer am Anfang bei dem wenigen Schaden, den man austeilt), aber nachhaltigen Eindruck haben die vier hinterlassen· Ich habe die Ehre sie namentlich aufzuführen: documentax, ArnoldNoga, Rania1, Matt Devereaux (der Koyote, welcher nun im Wolfsrudel mitspielt :-)) Vielleicht gibt es nun Frieden, das ist die Hoffnung von Einigen von uns· Wer weiß was die Zukunft bringt?

Fukushima On 13.07.17 at 09:26

Super Aktion Danke

Tagebuch - Fortsetzung

stien12 On 13.07.17 at 09:44
Da es hier noch keine möglichkeit gibt, sich als neuer bürger vorzustellen, habe ich mir mal erlaubt diesen thread zu eröffnen.. ich sage danke für die einladung in diese stadt, und hoffe auf eine nette, aktive gemeinschaft. ich bin hier und auf allen welten die ich spiele der Stien12, im rl der Dieter, ein ü60ger, der schon einige jahre in diesem spiel unterwegs ist, allerdings war ich in den anfangsjahren von tw noch nicht dabei, so dass die classicwelt für mich neuland ist. hoffe mit den schwierigkeiten, die damit verbunden sind, mit eurer hilfe fertig zu werden... :D auf eine schöne gemeinsame zeit und viel spass miteinander.

Cymoril On 15.07.17 at 00:00
Endlich habe ich mich dazu durchgerungen auch einen Esel zu kaufen, was gar nicht so einfach war. Bisher habe ich alles Geld in den Stadtausbau gesteckt. Richtig ein schlechtes Gewissen hatte ich beim Eselkauf. Und dann wollte Maria auch noch 170 Dollar! Zum Glück hatte ich ein paar Produkte gefangen, die ich verkaufen konnte. Nun brauchte ich ein Brett für eine Quest. Ich arbeitete ein paar Stunden, fand aber keines. Also nochmal Bäume fällen eingestellt und einmal Schlafen. Da traf mich doch fast der Blitz! Hatte ich mich verlaufen oder ist das wirklich meine Stadt auf der Karte? Die ist ja plötzlich so groß! Herrlich, was unsere Bauhandwerker schaffen. Wir haben als seit heute folgenden Stand:

Town hall 3 0.25%
Residences 4 81.2%
Bank 1 6%
Hotel 2 12%
Gunsmith 1 32%
Tailor 3 58.25%
General store 2 11.66%
Mortician 1 100%

Aber die gegnerischen Duellanten machen uns zu schaffen. Wirklich weh tun können sie uns noch nicht, aber der Geldverlust schmerzt. In der Rangliste geht es spannend zu. Wir kämpfen mit Miracle um den 4. Platz, den wir gerade mal wieder eingenommen haben. 4 Stadt der Woelfe 4087 17 15 Aber auch Czechoslovakia ist uns schon auf den Fersen. Werden wir die Spitze mit halten können?

Cymoril On 16.07.17 at 00:15
Infotelegramm unseres Stadtgründers:

‚Fukushima Today at 00:10 Hallo zusammen. Ich wünsche euch erstmal einen geruhsamen Sonntag. Als nächstes möchte ich mich bei allen Mitspielern bedanken, die bisher geholfen haben die Stadt weiterhin auf einem ausgezeichneten Rang 4 zu halten. Wie ihr seht ist die Stadt sehr gut organisiert und die Aufgaben an erfahrenen Spielern die ihr Handwerk verstehen ordentlich verteilt. Ich weiß, dass wir alle aus verschiedenen Gründen an der Classic Welt teilnehmen, sei es aus Neugierde aus nostalgischen Gründen aus Spass oder auch mit größeren Ambitionen. Wie ihr wisst habe ich viel Werbung für unsere Stadt gemacht und es haben sich weitere Spieler aus verschiedenen TW Welten bei mir gemeldet, die sich uns noch gerne anschliessen wollen. Daher bitte ich euch je nach Auslegung euerer Spielweise, weiterhin einen gewissen Anteil mit ein zubringen um die Stadt weiter gedeihen zu lassen. Dass es hin und wieder zu Meinungsverschiedenheiten oder Missverständnissen kommen kann liegt in der Natur der Sache. Auch ist die Zeit viel zu kurz, um allen Ansprüchen aller Mitbewohner gerecht zu werden. Jedenfalls bleiben wir am Ball und wie ihr seht sind wir auch dabei zu eueren Gunsten die Bank, das Hotel und einige Geschäfte weiter auszubauen. Das Hauptziel wird bis auf Weiteres allerdings im Bereich der Wohnhäuser bleiben müssen, da inzwischen die Warteschlange auf über 10 Personen angewachsen ist. In diesem Sinne und auf weitere gute Zusammenarbeit wünscht sich

euer Fukushima‘
---
blue-moon On 16.07.17 at 18:50
Da brodelte was in der Baugenossenschaft es zischte und qualmte und man dachte jederzeit jagt es irgendwas in die Luft (hoffentlich nicht den Büxi sonst ist dann die ganze Stadt in Schutt und Asche). Dann plötzlich Stille, die Luft war geladen, man dachte man könne sie mit dem (gefundenen)Rasiermesser zerschneiden bis am 15.7. um 17 Uhr MEZ nur noch irres Gehämmere

Tagebuch - Fortsetzung

aus der Stadt der Wölfe kam. Es wurde vermessen, gesägt, gemauert, errichtet, umgeplant, zusammengefügt und verputzt. Alles unter der kundigen Leitung von Connie die es schaffte ALLE Errichter die zuvor etwas unkoordiniert bauten an eine Baustelle zu lotsen und wir in einem aufwisch 100% schaffen ... jahaaa ne komplette Stufe!! Und gelobt wurde noch und nöcher;

....huhu ihr lieben, erstmal einen fetten dank für die erste gemeinsame bausession. das hat alles superklaase geklappt.
....Doch bevor wir über neue pläne reden, lasst uns uns noch einmal in dem erfolg von gestern sonnen. wohnhäuser eine komplette stufe (100%) ausgebaut. das war von jedem einzelnen eine stramme leistung. vielen dank an euch!

ect. ect. Hammer Aktion! Hoffe ich kann noch von paar solchen Aktionen berichten bevor am 31.7. der Stecker gezogen wird!
---
fee morgana On 16.07.17 at 19:38
SUPER :-) DANKE AN DIE TAPFEREN ERRICHTERINNEN UND ERRICHTER!

Cymoril On 16.07.17 at 22:36
Liebes Tagebuch, am 10.07.2017 schrieb ich dir: ‚Nach wie vor ist an der Spitze der Städte ‚Beta-RU town' mit 3421 Punkten und 16 Einwohnern. Platz wäre für 25 Einwohner.' Als ich jetzt nachsah, gab es die Stadt nicht mehr, jedenfalls nicht mit diesem Namen. Also schrieb ich einen der Stadtgründer an. Und nun entdecke ich, dass die Stadt schon mehrfach umbenannt wurde.

‚Beta-RU town'
‚no new vacancies'
‚vacancies 4 duelers'

Schön finde ich das nicht, weil der Wiedererkennungseffekt verloren geht und verschiedene Berichte nun unterschiedliche Aussagen betreffs der Stadt auf Platz eins bringen. Die Weltbevölkerung hat sich innerhalb kurzer Zeit vermehrt. 6366 Spieler haben sich inzwischen angesiedelt. Davon sind aber 2799 derzeit auf Level 1.

Cymoril On 18.07.17 at 08:30
Liebes Tagebuch,

heute bin ich bissel traurig. Gestern war vereinbart worden, dass die Bank nicht auf Stufe zwei ausgebaut wird, jedenfalls jetzt noch nicht. Und nun ist es diese Nacht doch passiert. Irgendwer hat gebaut. Und jetzt verschwindet sicher viel Geld auf den eigenen Konten, statt in den Stadtausbau. Bisher waren nur 80 Dollar möglich, nun sind es 250 Dollar. Ich werde genau hinsehen, wer in die Stadtkasse einzahlt. In nur vier Wochen, die diese Welt läuft, sollten alle nur für das Vorwärtskommen der Stadt kämpfen. Wer nur an seinen eigenen Aufstieg denkt, der ist in unserer Stadt fehl am Platz. Es ist schon eine große Leistung, was unsere Bauleute geschaffen haben. Da sollte keiner quer schießen.

Matt Devereaux On 18.07.17 at 08:40
Liebes Tagebuch,

heute schreibe ich in meiner Eigenschaft als Sheriff. Eigentlich ein schönes Ehrenamt, das Spaß bringen sollte für einen alten Haudegen wie mich. Aber dies tut es im Moment nicht. Der Grund? Mangelnde Beteiligung an Duellevents und Errichterangriff-Racheduellen. Sind Wölfe etwa keine Gunfighter? Es scheint so. Ich bin sehr traurig darüber und überlege mir den Job hinzuwerfen und wieder als lonesome Cowboy (ein Koyote halt) durch die Prärie zu reiten. Trotz der vielen sympathischen Mitspieler die ich kennen und schätzen gelernt habe.

Fukushima On 18.07.17 at 08:49
Mhh das wäre jetzt sehr schade wenn du jetzt aufhören würdest. Die 12 Tage wäre ich wirklich froh wenn du hierbleiben würdest. Wenn dich das Amt zu sehr stresst könnten wir doch mal fragen, ob jemand die zur Seite stehen könnte. An dem Willen der Leute lässt sich leider nichts schrauben auch wenn man sich das gerne wünscht. Leider können wir uns das bei 30 Leuten nicht aussuchen.

Tagebuch - Fortsetzung

Matt Devereaux On 18.07.17 at 09:12
Naja, vor lauter Errichterangriffe-rächen-Alleingänge (was für ein Komposita :-D) ist meine Duellmotivation jetzt bei 15%. Damit kann ich selber mein Ziel vergessen auf die erste Seite in der Duellübersicht zu kommen, was ich ja auf Arizona spiele. Ein Matt Devereaux muss Schlagzeilen machen und auf die erste Seite kommen, das gehört sich so :-) Ich hab schon Allies geleitet, also fühle ich mich nicht überfordert, das trifft es nicht, sondern alleine gelassen. Das ist gemeint und gemein. Ich werde jetzt mal 3 Tage Pause machen, das bedeutet 30% mehr Moti. Und hoffe, dass solange andere Duellanten Euch aktiv rächen. Die letzten 12 Tage des Servers (leider, leider wird er wohl wirklich geschlossen) sollten wir noch gemeinsam überstehen.

In Freundschaft Matt
---
quis On 18.07.17 at 13:40
Zur Zeit habe ich immer wieder Probleme mit einem Duellanten, der mich um mein sauer verdientes Geld bringt. Anfangs habe ich ja oft die Schnauze gehalten und wollte nicht jeden Duellanten gleich anschwärzen, aber mittlerweile wird es auch mir zu viel. So sehr ich auch versuche, Geld in die Stadtkasse zu bringen, so oft wird es mir dann auch wieder abgenommen. Daher bleibt zu meinem und zum Leidwesen der ganzen Stadt immer nur wenig Geld. Aber mittlerweile kann ich ja jetzt auch Handeln und so bekomme ich vielleicht durch die erhandelten Items zu meinem Beitrag.

Lillie Langtry On 18.07.17 at 19:49
Montag, der … Nein, Dienstag … Wenn mein provisorischer Kalender stimmt, ist heute Dienstag, der 18. Juli 2017. Doch man vergisst die Zeit, wenn man so wie ich einen Zeitsprung absolviert. Hier, in der Welt, in der ich mich nun mehr zuhause fühle als in der zukünftigen, mir mittlerweile fern erscheinenden Welt, ist gerade Anfang Oktober - Indian Summer. Das Laub färbt sich golden und der strahlend blaue Himmel ist überwältigend.
Doch leider färbt sich nicht nur das Laub. Auch die Erde färbt sich … Blutrot! Es vergeht kein Tag, an dem ich nicht zumindest einmal überfallen werde. Zu holen gibt es bei mir kaum etwas, gerade mal die paar Dollar, die ich durch die Tagelöhnerarbeiten einstreife. Nach getaner Arbeit spende ich zumeist das Geld in die Stadtkasse, um den Ausbau voranzutreiben, oder ich schau mich ein wenig in den neu entstandenen Läden unseres florierenden Städtchens um. Zumeist kaufe ich dort Sachen um der Stadt von noch größerem Nutzen sein zu können, aber ich habe mir vor ein paar Tagen auch einen kleinen Weggefährten zugelegt. Einen kleinen entzückenden Esel. Zumeist muss ich ihn tragen, zumindest kommt es mir so vor, denn wesentlich schneller bin ich nun auch nicht unterwegs. Aber ich hab ihn lieb, so wie er meine Maiskolben.

Jedenfalls brauche ich durch die neuen Händler in unserer Stadt nun nicht mehr, so wie an diesem einen Abend, in die nächste Stadt zu reisen um meine Habseligkeiten zu verkaufen. Ja, besagte Nacht von der ich später erzählen wollte. Jene Nacht, in der ich erst im Saloon dieser fremden Stadt hängen blieb und dann den Weg ins Hotel nicht mehr gefunden habe. Jene Nacht, in der ich meine Mitbewohner kläglich im Stich gelassen habe. Als ich zurück kam war der erste Laden unserer Stadt fertig und der Händler bot schon seinen Ramsch feil. Es war ein Gemischtwarenhändler und ich verkaufte ihm all mein Hab und Gut und legte den Erlös in die Stadtkasse, so schlecht war mein Gewissen wegen der verschenkten Stunden. Wie auch immer …Es hat sich für mich soweit zum Guten gewandt. Ich gewinne recht schnell an Erfahrung und bin mittlerweile Spezialistin auf dem Gebiet des Ausbaus. Neulich habe ich sogar schon geholfen den Bahnhof auszubauen und Brücken in schwindelerregenden Höhen zu konstruieren. Also was man da alles findet?! Vor allem diese mausgrauen Sachen, die wohl keiner haben will. Graue Schlapphüte, graue Kleidung, graue Wollmütze, … Da schau ich lieber durch das goldgelbe und rote Laub der Ahornbäume in den wunderschönen blauen Himmel, genieße den Indian Summer und sage …

… die Zukunft war gestern!!! Auf die Esel ihr Cowboys! Yeehaw!!

Matt Devereaux On 19.07.17 at 19:26
Wir schreiben den 19.7.2017, die Classic Welt neigt sich ihrem Ende entgegen. Heute brachen unsere Duellanten gemeinsam auf um Errichterangreifer abzustrafen. War ein Riesenspass und guter Erfolg. 2 KOs sprangen dabei heraus, die Lektion daraus hat hoffentlich gesessen. Aber nach dem Raid ist vor dem Raid, es warten weitere, neue Aufgaben auf uns. Als Sheriff bin ich jedenfalls stolz auf mein Duellantenteam, es war eine großartige Mannschaftsleistung. UND: es hat Spaß gemacht! Weiter so.
lg Matt

Tagebuch - Fortsetzung

documentax On 19.07.17 at 23:09

Donnerstag, 19.07.2017 23 Uhr - vor dem zu Bett gehen noch ein schneller Blick auf die Reihenfolge der Städte. Was sehen meine müden Augen da: Stadt der Wölfe auf Rang 3 7633 Punkte, Platz 4 Town above us sucks mit 7590 Punkten. Unsere Errichter haben wir ganze Arbeit geleistet. Und beklagen können sich Schusswaffen Duellanten auch nicht, die rote und schwarze Schleife gibt's ab sofort im Gemischtwarenladen. Der Rückstand auf Platz 2 beträgt nur 250 Punkte, Platz 1 ist weit einteilt.

Matt Devereaux On 20.07.17 at 16:31

Eine gute Nachricht, nun da wir fähige DuellantInnen im Spielerkader haben, ist es endlich geschafft, der Bestatter ist begrünt! https://i.gyazo.com/6df71dd45b03313ca6162baa6e3e1a9d.png Super Job gemacht, liebe MitspielerInnen!

lg Matt

Statistiken der Stadt Stadt der Woelfe	
Duelle insgesamt	462
Duels won	233
Duels lost	229
Differenz	4
Ohnmächtige Gegner	4
Ohnmächtige Mitglieder	1
Bester Treffer in einem Duell	50 Damage (Rania1)
Schlimmster Treffer	50 Damage (ragnar)
Bester Mitglieds Duellant	204 Damage (Matt Devereaux)
Bester Gegnerischer Duellant	202 Damage (ragnar)

Fukushima On 20.07.17 at 17:32

sehr gut bin stolz auf euch und grobes lob

---

documentax 22.07.17 at 00:31

Samstag, 22.07.2017, 0:15 - liebes Tagebuch, das Ende der classic Welt rückt immer näher. Unser Ziel bleibt Platz zwei, den wir uns am Freitag Abend wieder geholt haben. Unsere Errichter haben wieder gebaut wie die verrückten. Jetzt ist es geschafft, die 10.000 Punkte Grenze haben wir überwunden (10.029). Wahnsinn, angefangen hat der frühe Freitag Abend bei ungefähr 9.800 Punkten (so genau weiß ich das grade gar nicht mehr) und jetzt das. Es ist einfach nur der Wahnsinn. Dank an Connie und ihre fantastische Planung und an ihr super Errichter Team. Und Blue-Moon hat vor lauter abstimmerei und Bauzeiten einhalten ans beten gedacht.

Noch ne Kleinigkeit in eigener Sache: vor einigen Tagen lag sie da, im Regal beim Büchsenmacher, die präzise Schrotpistole, ab Level 23. Ich aber nur Level 21. Also Geduld haben, schnell Leveln und möglichste viele Produkte zum verkaufen

Tagebuch - Fortsetzung

im Inventar haben und nebenbei immer einen Zehner auf die Bank bringen. Die Stadtkasse darf nicht vernachlässigt werden. Nebenbei schon im Gemischtwaren die schwarze Schleife erstanden. Dann war es soweit. Bevor es Freitag Abend los ging auf Duell Tour, es fehlen nur 70 Punkte bis Level 23, schnell die Schrotpistole kaufen. die ersten beiden Duelle mit der Zwille. Geschafft. Level 23 erreicht, Waffenwechsel. Wow, was für ein Gefühl. Beim Skillen ordentlich auf Zielen gesetzt. und jetzt zum Duell. Ich kann den ersten Bericht kaum erwarten. Und dann wow, was für ein Ergebnis: anstatt Treffer so zw. 10 und 20 Schaden, lande ich Treffer im Bereich 37 bis 75 Schaden. So kann's weitergehen. Noch schnell zwei Duelle hinterher, Ergebnisse waren ähnlich. Dann die Enttäuschung. Duell Motivation auf 83. Also arbeiten gehen, Moti sich erholen lassen und Samstag Abend wieder auf Beutetour gehen. Geld ist auch bei rumgekommen, genug um einen weiteren Punkt umzuskillen und die Stadtkasse bekommt auch noch genug ab.

Jetzt ist's spät, Zeit fürs Bett ...

Fukushima On 22.07.17 at 13:25

Heute bin ich etwas forsch geworden.
Da die Zeit immer knapper wird und wir mit einem Auge immer noch in Richtung Platz 1 schielen, habe ich mir die Freiheit genommen einige Spieler auf dieser Welt anzuschreiben. Mein Bestreben ist in der Stadt insgesamt 50 Plätze zu befüllen. Heute und Morgen werden wir die Wohnungen noch soweit vorbereiten und ich hoffe auf einige Zusagen bezüglich der Mitgliedschaft in unserer Stadt.

---

documentax On 23.07.17 at 18:11

Sonntag, 23.07.2017

Ein kurzer Rückblick auf den Samstag:
Der Tag verlief für mich gang und gar nicht erfreulich. Zu viele Duellanten haben mich besucht und mir ordentlich LP genommen. Ich verbrachte die meiste Zeit des Tages im Hotel. In der Nacht konnte ich endlich mal arbeiten. Am frühen Sonntag morgen zog ich mit meinem Esel (für ein schnelles Pferd ist leider kein Geld vorhanden) los um mich zu revanchieren und anderen eine mitzugeben. Mit Erfolgen kehrte ich zurück und brachte auch noch Geld für die Stadtkasse mit.

Unsere Errichter waren am Samstag auch das Ziel vieler Angriffe. Unsere Bester Errichterin Lillie Langtry erwischte es am schlimmsten, KO, Geld Pfutsch. Mondstein, der nun zum erstmal beim Ausbau mit half, hat nach 2 Std besser aufgehört, zu wenige LP, kein Risiko. Reichte ja schon das Lillie KO war und das Geld weg. Die Folge war, das der im Detail ausgearbeitete Ausbauplan von Connie Sommer nicht vollständig zu erfüllt werden konnte. Immerhin konnte am frühen Sonntag morgen das Hotel fertig gestellt werden, die Wohnhäuser folgten. Es läuft aktuell die nächste Baurunde Wohnhäuser, wir wollen die Stadt voll bekommen. Und hoffentlich heute ohne Störungen von außen.

Fukushima On 25.07.17 at 08:31

Dienstag 25.07. - Der Stadtausbau schreitet voran. Die Wohnungen sind für 50 Leute vorbereitet. Liebe Errichter und Mitglieder wer hätte sowas am Anfang gedacht? Ich höre immer wieder den neuesten Spielstand und trau mich selbst gar nicht auf die Städterangliste gucken. Das Endziel, die Stadt der Woelfe auf Platz 1 zu bringen steht ständig in greifbarer Nähe.

Heute zählt die Stadt bereits 44 Einwohner und wir sehen uns noch nach weiteren 6 Spielern hauptsächlich Duellanten um, damit wir den Bestatter so gut wie möglich im "grünen" Bereich halten können.

Alles was jetzt noch zählt sind Ausbauen und Duellieren. Nur dies gibt noch Punkte für die Rangliste.

Tagebuch - Fortsetzung

Ich drücke uns nach wir vor die Daumen und werde wehmütig zur Arbeit gehen und mir heute Abend wieder den neuesten Spielstand durchgeben lassen, denn ich wage es wohl bis zum Finaltag nicht die Rangliste zu betrachten :-D

In diesem Sinne und einen erfolgreichen Tag wünscht Fuku.

---

blue-moon On 29.07.17 at 23:10

Heute hab ich tolle Neuigkeiten ... die ganze Stadt ist ausem Häuschen, es wird gefeiert und auf das Geschaffte angestoßen und gratuliert und geschwelgt ... aber nun mal von vorne!

Heute ... der drittletzte Tag dieser Oldscool-Welt. Der Bautrupp war wie immer unter der kundigen Bauführung beordert zu bauen. Der Abstand zu Platz 1 betrug so gegen 2000 als die Hämmer, Schaufeln und sonstigen Werkzeuge endlich gegen 15 Uhr zum Einsatz kamen. Nach 2 Std. die ersten Schritte den Abstand zu veringern ... alle waren noch ruhig denn man dachte, dass die da über uns sicher gleich auch wieder bauen ... aber siehe da, die lagen wohl alle wie Faultiere rum. So verringerten wir den Abstand stetig. Im Chat gings zu und her wie bei einer riesen Abstimmung. Die Differenz wurde fast minütlich angepasst und gegen 20:30 Uhr war's dann geschafft! Punktemäßig waren wir vor die Stadt vor uns gerückt ... Auf Rang 1! Aber der lahme Classicserver wollte und wollte die Rangliste nicht aktualisieren ... Endlich gegen 20:45 dann ENDLICH!

https://abload.de/img/platz129.7.17um20.45uh9ua9.png

DANKE allen für die Hilfe bis hier her! ALLEN egal ob $-Spender, Errichter, Duellanten, Organisatoren, Rekrutirende ... einfach ALLEN!

Nun gilt es den Platz 1 auch am 31.7.17 inne zu haben, wenn der Server schließt! Auf gehts! Nur nicht locker lassen!

Fukushima On 31.07.17 at 06:53

Ich kann euch gar nicht sagen wie dankbar ich allen bin, dass wir sowas Großartiges zusammen erreicht haben. Da ich das hier mit ein paar Worten nicht zusammenfassen kann, muss ich euch auf die TWTimes September vertrösten, da ich bereits ein etwas "größeres" Tagebuch angelegt habe, um dies zu veröffentlichen. Mein ganz besonderer Dank geht allerdings trotzdem an connie sommer, die tatsächlich den härtesten Part in der Stadt übernommen und super gelöst hat. Alle anderen: Ihr kennt mich und wisst wie ich zu euch stehe. Deshalb sage ich euch, jeder von euch hat sich den Platz 1 verdient.

Ich sehe euch dann in der TWTimes.

Euer Freund und SG Fukushima

Tagebuch - Fortsetzung

Lillie Langtry On 31.07.17 at 13:18
Tag 28, 19. Oktober 2008 -- Reale Zeit hab ich vergessen. Müsste irgendwas Ende Juli sein. 2016 oder 17, ist aber belanglos.

Bin heute Morgen aufgewacht, schweißgebadet und desorientiert. Hatte einen Traum, einen Albtraum. Waupie ist mir erschienen und hat an mir gezerrt. Das heißt, eigentlich nicht an mir, sondern an meinem Geist, meiner Seele. Er hat sie mir aus dem Leib gerissen, während mein Körper im Bett weiter schlief. Am Fußende des Bettes auf meinen Körper blickend, eröffnete mir Waupie, dass ich heute zurückkehren müsse in die Zeit, aus der ich gekommen war, anderenfalls würde mein Geist in die ewigen Jagdgründe eingehen. Ich erwiderte, dass ich nicht mehr zurückkehren kann in diese moderne, hektische Welt, dass ich hier mein neues Zuhause gefunden hätte und dass ich vor habe zu bleiben. Waupie blickte mich an, einen leicht traurigen aber auch sichtlich berührten Ausdruck in seinem Gesicht. Er legte mir die Hand auf die Schulter uns sagte: "Lillie, du hast deinen Frieden gefunden." Dann schloss er mich in den Arm und verblasste langsam.

Als ich nach dem Erwachen so im Bett lag und den Traum Revue passieren ließ, wurde mir klar, dass es nicht einfach bloß ein Traum war. Waupie hatte mich schließlich hierher gebracht, um meine Vergangenheit aufzuarbeiten. Das dies auch meine Zukunft beeinflussen würde, war ihm wohl ebenso bewusst, wie es mir es jetzt ist. Was ich hier die letzten Tage erleben durfte, hat mir gezeigt, wie es war und wie es immer noch sein könnte. Das war es was ich wollte! Das ist es was ich will! Was also tun?

Wie schon so oft in den letzten Tagen ein kurzes Gebet nach dem Aufstehen, wohlwissend dass es nichts bringen wird, rein in die Klamotten und den jungen Waupie suchen. Wie meistens, wurde ich im Saloon fündig, obwohl es noch früh morgens war. Waupie, darauf angesprochen, was ich letzte Nacht erlebt hatte, wusste erst nicht, wie er reagieren sollte. Schon gar nicht, als ich ihm sagte, dass ich vor hätte hier zu bleiben. Jedoch konnte ich in seinem Gesicht ablesen, dass ihn meine Entscheidung nicht sonderlich verwunderte. Was er für mich tun könne, wollte er wissen.

"Waupie, mein Freund", entgegnete ich ihm mit einem Kloß im Hals und leicht feuchten Augen: "Gibt es eine Möglichkeit mich von meinen Freunden in der zukünftigen Welt zu verabschieden?", während mir auch schon die erste Träne über die Wange lief. "Es wird sich eine Möglichkeit finden, meine gute Freundin", lächelte er mir zuversichtlich zu. "Du wirst dich verabschieden können. Und du wirst von Zeit zu Zeit zurückkehren können." Er strich mir die Tränen vom Gesicht. "Doch wisse, deine Spuren werden blasser und blasser werden, wie auch du, bis du eines Tages nicht mehr in der neuen Welt erscheinen wirst."

Ein letztes "Yeehaw!" bevor ich in den Sonnenuntergang reite - auf meinem mir so lieb gewonnenen Eselchen.

Ich möchte die Gelegenheit auch gleich nutzen um mich von allen zu verabschieden, für den Fall, dass wir uns nicht mehr lesen. Die Zeit ist gekommen um Abschied zu nehmen. Abschied von meinen neuen Freunden hier auf der Classic, als auch von meinen Freunden auf Arizona. Es fällt mir nicht leicht, aber ich bin ja nicht ganz aus der Welt, wenn man Waupie glauben darf.

Man sollte aufhören, wenn es am schönsten ist. Und ja, es war wunderschön. Mit Tränen in den Augen verabschiedet sich euer Sensibelchen ...

Lillie Langtry

Atoemchen On 31.07.17 at 14:26
Liebe Lillie, es war toll dich hier nochmals anzutreffen und die alten Zeiten hochleben zu lassen. Wünsche dir alles Gute!

lg atoemchen

Mondstein On 31.07.17 at 14:40
Ihr Lieben, ich bin zwar erst später in diese tolle Stadt gekommen, aber das war echt ne wahnsinns Zeit. Es war schön nochmal die gute alte Zeit zu erleben und dass ich euch kennenlernen durfte, war mit eine Ehre und ein Vergnügen.

lg Mondi mit iiiiiiiiiiiiiiiiiiiii

Tagebuch - Fortsetzung

quis 31.07.17 at 15:59
Besser kann man es nicht beschreiben. Es war eine tolle Zeit, super Zusammenarbeit, Koordination ... Da sieht man doch, dass auch die alten Zeiten (oder auch die alten Versionen) ihre Vorzüge hatten. Vom Leveln her eher entspannt, nicht dass nach 14 Tagen schon jemand auf 150 ist, man musste noch schauen, was kann ich wie machen, was brauche ich ... Welche Items bietet die Stadt, wie komme ich an bessere Items.

Alles in allem Danke an das Super Team. Es hat sehr viel Spaß gemacht. Wir sehen uns auf anderen Welten (oder wieder auf der Classic, falls die wieder eröffnet werden sollte). Viel Glück und Spaß Euch allen.

Cymoril 31.07.17 at 16:00
Liebes Tagebuch,

es ist an der Zeit sich zu verabschieden. Ein letzter Eintrag ist ein Dankeschön an alle, die auf dem Weg in die Vergangenheit dabei waren, die ein Miteinander aufleben ließen, wie es dieses heute wohl kaum noch mit den neueren Versionen des Spieles gibt und geben kann. Die Gründe dafür kennt jeder, weshalb ich sie hier nicht aufzählen möchte.

Mein Dank gilt auch allen, die dieses Tagebuch genutzt haben, damit dieser eine Monat auf der Classicwelt nicht in Vergessenheit gerät. Wir werden das Tagebuch in der TWTimes veröffentlichen - versprochen.

Und vielleicht ist es eines Tages sogar möglich, dass wir die noch leeren Seiten in diesem Buch weiter füllen können ... Die Hoffnung stirbt zuletzt!

Alles Gute und auf ein Wiedersehen, wo und wann auch immer.

Cymoril

Gedankensplitter

Am 28.07.2017 erfuhren wir, dass der für die Classicwelt zuständige Entwickler in der Stadt "Town above us sucks" mitgespielt hat. Diese Stadt war lange Zeit auf Rang zwei in der Städterangliste, wurde dann aber nach und nach von "DACII", "Czechoslovakia" und "Miracle" verdrängt.

[17:47] Henry: Herzlichen Glückwunsch an Theopium, die Stadt der Woelfe und *JayBe für ihre jeweilige Erstplatzierung auf der Classic-Welt!

Der Chatspion

Damals gab es noch keine Chatspione?

AAA:“ich gebe meinen job als frauenarzt auf. ich werde in zukunft in meinem leben keine abstriche mehr machen.“

BBB: Mir ist grade erst aufgefallen das es noch gar keine Hosen gibt :-D
CCC: looool
DDD: lach, hast nicht gemerkt das die ganze zeit nen kalten Popo hast?
CCC: tzja nun weisste woher es rührt dass beim KG ne option giebt „trägt keine hosen“ :-D

AAA: an dieser stelle ein lob an mein olla. der hält mir echt den rücken frei, bringt mir wasser und füttert mich. guter olla der

BBB: ui! die haben 2 einwohner weniger jetzt
CCC: lol ins wasser gegangen

AAA: wie kann man hier duellieren ? fragte einer und wurde von mir vor 1 woche als duellant eingeladen ? ich dachte ich fall um. sein tele der hammer. ich dachte der haut unsere errichter angreifer um. stattdessen sucht er 1 woche lang den duellbutton
CCC: tzja nicht jedes blinde huhn findet ein korn
AAA: der hatte mehr mit dem system zu kämpfen als mit gegnern :-D

AAA: nochwas interessantes: ich hab 2 duelle verloren laut meinem charakter ja und ich hab mir alle berichte aufgehoben und komme genau auf 20 duelle. ich hab keinen einzigen bericht gelöscht isch schwör
EEE: du hast getrunken!
AAA: isch schwör nö, hab ich net
FFF: LOOOOL

BBB: jeder$ hilft, sag ich mal. ich hab vorhin nen rostigen vorderlader gefunden. glaub das teuerste teil vom ganzen monat

AAA: Habe ja noch die Lotterie heute auszuwerten lol
BBB: ich hätt gern platz 1 :-P oder den zusatz ...
AAA: Lol
BBB: weiss zwar nimmer was es ist :-D na träumen darf man wohl noch oder?
AAA: Diesen Monat sind es Nuggs + Extrapreis 90 Raketen
BBB: sind immer willkommen
CCC: wir könnten ihn erpressen mit dem stadteintritt :-D:D
BBB: ah ja raketen. loool CCC, bekehren klingt netter
AAA: boar
BBB: lol
CCC: na ja, wir sind doch ehrliche betrüger
BBB: das gibt wieder schlagzeilen in der nächsten TWT :-D
CCC: gute idee, taugt für den chatspion
BBB: seite EINS: Klassische Erpressung auf der Classic Welt
AAA: ich weiss von nix
BBB: ist dein name Hase? :-D
AAA: Der Lotterieleiter spielt auch auf der Classicwelt SENSATION !!!
CCC: aber leider ist er nicht auf errichten geskillt
AAA: Ja ne

Der Chatspion - Fortsetzung

CCC: ja oder ne?
AAA: na ja ne HAAAAAAAAAAAAA
CCC: die antwort ist wohl ein lotteriespiel. wie wertest du denn die lotterie aus?
BBB: er tippt blind auf den bildschirm :-P
AAA: Hab da nen Programm alles Mühsam einpflegen und dann zieht das Script die Gewinner
CCC: wir sollten ihm einen bildschirmradiergummi schenken
BBB: ich hab einmal bissel bargeld gewonnen
AAA: *ggg*
BBB: looool CCC, naja hält sich wie im RL bei der lotterie nicht die waage. aber ich habs ja ... ingame ;-) muss nur immer aufpassen es nicht zu vergessen. hätt gern nen abo :-D auf TW lebzeiten :-P
CCC: na eben! gute idee. kann man nicht ein abbo machen für spieler, die immer dabei sein wollen? automatischer geldabzug
BBB: wurde im forum auch schon vorgeschlagen ... glaub ich. geht das? automatisch
CCC: keine ahnung
BBB: nen lotterie script :-D

CCC: juhu! ich kann jetzt gräber ausheben. wer duelliert gerade? ich schaufle für euch :-D
DDD: gib mal deine schaufel, ich klopp so ne kuh tot dann zieh ich der de Haut ab und hab mein leder ;D

AAA: Bitte Gemischtwaren jetzt fertigstellen.
BBB: meinst du den general store? oder oder sollen wir den tailor ausbauen?

[20:10] == FFF changed the topic of #wolfsrudel to: 2. 24148, 1. 24249 Differenz: 101
[20:10] <@CCC> sie bauen weiter!
[20:10] <@FFF> die ereignisse überschlagen sich :-)
[20:11] <@CCC> das ist falsch
[20:11] <@CCC> [20:10] == CCC changed the topic of #wolfsrudel to: 2. 24110, 1. 24318 Differenz: 208
[20:11] <@FFF> lol. is ja krass, wie beim wahlabend
[20:12] <@FFF> wir schalten nun um ins spd studio, halt nein erst zu den grünen, oh ein statement der cdu einen augenblick bitte ^^
[20:12] <@FFF> nun die neusten zahlen aus der redaktion

[18:30] <@BBB> wer zweideutig denkt hat eindeutig mehr zu lachen

[16:14] <@BBB> die haben schiss ... bauen wie die verrückten :-D
[16:14] <@CCC> habs eben entdeckt, wird schwer für uns
[16:15] <@BBB> nix ist unmöglich. nur nicht den sand in den kopp stecken gell AAA
[16:16] <@AAA> ja warten wir die beiden errichter mal ab. mal sehen wie sich das gibt
[16:16] <@CCC> wann können die da sein?
[16:16] <@BBB> sonntags glaubs *zu AAA schiel*
[16:16] <@AAA> ich glaub ja. einer könnte heute abend schon da sein
[16:16] <@CCC> mist, warum nicht schon heute?
[16:17] <@AAA> der eine ist 6 stunden entfernt ^^

Letzte Worte

Kurz vor Toresschluss

Town forum

Mitglieder | Duelle | Infos | Hilfe | Ausbau | Stadtführung | Archiv

Mitglieder ⇒ klopf klopf Page : »1«

zweig Today at 16:37 — Quote Edit
ist noch jemand da?^^

blue-moon Today at 16:39 — Quote Edit Delete
klar doch ... und ich chat :)

quis Today at 16:39 — Quote Edit Delete
ja, ne ganze menge noch. Wir treffen uns schon im #wolfsrudel

zweig Today at 16:41 — Quote Edit Delete
da tauch ich auch noch auf, wenn ich den feierabend/-verkehr hinter mich gebracht habe

Lillie Langtry Today at 16:50 — Quote Edit Delete
Ich bleib hier :)

quis Today at 16:51 — Quote Edit Delete
Du hast jetzt schon verkehr?

zweig Today at 16:56 — Quote Edit Delete
gezwungenermaßen, ja. gleich.
und @lillie, ich will sehen wie du hier bleibst wenn ich erstmal den stecker gezogen habe^^

Lillie Langtry Today at 16:56 — Quote Edit Delete
Ich verschwinde mit dem Server... ;)

blue-moon Today at 16:58 — Quote Edit Delete
sniiii

Abschied von der Classicwelt

Der Zug des Lebens

Das Leben ist wie eine Reise im Zug:

Man steigt oft ein und aus, es gibt Unfälle, bei manchen Aufenthalten angenehme Überraschungen und tiefe Traurigkeit bei anderen.

Wenn wir geboren werden und in den Zug einsteigen, treffen wir Menschen, von denen wir glauben, dass sie uns während unserer ganzen Reise begleiten werden - unsere Eltern. Leider ist die Wahrheit eine andere. Sie steigen bei einer Station aus und lassen uns ohne ihre Liebe und Zuneigung, ohne ihre Freundschaft und Gesellschaft zurück. Allerdings steigen andere Personen, die für uns sehr wichtig werden, in den Zug ein. Es sind unsere Geschwister, unsere Freunde und diese wunderbaren Menschen, die wir lieben.

Manche der Personen die einsteigen, betrachten die Reise als kleinen Spaziergang. Andere finden nur Traurigkeit auf ihrer Reise. Und es gibt wieder andere im Zug, die immer da und bereit sind, denen zu helfen, die es brauchen. Manche hinterlassen beim Aussteigen eine immerwährende Sehnsucht ... Manche steigen ein und wieder aus und wir haben sie kaum bemerkt.

Es erstaunt uns, dass einige der Passagiere, die wir am liebsten haben, sich in einen anderen Waggon setzen und uns die Reise in diesem Abschnitt alleine machen lassen. Selbstverständlich lassen wir uns nicht davon abhalten, die Mühsal auf uns zu nehmen, sie zu suchen und uns zu ihrem Waggon durchzukämpfen. Leider können wir uns dann doch nicht zu ihnen setzen, da der Platz an ihrer Seite schon besetzt ist. Macht nichts, so ist die Reise: voll von Herausforderungen, Träumen, Fantasien, Hoffnungen und Abschieden ... aber ohne Rückkehr.

Also, machen wir die Reise auf die bestmögliche Weise. Versuchen wir mit unseren Mitreisenden gut auszukommen und suchen wir das Beste in jedem von ihnen. Erinnern wir uns daran, dass in jedem Abschnitt der Strecke einer der Gefährten schwanken kann und vielleicht unser Verständnis braucht. Auch wir werden öfter schwanken und es wird jemanden geben, der uns versteht.

Das große Mysterium der Reise ist, dass wir nicht wissen, wann wir endgültig aussteigen werden und genauso wenig, wann unsere Mitreisenden aussteigen werden, nicht einmal der, der gleich neben uns sitzt.

Ich glaube, ich werde wehmütig sein, wenn ich aus dem Zug für immer aussteige ... Ich glaube ja.

Die Trennung von einigen Freunden, die ich während der Reise traf, wird schmerzhaft sein. Meine Lieben allein zu lassen, wird sehr traurig sein. Aber ich habe die Hoffnung, dass irgendwann der Zentralbahnhof kommt und ich habe das Gefühl, sie ankommen zu sehen, mit Gepäck, das sie beim Einsteigen noch nicht hatten. Was mich glücklich machen wird, ist der Gedanke, dass ich mitgeholfen habe, ihr Gepäck zu vermehren und wertvoller zu machen.

Meine Freunde, schauen wir darauf, dass wir eine gute Reise haben und dass sich am Ende die Mühe gelohnt hat. Versuchen wir, dass wir beim Aussteigen einen leeren Sitz zurücklassen, der Sehnsucht und schöne Erinnerungen bei den Weiterreisenden hinterlässt.

Denen, die Teil unseres Zuges sind, wünschen wir

Gute Reise!

(Cymoril)

THE WEST
CLASSIC

CLOSED

Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung
Spielerkollektiv von The West

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

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

Chefredakteur
stam1994 stam1994@twtimes.de

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

Freie Redakteure
Chamberlin (Hauptwelten: 6, 10, Hannahville - Nebenwelten: alle anderen, außer 3 und 5)
Haumichweg (Hauptwelt: Indiana - Nebenwelt: Hannahville)
Romeo Dolorosa (Hauptwelt: 1 - Nebenwelt: Georgia)

Technische Umsetzung
quis quis@twtimes.de

Homepage
gandfhut gandfhut@twtimes.de

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

Ausgabenarchiv
http://www.twtimes.de/

Gründer der TWTimes
Sir Wusel † 2017

Partner
Eventteam von The West

Bildmaterial Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.

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