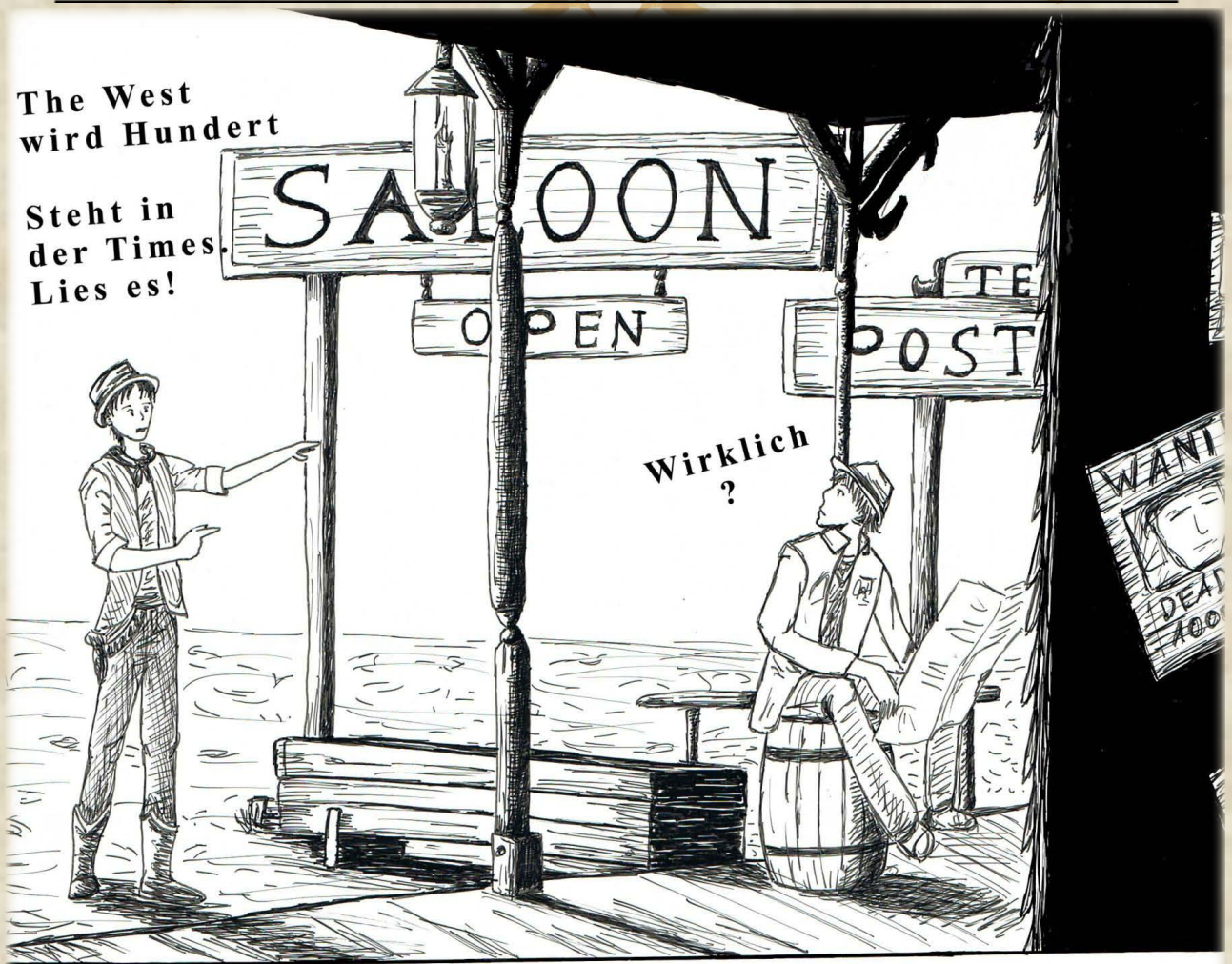


★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 100 ★ Juni 2017 ★ © 2017 TWT-Team ★ twtimes.de ★

The West
wird Hundert

Steht in
der Times.
Lies es!



Wirklich
?



Dies ist die
Hundertste
Ausgabe der
'The West Times'



Idiot!
Lern endlich
richtig lesen!

gez. Taroru

Inhalt

Vorwort	2	Update 2.56	19
Neues aus der Sammlerecke	3	Rückblick Teil 2	20
Profil des Monats Mai 2017	3	Fundchance neue Sammelitems	21
Betrüger am Werk?	4	Spielertreffen beim Tag der offenen Tür	21
Wiederholbare Quests	4	Exilbriefe - Fehlerhafte Testreihen	22
Joony erinnert sich	5	Filmkritik	23
Statistik	6	Marktdiebstahl und Schutz der Spieler	24
Update 2.55	7	Level 99 und nun?	26
Erkaufte Erfolge	8	Named Items und Rezepte	27
Erinnerungen an den Beginn	9	Rezept des Monats	32
Reenactment	12	Der Chatspion	33
Neue Sammelitems	13	Der große TWTimes Rätselteil	35
Schlüsselskämpfe	16	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	50
Fortkampfweltmeisterschaft	17	Impressum	51
Weitere Spielerwünsche an die Entwickler	18		

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

auf diesen Moment haben wir alle lange gewartet - und ehrlich gesagt konnte ich bis zum Ende nicht wirklich glauben, dass wir es jemals so weit bringen würden: die 100. Ausgabe der TWTimes steht druckfrisch für Euch zur Verfügung. Acht Jahre haben wir - wenn auch sicher nicht sehr bewusst - darauf hingearbeitet, dreistellig zu werden. Nun ist es soweit und unser bisher größtes Jubiläum möchten wir natürlich gebührend mit Euch feiern - denn Ihr seid das Herzstück dieses Projektes, ohne das wir nicht bestehen könnten.

Zur Feier der 100. Ausgabe erwarten Euch wie gewohnt jede Menge Rätsel und Gewinne. Keine Sorge, 100 Rätsel haben wir nicht ganz geschafft. Aber wir konnten InnoGames erstmals Setitems und je eines der seltenen Rezepte der Craftingstufe 600 entlocken. Da wir nach Möglichkeit nicht möchten, dass die Rezepte jemand gewinnt, der sie dann gewinnbringend auf dem Markt veräußert, haben wir für jeden Beruf ein eigenes Rätsel, an dem auch nur die Angehörigen des jeweiligen Handwerks teilnehmen dürfen. Wir hoffen, so die Chance zu erhöhen, dass die Rezepte bei einem Spieler landen, der sie auch wirklich selbst zum Craften einsetzt.

Was erwartet Euch noch in unserer Jubiläumszeitschrift? Jede Menge spannende Rückblicke auf unsere Historie und die des Spiels selbst, aber auch unsere gewöhnlichen Berichte zu den neuesten Updates, eine Filmkritik und zahlreiche kleine Geschichten aus den Spielwelten stehen für Euch bereit. Zudem haben wir wieder einige Leserbriefe erhalten, die wir Euch selbstverständlich nicht vorenthalten wollen. Ich bin sicher, auch sie werden erneut eine interessante Diskussionsgrundlage bilden können.

Jubiläen sind grundsätzlich der richtige Zeitpunkt für Danksagungen und Rückblicke, ich möchte dieses Mal aber nicht zu ausschweifend werden. Auf den folgenden Seiten findet ihr noch jede Menge Artikel dieser Art, denn der größte Dank geht wie immer an Euch - unsere Leser -, die komplette Redaktion und unsere Unterstützer aus dem Hause InnoGames. Trotz dieses feierlichen Anlasses betrachten wir dieses Jubiläum auch voller Trauer, hätten wir doch gerne die Reaktion unseres Gründers Sir Wusel erlebt. Einige persönliche Worte der Redaktion findet ihr ebenfalls in dieser Zeitschrift.

In diesem Sinne und mit der Bitte, stets den Moment in Eurem Leben zu genießen und Euch darüber bewusst zu sein, wie schnell man aus seinem gewohnten und sicheren Umfeld geworfen werden kann, wünsche ich Euch großes Vergnügen beim Stöbern, Lesen und Rätseln in unserer 100. Ausgabe!

Viele Grüße im Namen der gesamten Redaktion

Mats Brandt (stam1994)
(Chefredakteur der TWTimes)

Neues aus der Sammlerecke

Eine Hose ist eine Hose, ist eine Hose ...

... könnte man meinen. Aber auf Welt 10 ist das anders. Hier ist meine Jahrmarkthose seit letzter Woche auf Stufe 5 veredelt und somit etwas Besonderes. Natürlich sieht das jeder anders, aber für mich war es so. Die noch fehlende Hose erhielt ich von der Spielerin **kelima**, vielen Dank nochmals dafür! Du hast das TWTimes Sammleritem verdient.

Nach der Abholung vom Markt dann die Veredelung und die lang ersehnte Anprobe. Und was soll ich sagen, eine Hose ist eben doch eine Hose, ist eine Hose, ist eine Hose ...

Jetzt fehlen noch 17 Jahrmarktswesten und dann habe ich mein Spielziel vorerst erreicht. Vielleicht kann sich ja jemand auf Welt 10 noch von seinen Westen trennen, mich würde es auf jeden Fall freuen.

Für die Hilfe bis hierher, Danke Welt 10!

(Maxter112)



Profil des Monats Mai 2017

Lesen bildet

Am 25.05.2017 eröffnete die neue deutsche Spielwelt **Jacksonville** ihre Pforten und bereits am Starttag war auch der Spieler waizen dort vertreten. Nachdem der Autor im Saloonchat um etwas Unterstützung für die TWTimes gebeten hatte, war waizen als erster Spieler in der neuen Welt bereit, der Redaktion bei der Verbreitung ihrer Zeitung zu helfen. Er nahm folgenden Eintrag in sein Spielerprofil auf:

[url=www.twtimes.de]TWTimes - Spaß und Infos von Spielern für Spieler[/url]

Und durch diese Unterstützung unseres Projekts hat sich waizen einen Platz in der 100. Ausgabe in der Rubrik "Profil des Monats" verdient!



waizen - TWTimes-Unterstützer der ersten Stunde in Jacksonville

Die Redaktion würde sich übrigens freuen, wenn sich möglichst viele Spieler waizens weisem Vorbild anschließen würden und die Weisheit in den Weiten des Wilden Westens durch einen Profileintrag ebenfalls weiterentwickeln würden.

(Tony Montana 1602)

Betrüger am Werk?

So ein Zirkus ...

Wenn wieder einmal der Zirkus auf einer Welt ankommt, freut man sich über die Abwechslung im Alltag. Es gibt da verschiedene Stände und Zelte, die unterschiedlich beliebt sind. Bisher ging ich gern ins Zelt der Wahrsagerin, die die Karten legt. Bei meinem letzten Besuch bei ihr, erhielt ich dann den Beweis, dass sie eine Falschspielerin ist. Die Karten sind gezinkt! Oder war es doch ein Glück für mich, dass sich hinter allen Karten der gleiche Gewinn befand?



(Cymoril)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juni

Der Sommer naht, die Hitze nimmt zu, da mag man es eher etwas gemütlich und so passt es ganz gut, dass wir diesen Monat nur eine wiederholbare Questreihe zu spielen haben.

Die toleranten Westernhelden/innen/Unbestimmten/WasAuchImmer können die Questreihe **Christophers Parade** vom 22.06.2016 um 10:00 Uhr bis zum 28.06.2016 um 23:59 Uhr spielen.

(Tony Montana 1602)



Joony erinnert sich

Grußwort zur 100. Ausgabe der TWTimes

Liebe Tw-ler,

nun ist es endlich soweit! Einige werden darauf geantwortet haben, andere werden in Zukunft gespannt auf die nächsten Ausgaben warten. Es ist der 1. März und die Erstaussage ist erschienen.

Wir freuen uns, dass alles so super gelaufen ist und hoffen, dass dies auch in Zukunft so bleiben wird.

So lautete das Vorwort der allerersten TWTimes-Ausgabe im März 2009, direkt gefolgt von Danksagungen.

*„Als Chefredakteur möchte ich mich bei folgenden Leuten bedanken: **Joony** - Der für uns einen Irc erstellt hat“*

Somit ist mein Name, Joony, der zweit-erste Spielernamen, der je in der TWTimes erwähnt wurde, direkt nach dem seit 2009 immer noch aktiven Chefredakteur, stam1994 – und das ist wohl auch der Grund, warum ich jetzt, zur 100. Ausgabe der Zeitung, verpflichtet bin, ein Grußwort zu schreiben: Na toll. Spaß! Von Browsergames kennt man, und ich persönlich habe es vorher bei der deutschen und schweizerdeutschen Community von „Die Stämme“ gesehen, dass sich ein paar engagierte Spieler zusammentun, um eine Communityzeitung auf die Beine zu stellen. Ein spannendes, sehr ambitioniertes Projekt, das meistens nach einigen Ausgaben auseinander bricht bis es vielleicht sechs Monate oder ein Jahr später nochmal jemand versucht, aber auch wieder kläglich scheitert.

Als die TWTimes gestartet wurde, von einem damals vielleicht 15jährigen The West-Spieler und ein paar Gehilfen, dachte ich genau das Gleiche. Coole Idee, großes Projekt, verfolge ich für die nächsten paar Monate gerne. Und jetzt, über acht Jahre später, erscheint die 100. Ausgabe der TWTimes. Das hätte keiner gedacht, ich auf jeden Fall nicht. So viel Ehrgeiz, Hartnäckigkeit, Zeit, Liebe und Spaß wie das TWTimes-Team in dieses Projekt gesteckt hat, habe ich vorher in keiner Online-Community, in keinem Spiel gesehen und habe den allergrößten Respekt vor dem Team und dessen Leistung. Und nicht nur das Team ist stark geblieben. Vergleicht man die ersten paar Ausgaben mit den jetzigen, hat sich einiges verändert. Die visuelle und inhaltliche Qualität hat sich über die Jahre wieder und wieder verbessert, es gibt immer wieder etwas Neues, in jeder Ausgabe steckt etwas Spannendes und jeden Monat aufs Neue wird der deutschen Community von The West eine fertige neue Ausgabe präsentiert.

Zu meiner aktiven Zeit als Community Manager bei The West hatte ich viel Kontakt zum TWTimes-Team. **Stam1994**, **Cymoril**, **quis** und vor allem **Tony Montana 1602**, können bestimmt ein Lied davon singen – die TWTimes und wir von InnoGames haben immer versucht die TWTimes gemeinsam zu gestalten, indem wir Informationen über die TWTimes an die Community rausgaben; wir haben exklusive Interviews und Berichte über die TWTimes veröffentlicht, Belohnungen für Gewinnspiele gestiftet, wir haben stam1994 mehrmals zu InnoGames eingeladen und nicht zuletzt auch in-game-Gegenstände für besondere TWTimes-Events erstellt.

Aber natürlich gab es auch mal Meinungsverschiedenheiten. Doch auch das hat die Truppe der TWTimes nie aufgehalten, wir haben immer eine Lösung gefunden und es hat sehr viel Spaß gemacht, dieses Projekt zu unterstützen.

Ich persönlich bin nun schon eine Weile nicht mehr für The West zuständig, habe kaum mehr Zeit, meine Charaktere auf Welt 1 und 2 weiterzuspielen und habe so gut wie keinen Kontakt zum TWT-Team mehr. Trotzdem logge ich mich fast jeden Monat ins Forum ein, schaue mir die neue TWTimes an und muss doch fast jedes Mal über den ein oder anderen Artikel schmunzeln.

Danke an das komplette TWTimes-Team für euren jahrelangen Einsatz, Glückwunsch zu diesem großen Meilenstein und bleibt stark, stur und behaltet unbedingt den Spaß an der Arbeit. Ich freue mich auf das 10jährige.

Joony

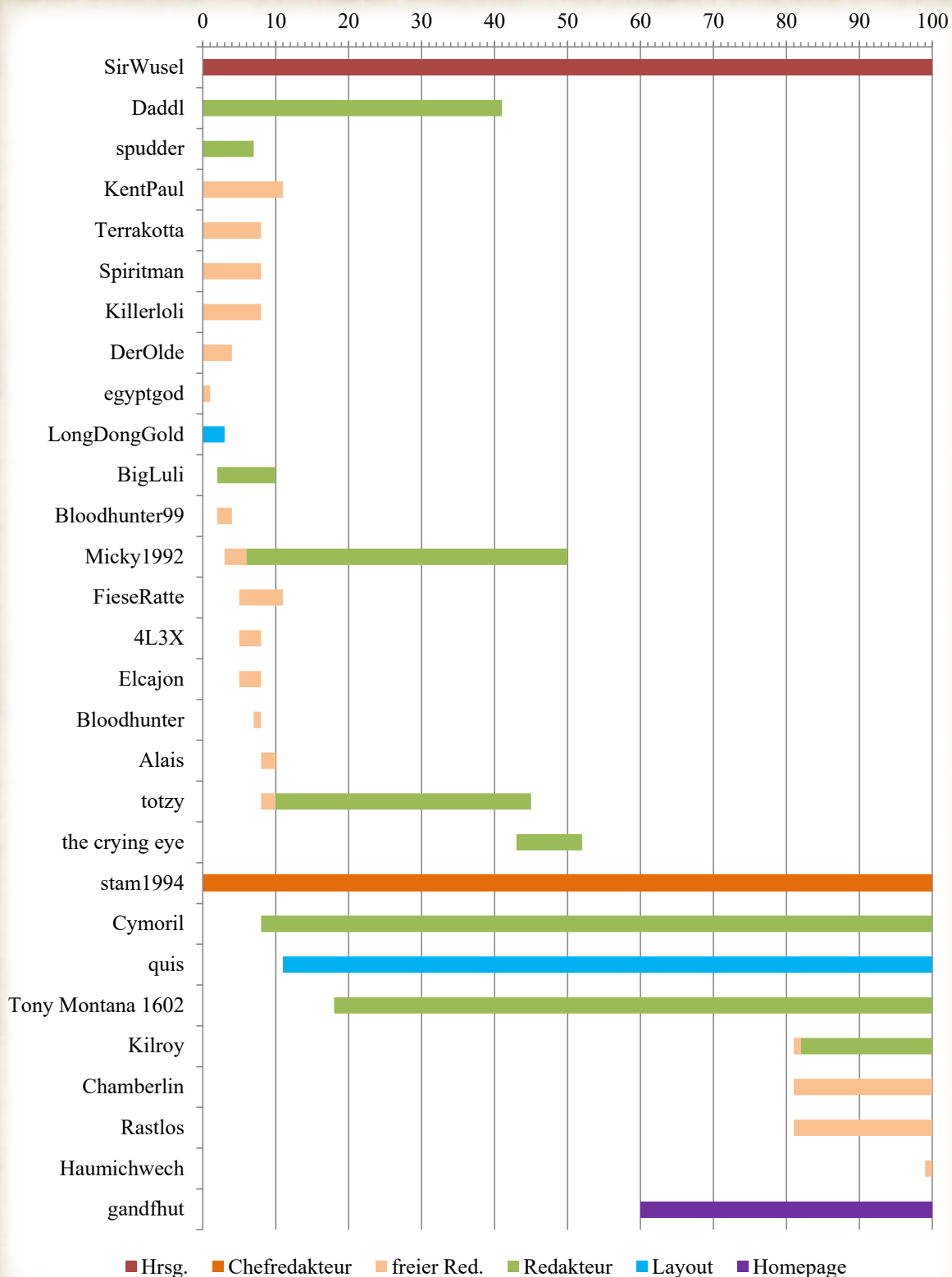


Statistik

Die Redaktion - von damals bis heute

Spieler kommen und gehen und kommen auch oftmals wieder zurück ins Spiel The West. Auch in der Redaktion erfolgte in den Anfangszeiten der TWTimes ein vielfacher Wechsel von Redakteuren, welche unser Layouter quis einmal grafisch dargestellt hat. Es ist zu erkennen, dass sich im Laufe der Monate ein Stamm herausgebildet hat.

(Cymoril)



Update 2.55

Von Feiern und Footballen

Am Dienstag, den 09.05.2017, kam das Update 2.55 in unser Spiel und The West hatte etwas zu feiern - seinen 9. Geburtstag! Aus diesem Anlass kam eine kurze Questreihe aus drei Aufgaben ins Spiel. Die Belohnung für uns Spieler war eine schöne Geburtstagstorte, die es in sich hatte. Wer sie öffnete, fand darin einen VIP-Premiumaccount für drei Tage, der ganz nach eigenem Wunsch aktiviert werden kann.



9 Jahre The West - Geburtstagstorte und VIP-Premiumaccount

Ebenfalls Teil des Updates war eine Questreihe mit zehn Aufgaben rund um den American Football. Henry benötigte dabei wieder einmal Hilfe - was bekommt der eigentlich mal alleine hin? - und bedankte sich dafür mit einem Football. Damit es bei dem doch recht körperbetonten Spiel nicht zu schwereren Verletzungen kommt, wurde passend zur Quest - ein Schelm, wer böses dabei denkt - gleichzeitig im Union Pacific Shop eine Footballausrüstung zum Kauf gegen Nuggets angeboten.



Quests und Sale - Die komplette Footballausrüstung

Auch für die Sammler hat das Update zwei erfreuliche Inhalte zu bieten. Die Sets des Osterevents von Pat Garrett, John Wesley Hardin und Butch Cassidy sind seit dem Update nun auch auktionierbar. Darüber hinaus gibt es neue Items, die in Sammlungen zusammengefasst sind, für die es Erfolge zu erspielen gibt. Ausführliches dazu könnt ihr in zwei gesonderten Berichten in dieser Ausgabe lesen.

Die einzige Fehlerkorrektur des Updates betrifft die Migration von einer zur nächsten Welt. Nun sollte dabei kein Spieler mehr in der Warteschleife hängenbleiben, sondern über Nacht an seinem gewünschten Zielort ankommen.

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

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-55.75467/>

im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-55.75468/>

teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Erkaufte Erfolge

Erfolge gegen Cash

9 Monate ist es her, dass mit dem „Colcord-Set“ erstmalig das neue InnoGames-Einnahmemodell Einzug ins Spiel hielt (s. auch TWTimes-Ausgabe September 2016) und wurde seitdem immer mal wieder von InnoGames genutzt, um offensichtlich die Einnahmelücke zwischen zwei Events zu füllen. Neueste Auflage hiervon war nun das „American-Football-Set“, welches es für 2 Tage im Mai im Shop zu kaufen gab.



Auch dieses Mal folgte alles dem inzwischen wohl standardmäßigem Konzept: Die Spieler wurden per Quest mit einem Setgegenstand „angefüttert“, alle weiteren Teile gab es dann aber selbstverständlich nur gegen entsprechenden Nuggeteinsatz (1.800 Nuggets).

Zugleich gab es auch für dieses Set wieder einen extra Sammlererfolg (inkl. Erfolgspunkten), welcher damit ebenfalls nur mit Nuggets zu erhalten war. Die schon früher geäußerte Spielerkritik an dieser Vorgehensweise – vor allem für die reinen Pay-Erfolge – prallte bisher natürlich an InnoGames ab. Es kommt einem inzwischen eher so vor,

dass je mehr Spieler sich über eine Pay2Win-Aktion beschwerten, desto mehr sieht sich InnoGames darin bekräftigt dieses Modell weiter auszubauen.



Mehr Spieler wird dieses Sale-Konzept, welches an Häufigkeit scheinbar auch immer mehr zunimmt, sicherlich nicht generieren – egal wie oft man auch in letzter Zeit mit dem aufdringlichen Freundschaftswerbefenster genervt wurde – sondern es wird nur dazu führen, dass noch mehr Spieler The West den Rücken kehren. Aber das stört bei InnoGames ja schon lange niemanden mehr.

(Rastlos)

Erinnerungen an den Beginn

Wie alles begann ...

100 Monate, mehr als 8 Jahre, in denen 100 Ausgaben der TWTimes entstanden. Unsere Gedanken wandern zurück zu den Anfängen mit Sir Wusel. Wie war das damals?

stam1994 erzählt

100 Ausgaben der TWTimes - seit unserer Startausgabe vor acht Jahren hat sich einiges verändert. Nicht nur bei uns Redakteuren persönlich, auch die Zusammensetzung unseres Teams ist immer wieder durch Zu- und Abwanderungen verändert worden und - das soll nicht unerwähnt bleiben - auch The West selbst ist längst nicht mehr so, wie es zu Beginn unserer Geschichte war.

Ich erinnere mich nur noch dunkel daran, wie ich damals mit der Stämme-Welle wechselnd zu The West kam und einen Platz in der Closed Beta des Spiels knapp verpasste. Der Ärger war zunächst groß, doch mit dem offiziellen Spielbeginn startete auch ich meine Western-Laufbahn. Zunächst noch sehr euphorisch, auf allen Hochzeiten tanzend, spielte ich auf allen verfügbaren Welten, tummelte mich im IRC und brachte das Moderatoren-Team mit meinen gerade mal 14 Jahren gehörig auf die Palme. In dieser Zeit haben sich kurioserweise etliche Verwarnungen und Ermahnungen angesammelt, auf die ich heute mit einem Lächeln zurückblicke.

Damals war The West ein großer Bestandteil meines Alltags und rückblickend glaube ich zu wissen, in dieser Zeit hier viel gelernt zu haben. Das lag nicht zuletzt an den zahlreichen Projekten, die sich in den Folgejahren ergaben. Den Start machte die TWTimes, von der ich in den vergangenen 100 Ausgaben bestimmt schon öfter behauptet habe, dass ich ein so langfristiges Projekt nie für möglich gehalten hätte. Der Aufbau der Zeitschrift, gemeinsam mit Sir Wusel, war eine aufregende Zeit, die mich viele Erfahrungen hat sammeln lassen - auch von Sir Wusel selbst. Die Zeitschrift ermöglichte es mir, persönlichen Kontakt zu InnoGames aufzubauen und die - auch das muss an dieser Stelle einmal gesagt werden - beeindruckende Entwicklung des Unternehmens hautnah mit zu verfolgen.

Es folgten Exklusivinterviews, Videos davon und von den Bürokomplexen des Unternehmens - sicher, das alles war alles andere als professionell. Aber ich denke, es ermöglichte jedem Spieler zu diesem Zeitpunkt einen Einblick hinter die Kulissen, der ihnen sonst verwehrt geblieben wäre.

Es folgten der Adventskalender und weitere Projekte. Die enge Bindung zu InnoGames intensivierte sich so stark, dass ich nach Abschluss meines Abiturs beinahe meinen ersten Job dort gefunden hätte. Letztlich habe ich mich jedoch für einen anderen Weg entschieden, der mich gegenwärtig so stark einspannt, dass meine Aktivität und auch die Verbindung zu InnoGames von Monat zu Monat geringer wurde. Heute spiele ich The West nicht mehr aktiv, bin nicht mehr Teil des West-Teams, stehe nur noch selten in Kontakt zu den Verantwortlichen, aber freue mich umso mehr darüber, dieses Erbe noch immer weiterführen zu dürfen. Die TWTimes ist eine Institution, die unsere Community mitgeprägt hat. Ermöglicht haben das alleine unsere Redaktionsmitglieder und alle Mitwirkenden dieser Zeitung, vor allem aber selbstverständlich ihr Leser und nicht zuletzt auch InnoGames.

Wir alle sind stolz darauf, noch immer Teil dieses Projekts zu sein und hätten uns gewünscht, Sir Wusel anlässlich dieses wohl einmaligen Jubiläums auf andere Art und Weise in seinem Projekt verewigen zu können. Ereignisse wie diese zeigen uns immer wieder, dass Zeiten sich ändern, Leben vergänglich ist, aber am Ende eines jeden Weges neue Möglichkeiten und Chancen auf uns warten. Und so ist es uns eine Freude, dieses Projekt weiterzuführen, bis es eines Tages nicht mehr gebraucht wird.

Cymoril erzählt

Ich spielte im Jahr 2009 noch auf Welt 2. Es war eine andere Zeit, ein anderes Spielen als heute im Jahr 2017. Es gab noch keinen Markt, auf dem man sich bequem benötigte Items kaufen konnte. Ich brauchte dringend eine Axt, klickte mich durch viele Städte der Welt, ob es diese irgendwo gab. Endlich fündig geworden schrieb ich den Stadtgründer Sir Wusel an und erhielt eine Einladung in seine Stadt, wo ich auch lange Zeit blieb. Als ich mitbekam, dass dieser Spieler der Gründer der TWTimes war, konnte ich mir kritische Hinweise zu den Berichten nicht verkneifen. Sir Wusel war dankbar für die Korrekturhinweise und so wurde es zur Gewohnheit, dass ich die Berichte vorab zur Durchsicht erhielt.

Erinnerungen - Fortsetzung

Sir Wusel programmierte viel und gerne. Er sprudelte nur so vor Ideen. Hatten andere Ideen, setzte er sie sofort um. So entstanden einige gemeinsame Projekte, für die ich auch sein Tester war.

Meine "Laufbahn" bei der TWTimes begann am 15. Oktober 2009. Konkreter gesagt, meldete ich mich da im Redaktionsforum an. Zuvor arbeitete ich bereits etwas im Hintergrund, wie oben bereits erwähnt. Ich spielte anderen die Bälle zu, provozierte stam1994 im Forum von The West wegen des Newsletters ein bisschen. Denn damit ging es nicht so schnell vorwärts, wie ich mir wünschte. Der Chefredakteur konnte mich dann auch dementsprechend gut leiden. Very Happy Also holte ich die Diplomatentasche aus dem Schrank und ging damit ins Forum um erklärende PN zu schreiben. Aber er war auch ganz geschickt, bat, dass ich mich im Redaktionsforum anmelde ... Zunächst folgte ich dieser Bitte auch, mit dem Gedanken, die bisherigen Korrekturen gleich vor Ort machen zu können. Wo immer es möglich war, wurden in der Redaktion Scherze getrieben. Es war eine lustige Zeit mit Sir Wusel. Im Laufe der Jahre lernten wir Schreiberlinge alle viel voneinander und passten uns nach und nach an, sodass heute jeder jeden ersetzen kann. Nur quis bildet dabei eine Ausnahme. An das Layout traut sich keiner außer ihm ran.

Inzwischen entstanden 100 Ausgaben der TWTimes und ich bin ein bisschen stolz darauf, dass wir so lange durchgehalten haben und das von Sir Wusel ins Leben gerufene Werk fortsetzen konnten. Ich wünschte, Sir Wusel hätte es miterleben können. Gerne denke ich an die Zeit zurück, als wir noch ein Team waren, welches er später aus beruflichen Gründen verließ.

Danke, Sir Wusel, dass du uns und unseren Lesern die TWTimes "vererbt" hast.

Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle auch bei den Spielern von The West, die uns seit Jahren die Treue halten und sich auf jede neue Ausgabe freuen. Danke auch an die Berichtseinsender und die Rätselfreunde. Danke an InnoGames, die uns die TWTimes-Items zur Verfügung gestellt haben und hoffentlich auch noch weitere Teile zu unserem Set anfertigen werden, die wir vordergründig an Leser, welche uns mit Berichten unterstützen, vergeben können.

quis erzählt

Hmmm, **Sir Wusel** ... um ehrlich zu sein, kann ich nichts über ihn erzählen. Meine Zeit in der Redaktion begann nach seiner aktiven Zeit bei der TWTimes. Ich kann mich noch gut erinnern, dass im Januar 2010 ein Anliegen an mich herangetragen wurde.

Aber beginnen wir von vorne. Angefangen habe ich auf Welt 1, als die Pforten der Closed-Beta geöffnet wurden, am 15. April 2008. Ich habe mich von den Stämmen und von einem Freund überreden lassen, dass ich mal dieses tolle neue Spiel The West ausprobieren solle. Ich tat wie mir geheißen und fing damit an. Wie man sieht, ich bin bis heute dabei geblieben. Nun ja, ich klickte ein wenig hier, ein wenig da, und mein Stämme-Partner und ich wetteiferten, wer schneller bei den Quests und beim Stufenansteigen ist. Ich geriet ins Hintertreffen, weil ich acht Stunden lang eine Stadt gründete, die ich auch heute noch bewohne (Nach dem Umzug auf The West 2.0 suchte ich mir sogar einen Platz in der Nähe des damaligen Gründungspunktes). Um es kurz zu machen, ich suchte für meine Stadt neue Bewohner und fertigte dafür eine "Zeitung" an, den Dodge City Daily Globe.

Anscheinend ist dies sogar bis zur Redaktion der TWTimes durchgedrungen, denn als ein neuer Layouter gesucht wurde, erzählte **Bilo** von Welt 4 Cymoril, dass er da was gesehen hätte, bzw. jemanden als neuen Layouter im Auge hätte. In einer Hals-über-Kopf- oder wasweißichwas für eine Aktion schrieb mich also Cymoril an, dass händierend ein neuer Layouter gesucht wurde und ob ich das nicht vielleicht mal probierhalber machen könne. Aus probierhalber sind nun auch schon 7 Jahre geworden, in denen ich so einiges miterlebt habe, sei es von The West oder von der TWTimes. Redakteure kamen und gingen, aber ein harter Kern blieb und liefert Euch bis heute pünktlich zum Monatsersten die neue TWTimes, mittlerweile die 100. Ausgabe. Auch wenn es recht oft knapp wird mit Redaktionsschluss und anfertigen der neuen Ausgabe, bisher hat es immer noch geklappt.

Erinnerungen - Fortsetzung

Tony Montana 1602 erzählt

Vom, ich möchte es mal so nennen, "harten Kern" der TWTimes bin ich derjenige Redakteur, der als letztes zur Redaktion stieß. Wenn ich auch das Spiel The West selbst bereits seit April 2009 aktiv spiele, so verpasste ich doch die ersten anderthalb Jahre der TWTimes. Meinen ersten Auftritt als Redakteur hatte ich in Ausgabe 19. An den Ausgaben vorher hatte ich nur geringen Anteil, durch einige wenige Gastbeiträge und durch Korrekturen. Ja, die Korrekturen, damit fing für mich alles an. Cymoril, die zur TWTimes kam, indem sie deren Gründer Sir Wusel Korrekturvorschläge machte, wandte damals ihrerseits eine Methode an, die mir damals noch unbekannt war: Die Methode "8a". Nach dem Motto "alle anfallenden Arbeiten auf andere abschieben, anschließend anschießen" durfte ich erste Korrekturen an bereits verfassten Beiträgen vornehmen. Ob sie diese Methode ihrerseits von Sir Wusel gelernt hatte oder schon vorher perfekt beherrschte, kann ich nicht sagen, denn leider war es mir nicht vergönnt, Sir Wusel persönlich kennenzulernen. Als ich zur Redaktion stieß, hatte er das Projekt als aktiver Teil bereits wieder verlassen.

Aufgrund persönlicher Neigungen und Fähigkeiten füllte mich diese Tätigkeit jedoch nicht dauerhaft aus und ich dachte mir, da sei es schon besser, selbst etwas zu schreiben, statt nur die Werke anderer Redakteure zu verbessern. Das Spielgeschehen war damals noch sehr viel chaotischer und in Teilen natürlich auch lebhafter als heute und so war ein weiterer Redakteur, der eigene Inhalte liefert und weitere Bereiche des Spiels abdeckt, statt nur zu korrigieren, in der Redaktion gerne gesehen.

Zu Beginn meiner Arbeit als Redakteur zog ich einen Teil der Motivation für die TWTimes auch daraus, dass ich sie zum Teil als rein funktionale "Fingerübung" in den Bereichen Recherche und Textkomposition betrachtete. Dieser Aspekt ist mittlerweile in den Hintergrund getreten, die TWTimes ist ein lieb gewonnenes Hobby geworden. Über all die Jahre prägten drei Grundgedanken meine Texte für die TWTimes: Informationen über die Spielinhalte zu verbreiten, die Spieler zu unterhalten und, wenn möglich, das Wissen über die Geschichte und Kultur der USA und des Wilden Westens etwas zu erweitern. Die Tatsache, dass wir seit mittlerweile 100 Ausgaben gelesen werden und uns auch immer noch Feedback von Spielern und Lesern erreicht, zeigt, dass wir mit dieser Mischung nicht gänzlich falsch liegen können. Solange es unsere Zeit erlaubt und unsere Leser uns noch lesen wollen, werden wir unser Projekt fortsetzen. In diesem Sinne: Ihr für uns und wir für euch - Community und TWTimes!

kilroy erzählt

So vor etwas mehr als drei Jahren war es, als ich einen Bären bei einer Arbeit fand. Da ich schon einen hatte, stellte ich diesen auf den Markt. Wohl zu teuer. Denn eine Spielerin fragte mich, ob ich ihn nicht billiger abgeben würde oder vielleicht gegen Feldkochprodukte tauschen möchte. Da ich sowieso gerade ein paarmal Räucherwerk gebrauchen konnte, wurde der Bär gegen selbiges getauscht. Einen netten Chat später einigte man sich auch darauf, sich zukünftig gegenseitig Produkte zu craften.

So chattete man öfter, und sprach auch so über das eine und andere im Spiel. Im Laufe der Chats erfuhr ich, daß meine Chatpartnerin für die TWTimes schreibt. Sie äußerte einmal die Bitte, ob ich nicht auch einmal meine Meinung zu einen Event schreiben möchte. Und wer bin ich, dass ich so eine Bitte ausschlagen könnte? Also schrieb ich das ein oder andere Mal etwas zu Events. Es folgten ein paar kleine Geschichten zu gefundenen Bären, welche ich ihr natürlich überließ, und schließlich die Hilfe bei einem Rätsel. Daraus entwickelte sich eine permanente Mitarbeit, und schließlich auch die Frage, ob ich Redakteur werden möchte. Da ich vor allen auch über Themen schreiben kann, die nicht direkt mit dem Spiel zu tun haben und auch die ein oder andere Geschichte von mir geben darf, bin ich mit Spaß bei der Zeitung dabei geblieben.

Meine Chatpartnerin von damals war Cymoril. Danke, das Du mich zur Zeitung animiert hast und wir gemeinsam an der 100. Ausgabe arbeiten konnten.

Reenactment

Reenactment - zeitlose Geschichte

Morgengrauen. Zwischen den Zelten hängt noch leichter Bodennebel. Der Geruch von Lagerfeuer und Kaffee liegt über dem ganzen Lager. Überall bewegen sich Leute in blauen Uniformen. Dann die ersten Befehle, das Antreten. Auf den freien Flächen sammeln sich Kompanien, es wird abgezählt, Waffen werden überprüft. Rechts um und Abmarsch. Voran die Stars and Stripes.

Etwas entfernt setzt sich eine Kolonne in grauen Uniformen in Marsch. Reiter gallopierten vorbei und Kanoniere ziehen ihre Geschütze in Richtung Schlachtfeld. Nach einiger Zeit treffen die feindlichen Truppen aufeinander, Kanonen donnern, Musketensalven krachen, blaue und graue Linien marschieren aufeinander zu. Bilder wie in einem US-Spielfilm, aber der Schein trügt. Das Ganze läuft auf einem Truppenübungsplatz in Deutschland ab.

Reenactment oder Living History, das ist lebendige Geschichte. Das ganze bezeichnet eine möglichst detailgetreue Nachstellung einer historischen Epoche, in meinem Fall die des US-Bürgerkriegs. Dabei geht es nicht ums "Krieg spielen", sondern um Lagerleben, historische Stars and Stripes. Jedes Jahr gibt es hierzulande zwei bis drei große Hauptveranstaltungen, teilweise mit bis zu 1000 Teilnehmern. Dazu kommen viele kleinere Veranstaltungen zur historischen Ausbildung und Seminare. Vielfach bedienen sich inzwischen Dokumentarfilmer oder auch Regisseure der Mitglieder der Reenactmentszene. So auch bei Spielfilmen wie "Gettysburg" oder auch "Fackeln im Sturm".

Geboten wird hier für jeden etwas. Ob es die Liebe zum "bunten Rock" ist, die historischen Waffen, die Lagerfeuerromantik oder einfach nur das Eintauchen in eine andere Zeit für ein paar Tage.

Über Fragen zu meinem Hobby würde ich mich sehr freuen. Ich stehe euch per Telegramm in den Welten 6, 10 und Hannahville gerne mit Rat und Tat zur Seite oder wenn ihr auf diesen Welten nicht spielt, sendet eure Fragen und Gedanken zum Thema an die Redaktion ein.

(Chamberlin)



Warten auf die Grauen



Kanonen im Lager



Feuerfrei: ein US-20-Pfänder



Abends im Lager

Neue Sammelitems

Auf die Suche, fertig, los ... nach neuen Sammelitems

Zusammen mit Update 2.55 haben im Mai neue Sammelitems und die dazugehörigen Sammlerfolge den Weg ins Spiel gefunden und geben so ein klein wenig neuen Spielcontent. Diese neuen Sammelitems stehen in engem inhaltlichen Zusammenhang mit den vier wohlbekannten Saloongenossen (<https://forum.thewest.de/index.php?threads/neue-sammlerfolge.75469/#post-827411>).



Die entsprechenden Items können generell auf drei verschiedene Arten erhalten werden, wobei jedes der neuen Items jedoch nur auf eine einzige der jeweiligen Arten zugänglich ist. Zum einen sind einige der Items als Questbelohnungen Bestandteil von Questreihen, von denen viele aktuell aber noch nicht im Spiel implementiert sind. Einige andere Items lassen sich ausschließlich per Nuggets/Bonds im Union Pacific Shop kaufen (erst mit Update 2.56 aktiviert). Die übrigen Items lassen sich (fast) alle bei High-Lvl-Arbeiten der Kartenmitte finden, hier ist jedoch viel Ausdauer und Geduld gefragt, denn die Sammelitems dropen mit einer sehr geringen Wahrscheinlichkeit (mehr Informationen dazu in einem anderen Artikel in dieser TWTimes). Nachfolgend eine entsprechende Übersicht über alle neuen Sammelitems, deren Wirkung und wie sie zu erhalten sind (*alle Angaben ohne Gewähr*):

	Grüne Handtasche	+0.02 Charisma (pro Stufe)		Questreihe "Geschäfts idee"
	Geldbeutelchen	+0.2 Charisma (pro Stufe) +0.05 Auftreten (pro Stufe)		Für Wells Fargo arbeiten
	Modische Handtasche	+0.2 Stärke (pro Stufe) +0.05 Fingerfertigkeit (pro Stufe)		Als Pianist arbeiten
	Indianische Handtasche	+0.2 Beweglichkeit (pro Stufe) +0.05 Handeln (pro Stufe)		Ein Handelsbüro leiten
	Perlenhandtasche	+0.2 Charisma (pro Stufe) +0.05 Schießen (pro Stufe) +0.05 Fallen stellen (pro Stufe)		300 Nuggets/Bonds
	Uralter Geldbeutel	+0.2 Charisma (pro Stufe) +0.05 Taktik (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Reisehandtasche	+0.2 Stärke (pro Stufe) +0.05 Reflex (pro Stufe)		Auf der Bühne arbeiten
	Seidenhandtasche	+0.2 Geschicklichkeit (pro Stufe) +0.05 Zähigkeit (pro Stufe) +0.05 Ausweichen (pro Stufe)		300 Nuggets/Bonds

Neue Sammelitems - Fortsetzung

	Starker Whiskey	+20 APs auf "Als Söldner arbeiten" +0.05 Schießen (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Fruchtdrink	+20 APs auf "Alkohol transportieren" +0.05 Reiten (pro Stufe)		Alkohol transportieren
	Honiglikör	+20 APs auf "Alkohol destillieren" +0.05 Fingerfertigkeit (pro Stufe)		Alkohol destillieren
	Weißwein	+20 APs auf "Agaven pflücken" +0.05 Ausdauer (pro Stufe)		Questreihe "Das große Footballspiel"
	Mexikanischer Tequila	+20 APs auf "Zum Armdrücken antreten" +0.05 Schlagkraft (pro Stufe)		Zum Armdrücken antreten
	Premiumrum	+20 APs auf "Hilf den Greenhorns" +0.05 Fingerfertigkeit (pro Stufe)		Hilf den Greenhorns
	Tokaier	+20 APs auf "Als Übersetzer arbeiten" +0.05 Zähigkeit (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Bester Schwarzgebrannter	+20 APs auf "Auf der Bühne arbeiten" +0.05 Auftreten (pro Stufe)		300 Nuggets/Bonds

	Ehrenmedaille der Marine	+0.2 Beweglichkeit (pro Stufe) +0.05 Verstecken (pro Stufe)		Als Pinkerton-Agent arbeiten
	Ehrenmedaille der Armee	+0.05 Ausweichen (pro Stufe) +0.05 Zielen (pro Stufe)		Kugeln einschmelzen
	Freiheitsmedaille	+0.2 Charisma (pro Stufe) +0.05 Leiten (pro Stufe)		Als Personenschutz arbeiten
	Goldene Verdienstmedaille	+0.05 Ausweichen (pro Stufe) +0.05 Fallen stellen (pro Stufe)		Eine Expedition anführen
	Silberstern der Vereinigten Staaten	+0.2 Stärke (pro Stufe) +0.05 Lebenspunkte (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Anerkennungsmedaille der US-Armee	+0.05 Lebenspunkte (pro Stufe) +0.05 Ausweichen (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Henry-Draper-Medaille	+0.05 Reflex (pro Stufe)		Questreihe "Weltraum - Unendliche Weiten"
	Medaille für Tapferkeit auf See	+0.1 Leiten (pro Stufe) +2 Multiplayer-Angriff (Fortkampfbonus) +2 Multiplayer-Verteidigung (Fortkampfbonus)		300 Nuggets/Bonds

Neue Sammelitems - Fortsetzung

	Shipibo-Rassel	+0.05 Schwimmen (pro Stufe) +0.05 Mit Tieren umgehen (pro Stufe)		Alligatoren jagen
	Indianische Flöte	+0.05 Ausdauer (pro Stufe) +0.05 Zähigkeit (pro Stufe)		Den Westen erkunden
	Okarina	+0.2 Beweglichkeit (pro Stufe) +0.05 Schießen (pro Stufe)		Ein Reservat planen
	Indianische Trommel	+0.05 Mit Tieren umgehen (pro Stufe) +0.05 Fingerfertigkeit (pro Stufe)		Questreihe "Erneuere den Geist (1)"
	Sansula	+0.2 Geschicklichkeit (pro Stufe) +0.05 Fallen stellen (pro Stufe)		Questreihe noch nicht vorhanden
	Koshi-Glocke	+0.2 Stärke (pro Stufe) +20 APs auf "Mit Indianern handeln"		Großwild jagen
	Chajchas	+0.2 Geschicklichkeit (pro Stufe) +20 APs auf "Gewehre an Indianer verkaufen"		Als Fallensteller arbeiten
	Regenstab	+0.2 Beweglichkeit (pro Stufe) +25 APs auf "Alligatoren jagen" +25 APs auf "Großwild jagen"		300 Nuggets Bonds

Da die neuen Sammelitems erfreulicherweise auktionierbar sind, lassen sich diese zwecks Vervollständigung der zugehörigen Erfolge auch an andere Spieler ausleihen, d. h. man muss für die Sammelerfolge also nicht zwingend alle Items selber finden/kaufen.

(Rastlos)



Schlüsselkämpfe

Damals war's ...

Rückblick 2010 – Events von Spielern auf W2 - Die Ära der Schlüsselkämpfe

Jeder kennt sie, viele haben regelmäßig ihr Ersparnis dafür investiert – die Geldpoolkämpfe. Auf Welt 2 waren sie unter dem Namen Schlüsselkämpfe bekannt geworden. Warum der Name Schlüsselkampf? Das Ziel des Gründers **dybbuk** war es, den 3. Schlüssel (Anmerkung der Redaktion: für eine Quest) zu finden. Zum Erstaunen aller fand man bei diesen Geldpoolkämpfen aber viel häufiger edle und nicht käufliche Waffen. Die Teilnehmer freute es und der Wunsch nach edlen Waffen stieg. Zu den Anfangszeiten war das System aufwendig und kompliziert durchzuführen. Dennoch hat dybbuk es geschafft mit großem zeitlichem Aufwand diese Aufgabe zu meistern. Nachdem jedoch das Real Life immer mehr in den Vordergrund rückte, übertrug dybbuk die Verantwortung und Durchführung.

Mit dem Update 1.29 und der Einführung des Marktes vereinfachte sich die Aufgabe und das Geld für den Geldpool konnte über den Markt als Ticket transferiert werden. Es entstanden so die kurzen und unspektakulären Kämpfe, mit dem einzigen Gedanken, eine edle Waffe oder gar den 3. Schlüssel zu finden. Die Ausbeute war über die Zeit gesehen groß. Die Fundquote am Ende lag durchschnittlich bei 25 %. Die Wahrscheinlichkeit eine edle Waffe zu finden sogar bei fast 6 %. Das anfängliche Ziel, den 3. Schlüssel zu finden, wurde ebenfalls mehrfach erreicht.

Als aufmerksamer TW Times Leser stach einem der neuen Organisatoren der Bericht über den größten Geldpoolkampf auf W1 ins Auge. Sofort war er begeistert und fing ebenfalls an zu planen. Mit einer groß angelegten Werbeaktion fanden sich letztendlich 184 Spieler, die bereit waren mitzumachen. Auch hier sieht man wieder, dass die Resonanz sehr klein ist.

Die Tickets waren verkauft und alle warteten gespannt auf den „Kampf“ am 17.12.2010. Am Donnerstag dann der Schreck – das neue Update 1.30 ist da. Nach offiziellen Aussagen wird das neue Fundsystem bei Fortkämpfen nicht durch mitgebrachtes Geld beeinflusst. Was nun?! Das Geld ging an die Spieler zurück und der Kampf fand trotzdem statt. Mit einer guten taktischen Leitung des Kampfes beim ersten Versuch wurden neben Erfahrungspunkten auch schon zahlreiche Kisten und Truhen, die neuen Dropgegenstände, gefunden. Dies verleitete den Organisator dazu, eine neue Gruppe auf Welt 2 zu gründen – die Schatzsucher. Das neue Ziel dieser Gruppe von Spielern unter der Leitung von **the crying eye** ist das System annäherungsweise zu entschlüsseln, um möglichst viele und gute Truhenfunde zu erlangen.

Eine neue Ära der Fundfortkämpfe beginnt.

(the crying eye, 2010)



Fortkampfweltmeisterschaft

Damals war's ...

Rückblick 2010 – Events von Spielern auf W 2 - Die Fortkampf Weltmeisterschaft

Während der Fußball WM in Südafrika dieses Jahr entstand die Idee, eine Fortkampf Weltmeisterschaft zu veranstalten. Der Frage nachzugehen, welche Spieler denn nun die Besten in Sachen Fortkampf sind. Mit wochenlangen Planungsphasen und Werbeaktionen im Forum, direkt auf Welt 2 und hier in der TW Times, konnte es fast schon losgehen.

Obwohl das Event auf großes Interesse stieß, konnten nicht genug Spieler und Teams gefunden werden, um die WM sinnvoll durchzuziehen. Noch dazu hat sich auch Innogames ein Event für Welt 2 ausgedacht und im gleichen Zeitraum umgesetzt. Dennoch hat sich der Organisator nicht demotivieren lassen und hat eine weitere Werbeaktion gestartet. Am Ende hatte er insgesamt fünf Teams gefunden (Verband Sonora, Verband Lonesome, Verband TR und die Schlüsselkämpfer). Von diesen Teams hat sich TR in zwei aufgeteilt, denn dies war der einzige Verband mit einer höheren Spielerbeteiligung.



Der Startschuss für die WM fiel am 16.10.10 (fast 2 Monate später als geplant). Die Kämpfe wurden ausgetragen nach dem System „jeder gegen jeden“. Heißt, jedes Team mit 20 Spielern musste gegen alle Teams kämpfen, sowohl in der Verteidigung als auch im Angriff. Ausgetragen wurde der erste Kampf in einem kleinen Fort. Entgegen aller Aufforderungen nicht an diesem Kampf teilzunehmen, fanden sich zahlreiche fremde Spieler ein und sabotierten den Kampf. Eine neue Art des Kampfes musste her. Mit dem letzten Update 1.29 und der Einführung des Fortmanövers konnte auch diese Hürde genommen werden. Man verabedete sich nun in einem Chat und teilte dort die Teams auf die Manöver auf.

Soweit so gut – technisch lief jetzt alles gut. Die Pechsträhne für den Organisator aber hörte nicht auf. Seit der Einführung der Manöver in der Weltmeisterschaft ließ das Interesse für das Event nach. Die Teams schrumpften von über 20 aktiven Spielern auf unter 10. Kämpfe dauerten in der Regel nur noch wenige Runden und die Motivation der Teilnehmer ging verloren. Aber nicht nur aus Desinteresse wurden die Teams kleiner. Mit einem Umbruch im Sonora Verband und der Abspaltung einiger aktiver Spieler, welche auch Teilnehmer waren, minimalisierte sich die Spielerstärke des Teams auf unter 6 angemeldeten Spielern. So war es nicht überraschend, als an einem Kampftag ein Team gar nicht auftauchte. Nach diesem denkwürdigen Tag entschloss sich der Veranstalter die Fortkampf Weltmeisterschaft zu beenden und die Schlüsselkämpfer zum Sieger zu erklären.

Die Ankündigung war gerade verschickt, als es Proteste hagelte, warum jetzt dieses Team gewonnen hat etc. Um es hier noch einmal klar zu stellen. Die Schlüsselkämpfer haben gewonnen, weil sie als einzigstes Team immer mit über 10 aktiven Spielern erschienen sind und sie auch die meisten Kämpfe gewonnen hatten. Alle anderen Teams haben gegen andere Teams gewonnen und haben so ihre Siege erreicht, das Team Schlüsselkämpfer wurde aber nie von ihnen geschlagen.

Am 04.12.2010 wird die WM offiziell für beendet erklärt. Der Organisator **the crying eye** möchte in der TW Times allen Teilnehmer/innen danken, dass sie sich die Zeit genommen hatten, sich auf dieses Experiment einzulassen und wünscht allen eine weitere spannende Zeit auf Welt 2.

(the crying eye, 2010)

Weitere Spielerwünsche an die Entwickler

Fortschritt im Wilden Westen - Teil 2

In der Mai-Ausgabe der TWTimes haben wir eine Reihe von Spielerwünschen zur Weiterentwicklung unseres Spiels veröffentlicht. Nachdem wir dazu aufgerufen hatten, uns für die 100. Ausgabe weitere Wünsche zu schicken, erreichten uns noch einmal eine ganze Menge Wünsche, die wir euch hier präsentieren.

*"Die Möglichkeit des **"Entedelns"** (unter der Voraussetzung, dass der Erfolg **"Weil ich es kann"** erreicht wurde)."*

*"Ein höherer **Händlerverkaufspreis** für **veredelte Gegenstände** wäre schön, also Stufe 1 zum 3fachen VK, Stufe 2 zum 9fachen VK und so weiter. So ließen sich **"überholte"** Set-Gegenstände, wie ein Stufe-2-Goldgräberhut noch zu Geld machen."*

*"**Veredelte Items auf dem Markt versteigern können**, gerne auch zum eben genannten höheren Mindestpreis."*

*"Beim Inventarbutton **"Produkte"** wäre eine etwas **feinere Struktur beim Suchen** hilfreich. Vielleicht eine Unterteilung in Setitems, Handwerksmaterial, Buff Items und Rezepte (sind ja schon am Ende zusammengefasst). Gerade Handwerkserzeugnisse lassen sich z. B. über den Suchbegriff **"Erholung"** nicht finden und geraten bei großen Inventaren schnell in Vergessenheit."*

*"Eine **Warnung bei dem Versuch, Freunde zu duellieren**. Bei Bundmitgliedern gibt es sowas ja schon und bei bis zu 100 Freunden passiert das schnell mal aus Versehen."*

*"**Mehr Anreize schaffen, einem Bund beizutreten**. The West ist ein Gemeinschaftsspiel und ich/wir haben den Eindruck, dass es viele Leute gibt, die alleine vor sich hin daddeln, bis sie die Lust am Spiel verlieren und wieder aufhören. Sicherlich müssen wir als Bund auch gezielt Spieler anwerben, aber auch durch weitere Vorteile ließen sich die Allianzen noch besser hervorheben."*

*"Es wäre praktisch, wenn man **beim Craften die "+" Taste** gedrückt halten kann, bis die gewünschte (ggf. maximale) Anzahl erreicht ist, das spart auf Dauer eine Menge Klicks."*

*"Ich würde gerne **alle im Inventar vorhandenen [Tasche mit einem häufigen Produkt] gleichzeitig öffnen** können."*

*"**Private Chaträume für Kleingruppen**, also auch außerhalb von Stadt und Bund, wären toll."*

*"**Banditenwaffen sollen zukünftig auktionierbar** sein."*

Gerne veröffentlichen wir auch in den nächsten Ausgaben eure Wünsche. Schreibt sie einem der Redakteure per Mail, Telegramm oder Privatnachricht im offiziellen Forum von The West.

(Tony Montana 1602)



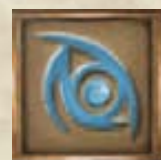
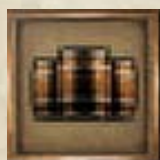
Update 2.56

Abenteuer, Abenteuer, Abenteuer ...

Am Mittwoch, den 24.05.2017, wurde das Update 2.56 im Spiel The West eingefügt. Der Schwerpunkt des Updates liegt eindeutig auf - ihr habt es bestimmt schon beim Lesen der Überschrift erraten - auf den Abenteuern.

Um die Chancen der beiden Teams im Abenteuer etwas anzugleichen und diese so interessanter und spannender zu gestalten, wurden Änderungen in der Zugreihenfolge und auf der Karte der Abenteuer vorgenommen. Während bisher in jeder Runde das rote Team den ersten Zug hatte, wechselt die Zugreihenfolge der Teams nun rundenweise. Das Weglaufen, Stellungen besetzen oder KO-Schießen, aufgrund des ersten Zuges in der betreffenden Runde, ist nun abwechselnd beiden Teams möglich. Ebenfalls ist es nun möglich, von der Bank aus die Mühle zu beschießen. Bisher war dies nur vom Saloon aus möglich, was ein Vorteil für das rote Team darstellte, da Rot in der Regel zuerst den Saloon und Blau zuerst die Bank besetzt.

Diese Tendenz zu mehr Waffengleichheit fand ihren Niederschlag ebenfalls in einigen Anpassungen der Abenteuerfähigkeiten. Bei den Fähigkeiten Fässer, Inspiration und Adlerauge wurden die Wirkungsdauer, die Schadenshöhe sowie die Wahrscheinlichkeit zu Gunsten der Spieler erhöht, um diese Fähigkeiten attraktiver zu machen. Sie waren bisher zu schwach ausgestaltet und wurden daher nur selten ausgewählt. In der nun verstärkten Variante sind sie wertvoller und ermöglichen somit ebenfalls abwechslungsreichere Abenteuer.



Stärker als je zuvor: Fässer, Inspiration und Adlerauge

Wer gerne etwas besser über sein Abschneiden bei den Abenteuern Bescheid wissen möchte, findet ab jetzt im Bereich "Statistiken" des Fensters "Erfolge" Informationen darüber.

Neben diesen umfangreichen Änderungen die Abenteuer betreffend, enthält das Update auch noch zwei neue Spielinhalte in anderen Bereichen. Zum einen sind nun im Union Pacific Shop 4 weitere Gegenstände für die Sammlungen des Saloonpersonals erhältlich, mit denen die Sammlungen komplettiert werden können. Zum anderen ist ab dem 1. Juni eine neue Questreihe mit sieben Aufgaben spielbar.

Abgerundet wurde das Update durch die Behebung zweier Fehler. Die "modische Handtasche", ein neuer Sammlergegenstand, konnte bisher fälschlicherweise bei allen, statt nur bei der einen eigentlich vorgesehenen Arbeit gefunden werden. Bei einem so abenteuerlastigen Update wird natürlich auch ein Fehler in den Abenteuern behoben. Die "Hash Mismatch"-Fehlermeldung sollte nun keinem Spieler mehr unter die Augen kommen und das weitere Spielen unmöglich machen, wenn er bei einem Abenteuer einmal die Verbindung zum Abenteuerserver verloren hat. Mit jedem behobenen Fehler wird unser Spiel ein wenig besser und so können wir eigentlich nur 100 Kreuze schlagen, dass auch nach dem 9. Geburtstag unseres Spiels immer noch an ihm gearbeitet wird.

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

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/changelog-zum-update-auf-version-2-56.75501/>

im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-56.75502/>

teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Rückblick Teil 2

Von Einem, der auszog, den Wilden Westen zu erkunden (Teil 2)

Wie der geneigte Leser sich vielleicht erinnern kann, saß ich mit Waupee an einem Tisch in der Ecke des Saloons - er wollte mich in die Geheimnisse des Fortkampfes sowie in die des Abenteuers einführen.

Waupee schlürfte an seinem Strohhalm, der aus seinem 5-Liter-Whiskey-Eimer herausragte. Henry hatte diesen noch mit einer Orangenscheibe veredelt - was mich 50 Dollar mehr kostete. Er wird mir das noch büßen müssen, dieser Halsabschneider. Ich: "Ehrenwerter Häuptling, du wolltest mich in die Geheimnisse des Fortkampfes einweisen, mir mitteilen, wie ich zu Ruhm, Ehre und zu vielen Erfahrungspunkten komme." Waupee: "Stör' mich nicht, Bleichgesicht, ich muss darüber nachdenken, ob dir überhaupt zu helfen ist." Sprach's und zog noch einmal intensiv an seinem Strohhalm; mir wurde bereits himmelangst um meine angesparten Dollars. Waupee musterte meine Ausrüstung. Waupee: "Ich sehe es schon, du und dein Gegner auf dem Wall, ihr werdet beide zittern. Du vor Angst, er vor Lachen." Ich: "Oh, wie dieses, großer Meister? Woran hapert's?" Waupee: "Du hast deine Klamotten wohl auf dem Flohmarkt erstanden? Trachte stets danach, bei den Events, die hier immer mal vorkommen, geeignete Klamotten zu bekommen. Suche dir Freunde, die dir bei den Events Geschenke schicken - und zwar so regelmäßig, wie nur möglich. Und du schickst ihnen ebenso regelmäßig wie nur möglich - so sind beide Seiten zufrieden." Ich: "Waupee, großer Häuptling - mir trachtet nach Ruhm und Ehre beim Fortkampf?" Waupee: "Gehe zu Freunden in deiner Stadt, es gibt immer welche, die große Erfahrung haben. Frage sie nach geeigneten Klamotten, es wird dein Schaden nicht sein. Eines Tages wirst auch du dann in der Lage sein, einen Gegner KO zu schießen - obwohl, bei dir fehlt mir der Glaube. Wie kann man nur unrasiert in einen Fortkampf gehen?" Ich: "Du spinnst." Waupee: "Und du verlierst. Du wirst in deiner Stadt erwachen, wie immer kein Geld haben und Ruhm wirst du nicht ernten, wenn du nicht auf mich hörst. Dafür wirst du bei deinem Gegner als abschreckendes Beispiel dienen."

Nun, sei es, wie es will - Waupee hatte natürlich Recht. Ich folgte seinem Rat und bat um Hilfe im Chat - und, es wurde mir Hilfe gewährt. Auch konnte ich ohne Probleme mehrmals nachfragen - die vielen, vielen Helferlein wurden nicht müde, mir zu helfen. Deshalb, liebe Neuanfänger - macht es genauso. Es kann euch nur helfen! Und - es gibt auf Indiana viele ehrenwerte Helfer, die Übungskämpfe abhalten, die sogenannten Manöver. Dort lernt ihr bei Rat und Tat das Verhalten in einem Fortkampf - ich kann das nur jedem empfehlen!

Da spürte ich eine Hand auf meiner Schulter - ich drehte mich um und sah John Fitzburn: "Fremder - du willst zum Fortkampf?" Ich bejahte. "Dann pass auf den Indianer auf. Der kämmt sich selber erst fünfmal die Haare, bevor er dem Gegner einen Scheitel zieht, murmelt dabei seltsame Worte wie "Hairstylist", "Udo Walz" und andere seltsame Namen - und rasier dich auch vorher!"

Natürlich darf man nebenbei nicht vergessen, den Level zu erhöhen - sprich wieder einmal zu arbeiten. Ich musste Öl suchen. Wie kommt man schnell und erfolgreich zu Öl? Dieses schwerwiegende Problem besprach ich mit einem Freund bei Henry. "Komm mit", sagte er nur, schnappte sich einen alten Schlauch und ein Fass. Als wir die Hauptstraße betraten, hielt er mit der erhobenen Rechten den erstbesten Transportwagen an, der offensichtlich Ölfässer geladen hatte. "Sir", sagte er mit strenger Miene, höflich und bestimmt, "bitte halten Sie ihr Gespann an und parken Sie vorschriftsmäßig rechts am Straßenrand. Kontrolle!" "Was soll der Scheiss!", brüllte der Kutscher ebenso bestimmt, aber weniger höflich. "Ölkontrolle. Wir müssen im Auftrag des hiesigen Hilfssheriffs, Toni Oklahoma, prüfen, ob Sie sauberes Öl gefördert haben. Bitte öffnen Sie ein Fass." Mit einigen saftigen Flüchen folgte der Kutscher der Aufforderung. Mein Freund steckte einen Finger in die Öffnung, schleckte dann daran und meinte: "Schmeckt nicht so, wie es sollte." Nahm den Schlauch und füllte das halbe Fass um. "Das kommt ins Labor, zum Maria-Roalstad-Test", erklärte er dem verdutzten Kutscher. Sprach's, trat auf die Straße und hielt den nächsten Transportwagen an. Wir sind fündig geworden, fördern Öl.

Am späten Abend wollten wir uns beim Henry belohnen, kamen dabei an Toni Oklahomas Büro vorbei und studierten diverse Steckbriefe, welche an die Tür genagelt waren. Einer fiel mir besonders auf, ein gewisser "Haumichwech". Was für eine Visage, dachte ich noch. Vor allem der Zusatz. "20 Dollar - für tot, der taugt lebendig schon nix". Nun, Hilfsheriff Oklahoma wird's schon richten, dachte ich, wenn er Zeit dazu findet; schließlich wusste ich, dass er nebenberuflich bei der hiesigen, monatlich erscheinenden Zeitung seinen kargen Lohn etwas aufbesserte. Die Zeitung austragen und so.

Im Saloon angekommen, setzten wir uns gleich wieder an unseren Stammtisch, bestellten bei Maria auch gleich Getränke und erfreuten uns ihrer Anwesenheit. Und ich erfreute mich am Anblick von Armani-Waupee, den ich in der Ecke sitzen sah. Ihn wollte ich noch fragen, was denn diese Abenteuer sind, in denen es angeblich so tolle Kisten zu gewinnen gibt. Doch davon das nächste Mal mehr ...

So long, Haumichwech

Fundchance neue Sammelitems

Wer sucht, der findet ... irgendwann!

Die vier Herrschaften aus dem Saloon sammeln seit kurzer Zeit ja Gegenstände und wir Spieler sollen ihnen dabei helfen. Über diese neue Sammelleidenschaft im Allgemeinen berichten wir an anderer Stelle dieser Ausgabe noch detailliert. Hier möchten wir euch einige Informationen über die Findbarkeit der neuen Items mitteilen. Vielen Spielern ist bereits aufgefallen, dass sie nicht leicht zu finden sind und dem sind wir nachgegangen und haben den Community Manager **stayawayknight** zum Thema befragt.



Die gute Nachricht ist: es gibt keine zusätzlichen Bedingungen wie eine bestimmte Anzahl an Arbeitspunkten, einen bestimmten Tag oder eine bestimmte Uhrzeit. Alle Sammlerstücke können "einfach so" gefunden werden. Sie verhalten sich also ganz ähnlich wie manche Questitems.

Die nicht ganz so gute Nachricht für alle Ungeduldigen lautet: Die Fundchance für die neuen Items ist, laut Aussage des Community Managers, leider nur "sehr niedrig". Auf Nachfrage bestätigte er, dass sie für die verschiedenen Items unterschiedlich hoch ist, jedoch für alle Items unterhalb von 1 % liegt. Ob sich diese Fundchance in Abhängigkeit von der Arbeitszeit ändert, ob sie also bei Stundenarbeiten unter 1 % liegt und bei 15-Sekunden-Arbeiten noch niedriger, konnte oder wollte er zum jetzigen Zeitpunkt nicht sagen.

Sind die neuen Sammelitems wirklich wie Questitems ins Spiel eingeführt, dann ändert sich die Fundchance nicht in Abhängigkeit der Arbeitsdauer. In diesem Fall wären kurze Arbeitszeiten zu empfehlen, da man so schneller eine hohe Anzahl von Versuchen erreicht.



Doch gibt uns Sammlern das Leben Zitronen, machen wir daraus Limonade und haben ein neues Langzeitspielziel. Die Suche nach den neuen Sammlerstücken erfüllt mit ihren Anforderungen ganz sicher diesen Zweck. Über die Arbeiten, bei denen die Items gefunden werden können, halten wir euch ebenfalls auf dem Laufenden. Die TWTimes wünscht allen Sammlern bis dahin viel Erfolg!

(Tony Montana 1602)

Spielertreffen beim Tag der offenen Tür

Erinnerung für Spieler

In Ausgabe 98 lud Ghost of Old Sock die Spieler und deren Angehörige zum Tag der offenen Tür in Dossenheim ein. Bisher meldeten sich neun Spieler an. Wir erinnern Euch heute nochmal an den Termin und hoffen, dass sich noch weitere Spieler zu einem Treffen anmelden.

Jedes Jahr am 2. Samstag im Juli findet in einem ehemaligen Steinbruchgelände in Dossenheim bei Heidelberg ein „Tag der offenen Tür“ statt. Unter: lakota-trading-post-dossenheim.de findet ihr darüber mehr Informationen. Es haben sich dort schon mehrmals Spielerinnen und Spieler von The West getroffen und gemeinsam einen schönen Tag verbracht, Infos ausgetauscht und Freundschaften geschlossen.

Dieses Jahr findet das Event am **Samstag, den 08. Juli** statt.

Wer den ganzen Beitrag noch einmal lesen möchte, schaut bitte nochmal in die Ausgabe 98 rein.

Es freut sich auf Euch Ghost of Old Sock!

(Cymoril)

Exilbriefe - Fehlerhafte Testreihen

Briefe aus dem Exil: Testobjekt Spieler

„Hallo TWTimes-Leser,

für gute Spieleanbieter sind die Spieler (= Kunden) normalerweise das höchste und wichtigste Gut, um welches man sich professionell kümmert und dem man vor allem einen möglichst reibungslosen Spielablauf gewährleistet. Dazu wird normalerweise intern intensiv getestet, bevor neue Spielfeatures den Weg zu den Spielern finden. Wie wir nur allzu gut wissen, ist das bei InnoGames leider alles anders. Entgegen den immer wieder gebetsmühlenartig vorgebrachten Floskeln bzgl. angeblich intensiver Tests durch InnoGames-Mitarbeiter vor Spiellaunch, drängt sich eher immer stärker der Eindruck auf, dass die Spieler vielmehr als Versuchs- und Testobjekte gesehen werden anstatt als Endverbraucher. Das mag für einen Testserver, also einen Betaserver, absolut in Ordnung sein, wenn denn dieser Betaserver auch nur für exakt diese Zwecke genutzt werden würde. Alleine dies ist bei InnoGames jedoch schon nicht der Fall, denn der Betaserver wird scheinbar ebenfalls nur noch als normale Einnahmequelle angesehen. Der zudem fragwürdige Umgang mit gemeldeten Bugs bekräftigt diesen Eindruck eigentlich nur noch (s. auch TWTimes-Ausgabe Dezember 2016).



So bleibt es immer und immer wieder an den Spielern der normalen Spielwelten hängen, die Vielzahl an Fehlern zu finden und zu melden, in der vagen Hoffnung, dass diese dann vielleicht auch irgendwann behoben werden (was leider auch nur bei einem Teil der Fall ist). Bei der Menge an Fehlern, welche fortwährend den Weg ins Spiel finden, stellt sich die offensichtliche Frage, ob denn auch wirklich alle davon überhaupt von den Spielern entdeckt werden bzw. ob man diese überhaupt nachweisbar ermitteln kann. Dies ist z. B. bei diversen (Set)Boni der Fall, deren Einfluss man nicht unmittelbar sofort einsehen kann, sondern erst auf Umwegen. Manchmal ist es so, dass wenn man als Spieler nicht ohne weiteres den Nachweis des Fehlers erbringen kann, InnoGames sich in den Fällen dann gerne auf der Aussage ausruht „Da ist kein Fehler.“. Leider wird sich bei InnoGames scheinbar weder die Zeit genommen, noch die Mühe gemacht, den Hinweisen entsprechend nachzugehen und dies intern intensiv zu ergründen bzw. zu testen. So bleibt es also letztendlich mal wieder am Testobjekt Spieler hängen, durch entsprechende Versuchsreihen – zuweilen auch sehr aufwendig und zeitintensiv – die „Beweise“ für fehlerhafte Spielinhalte für InnoGames zu sammeln, bevor man sich in Hamburg überhaupt intensiver mit dem Thema beschäftigt. So war es z. B. mit dem fehlerhaften Glücksbonus beim Tänzerset (<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fehler-glücksbonus-bei-tänzerset.75024/>) und jetzt gerade erst mit dem fehlenden Schadensbonus vom Pat Garret Set (<https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-53.75391/page-6>), welcher ebenfalls erst durch entsprechende Testreihen der Spieler aufgefallen war. Es sind Einzelspieler und Spielerprojekt (wie z. B. The West-Calc), welche immer wieder Fehler und Falschaussagen der InnoGames-Offiziellen aufdecken – ob es sich nun um Setboni, Dropraten bei Events, Inhalte von Kisten oder was auch immer handelt. Was wäre eigentlich, wenn sich diese Spieler die Mühen gar nicht erst nicht machen würden?

Was soll man als Spieler eigentlich noch glauben können bzw. auf was soll man noch vertrauen können, wenn im Spiel diverse Setboni angezeigt werden, sich aber erst später auf intensives Zutun von Spielern herausstellt, dass diese überhaupt nicht wirksam sind? Eigentlich bleibt einem als Spieler fast nichts anderes mehr übrig, als jeden Boni und jede Äußerung in Frage zu stellen und sie anschließend selber auf deren Richtigkeit zu überprüfen. InnoGames ist seine eigene Glaubwürdigkeit scheinbar ziemlich egal, denn ansonsten würde man auch solche Dinge intern auf Herz und Nieren prüfen, bevor sie ins Spiel eingebaut werden. Der Spieler als höchstes und wichtigstes Gut? Ja, aber bitte nur in seiner Funktion als Testobjekt und stummer Goldesel!

Grüße aus dem Exil,
Euer Rastlos“

Filmkritik

Fluß ohne Wiederkehr

Heute mal wieder ein ganz großer Klassiker von 1954 mit der wundervollen Marilyn Monroe in der weiblichen Hauptrolle.

Es beginnt damit, dass Matt Calder (gespielt von Robert Mitchum) in ein Goldgräbercamp geritten kommt. Er erkundigt sich nach einem 9jährigen Jungen namens Mark. Selbiger wird von ein paar Männern geärgert, als er ihn findet und sich einmisch. Matt gibt sich seinem Sohn, den er seit Jahren nicht gesehen hat zu erkennen und möchte, dass sie nun gehen. Mark aber will der Bardame noch auf Wiedersehen sagen, weil sie sich um ihn gekümmert hat. Kay ist natürlich keine andere als Marilyn, die ihre Gesangstalente bereits unter Beweis gestellt hat.

Als die beiden gegangen sind, kommt ein anderer Mann zu Kay. Ihr Freund Henry (Deutsche Synchronstimme: Harald Junke), der beim Pokern eine Goldmine gewonnen hat und nun mit ihr weggehen will, um diese einzutragen und damit sie heiraten können. Matt und sein Sohn Mark pflügen derweil schon ihr Feld, als sie zum einen bemerken, dass die von Indianern beobachtet werden. Zum anderen entdecken sie ein Floß auf dem Fluss, den die Indianer „Fluss ohne Wiederkehr“ nennen. Da die beiden Personen auf dem Floß Hilfe brauchen, retten sie sie natürlich. Allerdings stellen sie fest, dass es Kay und ihr Freund sind. Mark freut sich, Kay wiederzusehen und redet mit ihr, obwohl Matt nichts von den beiden Neuankömmlingen hält. Und das zu Recht, denn Henry bedroht kurzerhand Matt mit dessen Gewehr und stiehlt dessen Pferd. Matt bittet ihn, der Indianer wegen, doch wenigstens seinen Sohn nach Council City mitzunehmen. Aber es kommt zum Kampf wobei Matt schwer verletzt wird.

Kay bleibt bei Mark und dem verletzten Matt, beobachtet von den Indianern, während Henry allein fort reitet um seine Goldmine einzutragen zu lassen. Wie zu erwarten war, kommen nun die Indianer von ihrem Berg herunter und den auf der Farm gebliebenen bleibt nichts anderes übrig, als das Floß zu nehmen und flussabwärts zu fahren. Immer wieder geraten sie in gefährliche Stromschnellen, was dann auch den Namen des Flusses erklärt.

Als sie Anlegen, um sich Nahrung zu besorgen, beginnt ein Unterhaltung zwischen Matt und Kay, bei der Matt deutlich macht, dass er für Henrys Bestrafung sorgen wird, sobald sie in Council City angekommen sind. woraufhin sie ihm offenbart, dass sie seine Vergangenheit kennt, dass er im Gefängnis war, weil er jemanden erschossen hat. Dies hört auch Mark mit an. Als sie den Weg fortsetzen, wird Kay auf den Stromschnellen ohnmächtig. Schnell bringen sie sie an Land in eine Höhle, wo Kay sich für Das Verraten seines Geheimnisses entschuldigt. Mit der Zeit kommen sich Matt und Kay näher. Aber da sie immer noch Henry liebt, weist sie seine Annäherungsversuche zurück, die letztlich von den Hilferufen Marks unterbrochen werden, der im Lager einem Puma gegenüber steht. Zum Glück haben auch zwei Goldgräber gerade das Lager gefunden und einer von ihnen erschießt die Raubkatze. Auch erfahren sie, dass einer von ihnen derjenige ist, dem Henry seine Goldmine im Spiel abgenommen hat. Als sie frech zu Kay werden, überwältigt Matt die Beiden, nimmt ihnen eines ihrer Gewehre weg und lässt sie dann jedoch laufen.

Das Gewehr kommt ihnen sehr zu gute, als die Indianer, die ihnen seit der Farm gefolgt sind, dann doch angreifen. Sie entkommen knapp, aber auf der Weiterfahrt stürzt Matt ins Wasser. Kay rettet ihn und bittet, noch einmal mit Henry reden zu können, bevor



Filmkritik - Fortsetzung

Matt mit ihm abrechnet. Als sie die Stadt erreichen, gewährt Matt Kay das Gespräch und geht mit Mark einen Kaffee trinken. Jedoch fruchten Kays Versuche nicht, Henry zu überreden, einfach mit Matt zu sprechen und ihm seine Notlage zu erklären. Er beschließt kurzerhand Matt zu erschießen. Wie er jedoch in den Laden kommt, reagiert Mark, der gerade ein Gewehr ausprobiert, im Affekt und erschießt Henry, um seinen Vater zu retten. Kay geht wortlos und beginnt wieder im dort ansässigen Saloon zu singen. Gerade als sie einmal wieder ihre Gesangsnummer beendet hat, taucht Matt im Saloon auf, schnappt sich Kay, trägt sie zu seinem Wagen, wo Mark bereits wartet und sagt ihr, das er sie jetzt „nach Hause“ bringt.

Ob man nun, mit der Handlung glücklich ist; mit den grundlos bösen Indianern, oder den damaligen Methoden, sich eine Frau gefügig machen zu wollen - es ist ein großartiger Western mit wunderschönen Naturaufnahmen in einem kanadischen Nationalpark. Dazu kommt, dass die meisten Wasserszenen zwar in CinemaScope gedreht wurden, jedoch – ähnlich wie in Camerons Titanik – die Schauspieler tatsächlich ins kalte Wasser mussten, um nass zu werden.

Es war Marilyns 25. Film. In dieser Zeit begannen bereits ihre psychischen Probleme, was man dem Film jedoch nicht ansieht. Genauso wenig, wie man Marilyn ansieht, dass sie sich während der Dreharbeiten ein Bein brach und den Film trotzdem weiter drehte.

Wie gesagt, für alle Fans der Monroe ist „Fluss ohne Wiederkehr“ ein absolutes Muss.

(Kilroy)

Marktdiebstahl und Schutz der Spieler

Die Guten, die Bösen und die Zögerlichen

Was wie der Titel eines Westernfilms klingt, beschreibt leider keine gute Unterhaltung, sondern den menschlichen Rahmen, in dem sich eines der großen Probleme unseres Spiels entfalten kann: **Marktdiebstahl**.

Bereits der Begriff "Marktdiebstahl" ist problematisch. Der Anbieter InnoGames stellt sich auf den Standpunkt, dass es so etwas wie "Marktdiebstahl" gar nicht gibt, weil jeder Spieler alles kaufen darf, was am Markt für ihn sichtbar angeboten wird. Die gelebte Spielpraxis ist jedoch durchaus anders. Im täglichen Miteinander hat sich weit verbreitet die Erkenntnis durchgesetzt, dass das Zusammenspielen besser läuft, wenn es auch am Markt bestimmte Regeln gibt. Während es für Angebote auf dem Weltmarkt keine Regeln gibt und nur das Gesetz des Dschungels existiert, gilt in vielen Städten und Verbänden mittlerweile jedoch als ungeschriebenes Gesetz, dass Angebote, die mit einer **Notiz** (der gelbe Punkt neben dem Namen des Anbieters im Marktfenster) für einen bestimmten Spieler reserviert sind, auch nur von diesem Spieler gekauft werden dürfen.

Solange eine Gemeinschaft als Stadt oder Verband intakt ist, wird dieses ungeschriebene Gesetz in der Regel gut befolgt. Versehentliche Käufe können rückabgewickelt werden und echte Marktdiebstähle innerhalb solcher Gemeinschaften sind die absolute Ausnahme.

Doch was passiert, wenn sich Spieler, die zu einer Gemeinschaft überhaupt keinen Bezug haben, in eine Gemeinschaft einschleichen, mit der einzigen Absicht, die Märkte zu plündern und dann, wie die Heuschrecken, einfach weiterzuziehen? Der Schaden ist schnell angerichtet, zumeist nicht wiedergutzumachen und die Diebe sind meist auch nicht richtig greifbar. Denn was sind schon ein paar Kopfgelder und Duelle gegen unwiederbringlich verlorene Gegenstände?

Besonders leicht gemacht wird es solchen Dieben durch ein Feature, das gedacht war, das Städtewachstum und somit das Zusammenspiel der Spieler zu verbessern, das jedoch tatsächlich den Guten schadet und nur den Bösen nützt - das "schwarze Brett".

Steht eine Stadt am "schwarzen Brett", kann ihr jeder stadtlose Spieler unbemerkt und unkontrolliert beitreten. Eine Anfrage bei einem Stadtgründer oder Stadtrat nach einer Einladung ist nicht mehr nötig. Ideale Bedingungen für einen schnellen Diebstahl und eine schnelle Flucht.

Marktdiebstahl - Fortsetzung

Auf dieses Problem wurde in der Vergangenheit bereits wiederholt im offiziellen Forum von The West sowie auch hier, in der TWTimes, hingewiesen. Die Zögerlichen - in diesem Zusammenhang die Verantwortlichen für The West beim Anbieter InnoGames - konnten oder wollten bisher nicht auf das Problem reagieren.

Zu lösen wäre es auf zwei Arten. Die Einführung des schon sehr lange gewünschten **Spieler-zu-Spieler-Handels** wäre die beste Lösung, da sie das gemeinschaftliche Zusammenspiel absichert und gleichzeitig das Feature "schwarzes Brett" erhalten bleiben könnte. Sollte sich die Programmierung des Spieler-zu-Spieler-Handels als nicht machbar erweisen, dann muss das Feature "schwarzes Brett" deaktiviert werden. Ja, der Autor legt sich fest: es **muss** deaktiviert werden! Nutzen und Schaden des Features stehen in keiner Weise mehr in einem akzeptablen Verhältnis.

Nach Auskunft des Community Managers **stayawayknight** übersteigt die Entscheidung über die Deaktivierung eines Spielfeatures seine Befugnisse. Solche Entscheidungen darf grundsätzlich nur der Lead Community Manager treffen, der in der Hierarchie des Teams oberhalb von stayawayknight angesiedelt ist. Da der Lead Community Manager jedoch nicht nur für ein Spiel, sondern für alle Spiele des Anbieters zuständig ist, erlaubt ihm sein Aufgabenbereich in der Regel nicht, direkt in Kontakt mit uns Spielern zu treten. Daher können unsere Wünsche nur über die Vermittlung durch unseren The West Community Manager an ihn herangetragen werden.

An ihn müssen sich also all jene Spieler wenden, die genug haben von leicht gemachten Diebstählen. An ihn muss die Forderung nach einer Deaktivierung des "schwarzen Brettes" gerichtet werden. stayawayknight ist jederzeit unter seinem Nickname im offiziellen Forum von The West per Privatnachricht zu erreichen.

Das in vielen Sprachen existierende Sprichwort "Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert.", lässt sich auch in unser Spiel übersetzen. Die Planung und Entwicklung des "schwarzen Brettes" geschah sicherlich in guter Absicht, doch in der Realität erweist es sich mehr und mehr als Bürde im Hinblick auf gemeinschaftliches Zusammenspielen. Es kann nicht im langfristigen Interesse des Anbieters liegen, wenn die aktiven, an Gemeinschaft interessierten Spieler geschädigt werden. Denn wenn die Verfügungsgewalt über das eigene Inventar nur noch "auf eigene Gefahr" möglich ist, dann stellt sich in letzter Konsequenz irgendwann sicher auch die Frage, ob man unter solchen Bedingungen überhaupt noch Nuggets ausgeben möchte, um Items zu erlangen, die sich am Markt verkaufen ließen. Diese Entscheidung muss jeder Spieler für sich selbst treffen. Wenn sie aber im Einzelfall dann lautet "Keine Sicherheit am Markt? Na dann brauche ich auch keine Nuggets mehr ausgeben, um am Markt etwas verkaufen zu können!", darf sich der Anbieter InnoGames auch nicht beklagen. Warnungen gab es genug.

(Tony Montana 1602)

PS. Dieser Artikel entstand nicht anlasslos im luftleeren Raum. Wer den Grund finden möchte, kann in der Spielerrangliste von Welt 1 ja einmal nach dem Jahr suchen, in dem Alexander der Große die Schlacht von Issos gewann. Wer dann auch noch weiß, wie der "Highlander" im gleichnamigen Spielfilm von 1986 mit Vornamen hieß, der kennt den Grund, der den Autor zu diesem Artikel veranlasste.



Level 99 und nun?

Damals war's ... Für Sammler

Als man Level 99 erreicht hatte, wurde es etwas langweiliger im Spiel. Man bekam keine Erfahrungspunkte mehr bei Duellen, Arbeiten und Fortkämpfen, aber hatte genügend Geld. So begann man zu sammeln, was immer man auch neues entdeckte - sei es in den Läden der Städte oder später was der Händler alles so auf seinem Wagen anbot.

Inzwischen kamen mit dem Update 1.30 (Anmerkung der Redaktion: Dezember 2010) neue Produkte bzw. Kleidungsstücke hinzu. Und für die Sammler unter uns wird es jetzt schwer und teuer.

Um einen Überblick zu haben, ob uns denn noch irgendwo was fehlen könnte, haben wir mal die Gegenstände für Euch gezählt. Es gibt also derzeit:

60 Hüte
89 Gürtel
64 Halsbänder
36 Schuhe
35 Fortkampfwaffen
10 Reittiere
12 Besonderheiten
215 Produkte
101 Duellwaffen
135 Kleidungsstücke
121 Hosen

Und heute, im Jahr 2017? Die Items und Produkte sind kaum noch zu zählen. Ein Versuch:

269 Hüte
304 Gürtel
286 Halsbänder
266 Schuhe
136 Fortkampfwaffen
101 Reittiere
1020 Produkte und Besonderheiten (Kisten usw., einschl. Questgegenstände)
306 Duellwaffen
277 Kleidungsstücke
257 Hosen

Irgendwann begann der weltenübergreifende Handel aktuell zu werden. Produktesammler schossen wie Pilze aus dem Boden. Geld, Kleidung, Produkte und sogar Sachen aus dem Shop konnten nun von einer Welt zur anderen getauscht werden. Einziges Problem dabei - einen Tauscher zu finden. Inventare und Bankkonten schwollen bei vielen Spielern plötzlich an. Für die Sammler eine feine Sache um sich alle neuen Items kaufen oder tauschen zu können. Bis - ja bis die Veredelung im März 2015 ins Spiel kam. Ein neues Spielziel war entstanden. Spieler, die fehlende Items nicht ergattern konnten, verfluchten nun oft die Veredler. Gab es doch mal eines der begehrten Items am Markt, war dies nur mit "Mondpreisen" zu erwerben. Daran hat sich auch heute nichts geändert, weil Sammler eben auch viel Geld ausgeben, wenn sie einen Gegenstand unbedingt haben möchten.

(Cymoril)



Alle Gegenstände:	141	771	735	869	838	345	1085	675	756	25738	416
Verschiedene Gegenstände:	81	327	287	287	315	120	322	266	270	605	110

Named Items und Rezepte

Die Wahrheit über Itemfunde

Vor einigen Monaten hatte ich bereits intensiv über die generellen Fundwahrscheinlichkeiten aller Art bei Arbeiten berichtet (s. TWTimes-Ausgabe November 2016) und auch die dazugehörigen Formeln veröffentlicht. An diesen hat sich übrigens auch Stand heute nach Auswertung von über 28.000 Arbeitsberichten nichts geändert. Im folgenden Artikel werde ich nun aber etwas intensiver auf die eigentlichen Fundwahrscheinlichkeit von Itemfunden bei Arbeiten bzw. die entsprechende Itemverteilung eingehen, auch im Hinblick auf kursierende Spielergerüchte und auf offizielle Aussagen von InnoGames-Verantwortlichen.

Wer nicht nach speziellen Items auf der Suche ist, der interessiert sich höchstwahrscheinlich auch gar nicht für die entsprechenden Fundwahrscheinlichkeiten und nimmt nebenbei einfach mit, was so bei den Arbeiten zufällig droppt. Anders sieht es da schon bei den speziellen Glücksjägern aus, den extra auf Handeln geskillten Spielern, welche ihre Fundrate zusätzlich auch noch durch Glückskleidung und -buffs erhöhen. War der Fund von Named Items früher jedoch noch ein lukratives Geschäft, so sind die allermeisten Itemfunde seit der fortlaufenden Event-Setschwemme inzwischen aber nahezu wert- und nutzlos geworden, vieles davon geht direkt freudlos an den fahrenden Händler. Das Hauptaugenmerk der Glücksjäger liegt daher vor allem auf der Suche nach den vier speziellen High-Level-Craftingrezepten (Fundwert 9.500 \$), denn von diesen gibt es auf den Welten immer noch viel zu wenige und viele Spieler kommen daher – selbst nach 2 Jahren seit Einführung der neuen Rezepte – beim Craften einfach nicht weiter. Aus diesem Grund werden für diese Rezepte auch immer noch hohe Geldbeträge am Markt bezahlt (sofern denn überhaupt mal welche angeboten werden).



Im Zusammenhang mit den von den Spielern immer wieder bemängelten sehr niedrigen Fundwahrscheinlichkeit der Craftingrezepte, gab es im Laufe der Zeit diverse Anmerkungen im offiziellen The West Forum – sowohl von Spielern, als auch von InnoGames-Offiziellen. Um den Fundwert der Rezepte zu erreichen, ist neben der entsprechenden Skillung auch der Einsatz von Einkommens-PA notwendig. Hier war es stets belustigend zu lesen, wenn z. B. seitens Supportern angemerkt wurde, dass für die Rezeptsuche doch gar keine Nuggets nötig wären und man einfach nur ein paar der PA-Plaketten einsetzen bräuchte, welche es beim Wanderzirkus gibt. Nun ja, das würde allerdings voraussetzen, dass man die diversen Rezepte problemlos innerhalb einer kurzen Zeitspanne finden könnte. Aber ist dem so? Ebenso kursiert unter einigen Spielern das Gerücht, dass man mehr Rezepte bzw. diese leichter finden würde, wenn man beim Einstellen der Arbeit seinen Fundwert nur ganz knapp oberhalb der 9.500 \$ halten würde, anstatt den maximalen Fundwert anzustreben. Am 7. Mai trat dann zudem unser Community Manager mit einer höchst

Named Items und Rezepte - Fortsetzung

interessanten Aussage im offiziellen The West Forum an die Öffentlichkeit, welche mich persönlich extrem stutzig machte:

„Zitat von Trixxer: ↑

Ich suche schon seit sehr langer Zeit das Rezept für Met, vom Fundwert reicht es, aber die Droprate ist elendig tief angesetzt“

Antwort von stayawayknight:

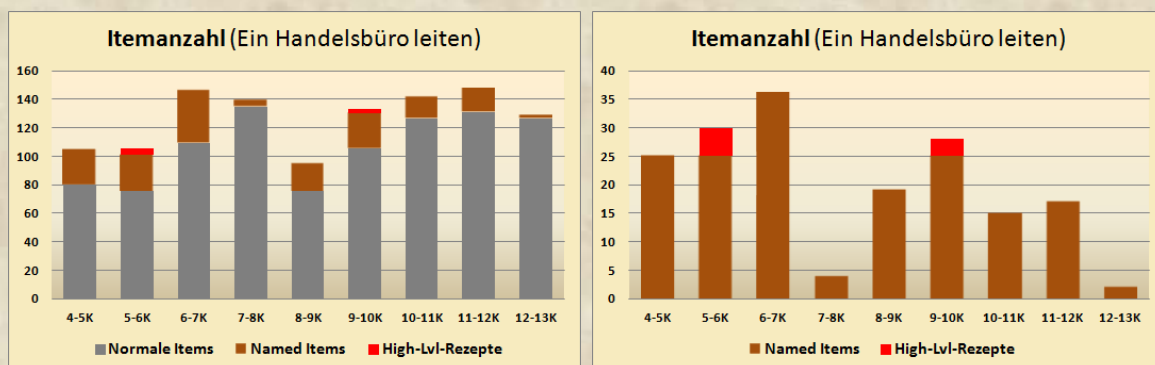
„Streng genommen ist hier keine eigene Droprate angesetzt. Der Gegenstand ist mit der gleichen Wahrscheinlichkeit zu finden, wie auch die anderen Gegenstände (Kopfbedeckungen, Mäntel usw.) - einfach ein Zufallsfund. Wenn du versuchst, mit aller Kraft einen grünen Adlergürtel zu finden, ist die Chance darauf genauso hoch.“

(stayawayknight, <https://forum.the-west.de/index.php?threads/feedback-jahrmarkt.63232/page-39>)

Nun ja, wenn denn diese offizielle Aussage des Community Managers stimmt, dann sollte sich dies ja auch in entsprechenden Zahlen sehr einfach belegen lassen und all die Glücksjäger, die sich bislang über die niedrige Droprate der Rezepte beklagt haben, würden einem subjektivem Irrtum erliegen. Wenn sich die offizielle Aussage seitens InnoGames aber nicht in entsprechenden Zahlen widerspiegelt, dann zeigt das leider einmal mehr, wie wenig Ahnung man vom eigenen Spiel hat und wie viel Glaubwürdigkeit in den offiziellen Aussagen letztendlich nur steckt.

Um Licht ins Dunkel zu bringen, schauen wir uns nun also einfach mal die Zahlen (= Fakten) bzgl. der Fundwahrscheinlichkeiten und Verteilungen von Itemfunden bei Arbeiten an. Hierbei konzentriere ich mich ausschließlich auf die Auswertung der Glücksarbeiten, welche vom Fundwert her im Bereich der vier besonderen Craftingrezepte liegen. Um eine Verfälschung der Daten zu vermeiden, wurden zudem nur diejenigen Arbeitsberichte und Funde ausgewertet, welche unter gleichen Ausgangsbedingungen erfolgt waren (Einkommens-PA, eingebrachte Arbeitspunkte usw.). Als erstes betrachten wir die Arbeit mit dem aktuell höchst möglichen Fundwert und diejenige, welche wahrscheinlich von den allermeisten Glücksjägern bevorzugt wird: *Ein Handelsbüro leiten*. Auch bei mir war das die am meisten durchgeführte Arbeit und inzwischen sind dort über 1.000 Itemfunde unter gleichen Bedingungen zustande gekommen (Fundwertbereich ca. 4.100\$ - 12.700\$). Dies war die magische Zahl, welche ich für eine repräsentative Auswertung mindestens erreichen wollte, bevor ich meine Funddaten öffentlich präsentiere.

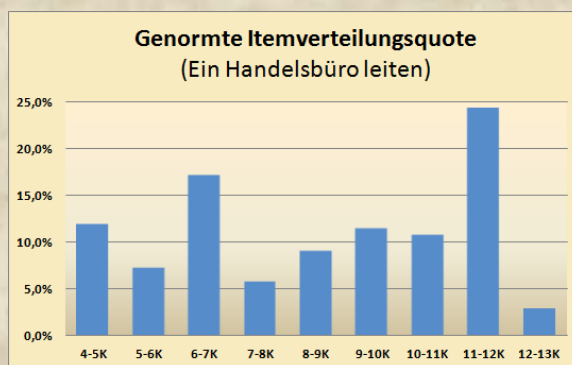
Betrachten wir hier zunächst die allgemeine Itemverteilung der Funde und anschließend die Funde der Named-Items / Rezepte im Speziellen. Zur besseren Darstellung wurden alle Itemfunde ihrem Fundwert entsprechend in 1K-Kategorien eingeteilt:



Von über 1.000 Itemfunden fielen ca. 15,4% auf Named Items / Rezepte (nachfolgend der Einfachheit halber unter dem Begriff „Sonderitems“ zusammengefasst). Im Fundwertbereich von 7-8K lagen hierbei die meisten „normalen“ Itemfunde, während eben dieser Bereich zugleich aber auch mit die niedrigste Quote an Sonderitems aufzeigte. Die höchste Ausbeute an Sonderitems erfolgte im Fundwertbereich von 6-7K.

Named Items und Rezepte - Fortsetzung

Generell sieht man aber nur zu deutlich, dass bei den Itemfunden keineswegs eine gleichmäßige Verteilung vorliegt. Ein Trend dahingehend, dass man in Summe besonders viele Sonderitems am oberen Rand des eingestellten Fundwertbereiches erhalten kann, ist hier bislang nicht zu erkennen. Eine der Ursachen für solch große Unterschiede bei der Itemverteilung der Sonderitems mag man evtl. darin begründet sehen, dass es in den unterschiedlichen 1K-Bereichen auch fundwertbedingt eine unterschiedliche Anzahl an verschiedenen Sonderitems geben könnte. Um dies näher zu betrachten, wurde die entsprechende Darstellung nachfolgend genormt, d.h. ich betrachte die Verteilung der Sonderitems unter Berücksichtigung der Anzahl an unterschiedlichen Sonderitems pro 1K-Fundwertbereich:



Spätestens hier wird nun sehr deutlich, dass sich die Aussage des Community Managers, dass alle Gegenstände mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu finden seien, **nicht** bestätigen lässt, denn ansonsten müssten in dieser Darstellung die Säulen im Diagramm nahezu gleich lang sein. Dafür braucht es aber natürlich eigentlich auch gar kein kompliziertes Diagramm, es reicht schon aus, wenn man sich im Detail anschaut, welche Sonderitems in welcher Stückzahl tatsächlich gefunden wurden. Daher hier nun die entsprechende Auflistung der Sonderitems aus 1.140 Itemfunden unter gleichen Ausgangsbedingungen bei der Arbeit „Ein Handelsbüro leiten“:

Ein Handelsbüro leiten		
Itemfunde: 1140	Fundwert: ca. 4.100\$ - 12.700\$	
Adah Isaacs Menkens Gürtel	2	0,2%
Allens Pepperbox	14	1,2%
Belle Starrs Deringer	3	0,3%
Benjamin Louis Valenki	4	0,4%
Billy the Kids Totenkopfgürtel	1	0,1%
Billys Peacemaker	4	0,4%
Bob Builders Overall	1	0,1%
Boones Axt	1	0,1%
Bowies Messer	1	0,1%
Braue Met	2	0,2%
Calamity Janes Patronengürtel	2	0,2%
Charles Autobees Pilgerschuhe	8	0,7%
Cheyennes Fellhose	1	0,1%
Chief Ourays Mokassins	2	0,2%
Crazy Horses Indianerkleidung	15	1,3%
Doc Hollidays Quacksalberschuhe	10	0,9%
Harmonicas Bundhose	1	0,1%
Hernandos Schwert	1	0,1%
Herstellung eines erlesenen Tropfens	1	0,1%
Herstellung eines glühenden Gemischs	1	0,1%
Herstellung eines reich verz. Holsters	1	0,1%
Herstellung von Uhrmacherwerkzeug	1	0,1%
Ikes Armeeerevolver	1	0,1%
James Bridgers Stoffhut	3	0,3%

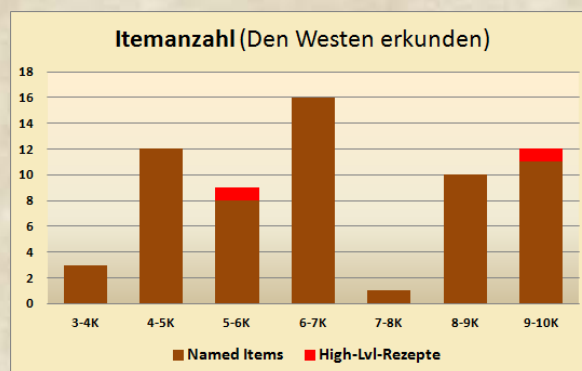
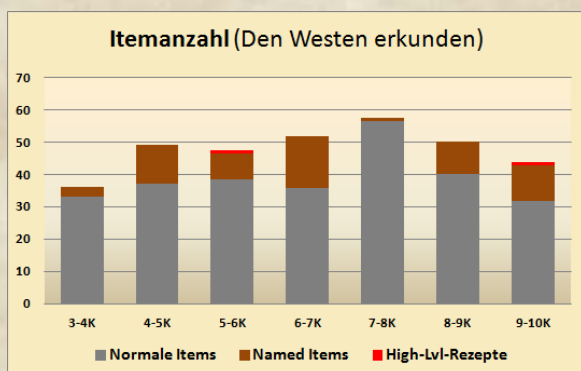
Jesse James Schofield	2	0,2%
John Clums Tuch	13	1,1%
John Days Trappermütze	1	0,1%
John Jacob Astors Lederschuhe	5	0,4%
Jose Chavez y Bacas Sombrero	8	0,7%
Kit Carsons Karohemd	4	0,4%
Lucien Maxwells Fliege	6	0,5%
Nats Machete	3	0,3%
Owen McKenzies Krawatte	1	0,1%
Sacajaweas Knochenkette	2	0,2%
Schmiede eine Laterne	1	0,1%
Sitting Bulls Talisman	3	0,3%
Spareribs	1	0,1%
Stand Waties Stiefel	5	0,4%
Taschunkas Tomahawk	8	0,7%
Thomas Boggs Cowboyhut	1	0,1%
Tom Bells Pilgerjacke	7	0,6%
Touissant Charbonneaus Melone	1	0,1%
Virgil Earps Weste	2	0,2%
Walkaras Zahnkette	8	0,7%
Wells-Fargos Cowboystiefel	7	0,6%
William Mastersons Leinenhose	2	0,2%
Wyatt Earps Buntline	4	0,4%
	176	15,4%

Named Items und Rezepte - Fortsetzung

Es ist unschwer zu erkennen, dass es Sonderitems gibt, welche erheblich öfters gefunden wurden, als andere, d. h. die seitens InnoGames proklamierte durchweg gleiche Fundwahrscheinlichkeit ist mit Sicherheit nicht im Spiel gegeben. Bei den über 1.000 Itemfunden – wir sprechen hier wohlgermerkt nur von den tatsächlichen Itemfunden und nicht etwa von der wesentlich höher liegenden Arbeitsanzahl – wurden sogar nicht einmal alle vier High-Level-Craftingrezepte gefunden. Die Fundquote für gewisse Sonderitems – darunter auch die speziellen Craftingrezepte für deren Fund stets ein PA aktiviert sein muss – liegt nachweislich bei unter 0.1% der Itemfunde! **Dies sollte man sich bei InnoGames bitte einmal vor Augen führen, bevor man offiziell wieder von einer bewusst gewählten Motivation für die Spieler spricht!**



Wie schaut die Situation aber aus, wenn man gemäß eines kursierenden Gerüchtes den Fundwertbereich bewusst auf knapp oberhalb von 9.500 \$ begrenzt? Dahinter steht wohl die vage Hoffnung der Spieler, dass sich bei einem leicht eingeschränkten Fundwertbereich die erzielten Itemfunde auf weniger Gesamtitems verteilen und man dadurch eine höhere Chance auf die seltenen Rezepte hat. Für den Praxistest habe ich hierzu die Arbeit „*Den Westen erkunden*“ durchgeführt (Fundwertbereich ca. 3.200\$ - 9.900\$). Leider musste ich mich bei der Auswertung auf bislang 336 Itemfunde beschränken, denn bis da die 1.000 Itemfunde voll sind, wird noch viel Zeit vergehen (vorausgesetzt ich führe diese Auswertung überhaupt fort). Ein entsprechender Trend ist aber auch bei dieser Anzahl an Itemfunden bereits unverkennbar. Analog zur obigen Auswertung erfolgt auch hier die Darstellung der allgemeinen Itemverteilung der Funde und der Funde der Named-Items / Rezepte im Speziellen in gleicher Weise:



Vergleicht man diese Daten nun mit denen von der Arbeit „*Ein Handelsbüro leiten*“, dann sieht man – trotz des veränderten Fundwertbereiches – sehr schön die Parallelen. Auch hier lagen im Fundwertbereich von 7-8K die meisten „normalen“ Itemfunde, während eben dieser Bereich zugleich aber auch mit die niedrigste Quote an Sonderitems aufzeigte. Ebenfalls erfolgte auch hier die höchste Ausbeute an Sonderitems im Fundwertbereich von 6-7K. Das kann kein Zufall sein! Eine gleichmäßige Verteilungsquote der Items liegt wie erwartet auch hier nicht vor, ebenso wenig wie ein erkennbarer Trend, dass man am oberen Rand des eingestellten Fundwertbereiches mehr Sonderitems erhalten würde als im Vergleich zur anderen Arbeit. Interessant wird es auch, wenn man sich die Detailliste der Sonderitemfunde anschaut (s. nächste Seite). Auch hier widerlegen die Daten eindeutig die offizielle Aussage von InnoGames, dass die Items angeblich mit gleicher Wahrscheinlichkeit dropen. Man sieht sogar, dass innerhalb des gemeinsamen Fundwertbereiches trotz anderer Arbeit nahezu die gleichen Sonderitems vermehrt dropen, wie auch schon bei „*Ein Handelsbüro leiten*“ (z. B. Allens Pepperbox, Crazy Horses Indianerkleidung, Jose Chavez y Bacas Sombrero usw.). Ein Narr, wer hier immer noch an Zufall glauben möchte.

Named Items und Rezepte - Fortsetzung

Den Westen erkunden		
Itemfunde:	336	Fundwert: ca. 3.200\$ - 9.900\$
Adah Isaacs Menkens Gürtel	1	0,3%
Alexander Branchs Schlapphut	1	0,3%
Allens Pepperbox	6	1,8%
Al Swarengens Adlergürtel	2	0,6%
Athos Florett	1	0,3%
Belle Starrs Deringer	1	0,3%
Benjamin Louis Valenki	1	0,3%
Billy Clantons Hemd	1	0,3%
Bowies Messer	1	0,3%
Calamity Janes Patronengürtel	2	0,6%
Cheyennes Fellhose	1	0,3%
Crazy Horses Indianerkleidung	6	1,8%
Doc Hollidays Quacksalberschuhe	1	0,3%
Harmonicas Bundhose	1	0,3%
Hernandos Schwert	2	0,6%
Herstellung eines glühenden Gemischs	1	0,3%
James Bridgers Stoffhut	1	0,3%
John Days Trappermütze	1	0,3%
John Jacob Astors Lederschuhe	2	0,6%
Jose Chavez y Bacas Sombrero	4	1,2%
Lucien Maxwells Fliege	2	0,6%
Morgan Earps Stoffjacke	1	0,3%
Nats Machete	2	0,6%
Owen McKenzies Krawatte	3	0,9%
Reese Andersons Sporenschuhe	3	0,9%
Sam Houstons Nietengürtel	1	0,3%
Schreibe gespenstische Musik	1	0,3%
Seth Bullocks Pferdegürtel	1	0,3%
Stand Waties Stiefel	3	0,9%
Tom Bells Pilgerjacke	3	0,9%
Virgil Earps Weste	1	0,3%
Walkaras Zahnkette	3	0,9%
Wells-Fargos Cowboystiefel	1	0,3%
Youngers Revolver	1	0,3%
	63	18,8%

Der Umstand, dass die Fundquote für die seltenen Items/Rezepte in obiger Aufstellung aktuell bei ca. 0,3 % aller Itemfunde liegt, ist einzig und allein dem Umstand geschuldet, dass dort nicht ebenfalls 1.000 Itemfunde als Berechnungsgrundlage dienen, sondern bislang nur 336. Ich bin mir absolut sicher, dass die Fundquote auch bei der Arbeit „Den Westen erkunden“ nach 1.000 Itemfunden genauso niedrig liegen wird, wie bei der anderen Arbeit (also kleiner als 0,1%). An der tatsächlichen Itemverteilung und Fundquote ändert die Wahl des Fundwertbereiches also eigentlich nichts, man schränkt lediglich den Droppool der möglichen Itemfunde ein klein wenig ein. Ob man dadurch – bezogen auf die eingebrachten Arbeitsstunden – letztendlich mehr Rezepte findet, möchte ich ernsthaft bezweifeln. Wenn denn überhaupt eine Veränderung der Fundwahrscheinlichkeit auftreten sollte, dann dürfte sich diese aktuell lediglich in einer nicht erkennbaren Größenordnung bewegen, denn die Fundwertbandbreite bleibt generell immer noch viel zu groß.

Mein Fazit:

- Die Items haben – entgegen der offiziellen Aussage des Community Managers – eine unterschiedliche Dropwahrscheinlichkeit
- Die Fundwahrscheinlichkeit der High-Level-Craftingrezepte (und auch einiger anderer Items) liegt bei weniger als 0.1% der Itemfunde
- Die generelle Fundwahrscheinlichkeit an High-Lvl-Rezepten lässt sich nicht dadurch steigern, dass man einen Fundwertbereich knapp oberhalb von 9.500\$ wählt

Abhilfe bei dieser Angelegenheit könnte nur InnoGames schaffen, indem man z. B. den Fundwertbereich der Arbeiten wesentlich stärker einschränkt (z. B. max. 3K Unterschied) oder man jeder Arbeit einen speziellen Itemdroppool zuweist, wobei die Items dann aber tatsächlich mit gleicher Wahrscheinlichkeit findbar sein sollten. Beides würde den Spielern ermöglichen, gezielter auf die Suche nach Items zu gehen und würde vor allem die Motivation der Spieler anheben, denn aktuell ist die Situation einfach nur frustrierend und so mancher Spieler wird wohl noch weitere 2 Jahren warten müssen, bevor er beim Craften weiter voran kommt – vor allem wenn man bedenkt, das mit den stark sinkenden Spielerzahlen auch immer weniger Spieler überhaupt auf die Suche nach den Rezepten gehen.

Rezept des Monats

New York Times Berry Pie

Es war der Nachmittag des 18. September 1851. Juliette Reymond war nervös. Ihr Mann hatte sich seit heute Morgen nicht gemeldet. Die Druckmaschinen liefen und heute war es an der Zeit, dass sie erschien, die allererste New York Times. Aber Mrs. Reymond wollte nicht untätig zu Hause herumsitzen und so entschied sie sich, zur Feier des Tages Einen Kuchen zu backen!

Als gute Dame des Hauses hatte sie natürlich alles zu Hause, was sie für ihren gedeckten Beerenkuchen brauchte, den ihr Gatte so liebte.

Zutaten

4 Tassen Mehl (ca. 500 g)
 ½ Tasse Butter (ca. 125 g)
 2 TL Natron
 2 EL brauner Zucker
 1 Ei
 4 EL Milch



Für die Füllung

2 EL Maismehl
 4 EL brauner Zucker
 1 TL Orangenschalen
 1 TL gemahlene Vanilleschoten
 Saft von einer Orange
 Ein Korb verschiedene Waldbeeren (ca. 800 g)
 1 Eigelb
 Etwas Puderzucker



Fröhlich pfeifend suchte sie ich alle Zutaten zusammen. Sie begann damit, die Zutaten für den Teig in eine Schüssel zu geben. Die weiche Butter verrührte sie mit dem Zucker und dann das Ei darunter. Die Milch dazu und das Natron hinzu und hinterher gab sie noch das Mehl hinein und knetete den Teig bis er fest und glänzend vor ihr lag. Nun war es daran, den Teig in ein Tuch zu wickeln und erst einmal eine halbe Stunde zum Ruhen zur Seite zu legen.

In dieser Zeit musste sie die köstliche Beerenfüllung vorbereiten. Lächelnd stellte sie einen Topf aufs Feuer, goss den Orangensaft hinein, dazu die Orangenschalen und den Zucker. Vorsichtig rührte sie das Maismehl hinein und dann die Hälfte der Beeren darunter. Auf einem kleinen Feuer ließ sie den Topf nun köcheln und rührte immer wieder um, bis die Flüssigkeit darin sich eingedickt hatte. Erst jetzt kamen die übrigen Früchte dazu und Juliette nahm den Topf vom Feuer. Es war an der Zeit, sich wieder um den Teig zu kümmern.

Mrs Reymond teilte den Teigklumpen in zwei Hälften. Die eine Hälfte legte sie erneut beiseite, die andere rollte sie aus. So groß und rund, dass sie ihn hochnehmen und in die Backform geben konnte. Der ausgerollte Teig musste so groß sein, dass er auch den Rand hinauf reichte. Was überstand schnitt sie mit einem Messer ab und tat es zum Rest des Teiges.

In die so mit Teig ausgelegte Backform goss Juliette behutsam die Beerenfüllung aus dem Topf. Es roch jetzt schon köstlich.

Nun kam die Decke über den Pie, die dafür sorgte, dass die Beerenfüllung so schön saftig blieb. Dazu holte sie die zweite Hälfte des Teiges. Auch diese wurde ausgerollt und dann vorsichtig angehoben und oben auf die Backform gelegt. Mit dem Daumen drückte sie den Teig am Rand fest, damit der sich mit dem Rand des unteren Teiges verband. Erneut griff sie zu ihrem großen Küchenmesser und schnitt den überstehenden Teig ab. Ja, der Beeren Pie sah schon fast perfekt aus. Was blieb waren die Teigreste. Mit dem größten Teil formte sie eine Teigrolle, die noch einmal den Rand verstärken sollte. Normalerweise rollte sie was übrig blieb zu kleinen Teigschlangen und legte ein Rautenmuster darauf. Aber nicht heute! Mit einem Schmunzeln verwandelten sich die Teigrollchen in die Buchstaben NYT. Nur noch mit Eigelb bestreichen, damit es hinterher goldbraun wurde und dann in den Ofen.

Nach etwas mehr als einer halben Stunde im Ofen (bei ca. 180 °C) war Mrs. Reymonds Berry Pie fertig. Mit großen Handschuhen holte sie die Backform heraus und bestreute den Kuchen mit Puderzucker. Er würde noch etwas abkühlen müssen, bevor man ihn lauwarm verzehren konnte. In dieser Zeit legte sie die Schürze ab, zog ich um und packte den Kuchen ein.

Nach einer halben erreichte sie das Redaktionsgebäude der New York Times und kam keinen Augenblick zu spät um den heutigen Tag zu feiern.

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

* AAA drückt sich gerade mal die nase am schaufenster von warenhaus-BBB platt

AAA: oooohhhhh, was es da nich alles gibt ...

BBB: rollo runterlasse

AAA: du könntest ne halbe kompanie mit fk-klamotten ausstatten ... und zwar nur mit sachen, die WIR nie wieder anziehen ;-)

BBB: Mein whatsapp geht nicht mehr :O

CCC: kauf ihm neue schuhe

TTT: DDD hat mehr auffe schulter als ich ... ganz ungewohnt :-D da muss ich ja ganz lieb sein :-)

LLL: TTT.. So kannst leichter durch den Kampf schweben. :-D

KKK: Du hast es vorm Bauch, TTT :-D#

CCC: TTT ich hätte dir aus altersgründen nur einen winkel zum tragen gegeben ,nich das du dir nen bruch hebst :-D

LLL: Grööööhl. :-D

DDD: heute gibts nur 3 winkel

TTT: wir alten hasen wissen doch eh: "Die Sergeants sitzen zur rechten Gottes ... alles andere sind nur Soldaten." :-)

LLL: TTT hat wohl schon Schulterprobleme. :-D

CCC: mit so arthrose inne schulter is nich zu spassen ,das is schon grenzwertig dem so viele winkel auf den arm zu pappen ,hihi

LLL: Wir können ja anregen, diese wieder von TTts Schultern nehmen zu lassen. :-D

LLL: Garantenstellung.. Fürsorgepflicht. etc. pp.

FFF: ich sag ja,ich wollt mir noch nen edammerkäsebrötchen machen nach dem fk,aber so gelöchert sah ich selber aus,keinen hunger mehr^^

AAA: wollte nur kurz nachfragen, was ich neben den Werkzeugkästen auf W10 suchen soll` das 2. hab ich leider vergessen ;-(

BBB: damenschmuck

AAA: 100 davon ? :-D

BBB: mindestens :-D

AAA: also 400h Überfall machen rein rechnerisch :-D, 16.67 tage durch arbeiten wenn es möglich wäre :-D wird gemacht :-D

BBB: dann kommst du auch ins buch der rekorde Smile

AAA: die 100 Werkzeugkästen sind schon hart :-D

CCC: Joony - Erinnerungen/Grußwort zum 100. Geburtstag der TWTimes

TTT: ?

CCC: ist das deine erfindung?

TTT: hab ich angeleiert

CCC: und joony hat zugestimmt?

TTT: steht doch drin

CCC: schlauer fuchs ;-)

TTT: wieso?

CCC: weil er mit dem bericht noch 92 jahre zeit hat

AAA: so ihr lieben 7 minuten warnung klamotten zurecht rücken und aus dem bett raus bald wird geballert :-)

BBB: zu befehl gg

CCC: N paar Pflaster und n Halstuch fürs Nötigste hat man als Held ja dabei.. :-D

AAA: so wer rauchen will oder pipi machen muss geht nun :-)

CCC: Ach deswegen muss man ja nicht irgendwo hingehen. :-D

AAA: hab mit dem hardin knapp was an 800 ausweichen und 650 schaden ,reicht auch für ein zwei beulen in fremde hüte

BBB: was ist hardin? das hab ich nicht o.O

AAA: leider hab ich das nicht hier ,das ist ein klitzekleiner nachteil ,lach

BBB: ach du meinst das neue set :-D

AAA: du rüssel trägst doch hardin ,ab und zu mal aufs ettiket gucken was da so steht :-D

BBB: :-D recht haste

CCC: alter schwede :-D

AAA: was willst dir kaufen?

BBB: CS GO. Sagt dir was oder ?

AAA: es ist doch wohl counter strike oder?

BBB: Richtig ;-) Opa kennt sich auch mit Pc spielen aus :-D

AAA: das darfst du kleiner scheißer noch gar nicht spielen, is ab 18 ;-) :-P :-D

BBB: Nein 16 :-P

AAA: dann kanns ja nur kacke sein :-D

CCC: BBB das alter is egal ,lies das kleingedruckte ,wenn da steht nur spielbar mit haare am sack ,hast du die finger weg zu lassen :-D

AAA: [Zwergpony] huch,ist geschrumpft :-D

BBB: hihi, schönes pferd

CCC: das ist extra für die krähe gebastelt worden, die ist auch klein :-)

AAA: schnell eine [Karotte des Osterhasen] fütter :-)

BBB: gib ihm ein paar wachsbohnen lol

CCC: genau, wachsbohnen sind gut ... bisher hat es wohl zuviel schrumpfköpfe gefuttern :-D

Der Chatspion - Fortsetzung

DDD: kaum bin ich mal am telephon, macht ihr ohne mich schweinereien! ihr ferkel! :-D

BBB: schweinereien???? wir????

CCC: besser wir ferkel machen schweinereien ... als dass wir schweine ferkel machen :-)

AAA: ihr habt da noch nen fehler in der zeitung irgendwie

BBB: und was?

AAA: rätselecke mit den indianernn ... da gibt es nur 4 haustiere

BBB: nach dem 5. wird doch gesucht ;-), überschrift des rätsels: Wem gehört der Wolf?

AAA: toll hab alles gelesen nur nich die überschrift :-D

BBB: tja, was hättest du denn dann als lösung eingesandt? ;-)

AAA: na alles welcher stamm in welchem zelt was ist und trinkt mit welchem haustier :-D

BBB: bis auf ein haustier dann halt, weil es ja nur 4 sind^^ ;-)

AAA: richtig hihi

AAA: heute is BBBs geburtstag und auch noch tag der kalten kottelets,ach was kann schöner sein,hurra^^

AAA: Und ganz wichtig !!!! Kämmt euch alle die Haare vor dem FK.. (Wer welche aufm Kopp hat) Scheiße aussehen können die Gegner.. :-D

BBB: AAA is da ganz schnell fertig mit kämmen^^

CCC: was heißt das ? soll ich mir die brenenden luntten nu wieder aus dem bart klauben AAA ??

BBB: CCC, du hast ne "brennende lunte" ... meensch, für so etwas gibt es doch penicilin :-D

AAA: Crow.. Jetzt ist alle snoch Deko.. Zum Fight musst Du Dich schon in Rambo verwandeln. :-D

CCC: im bart BBB ,im bart um die gegner abzuschrecken ,grrrrrr

AAA: hallo bär ist drin,in deiner stadt. mußst nicht laufen

BBB: das ist ja ein service :-) vielen dank AAA

AAA: gerne :-)

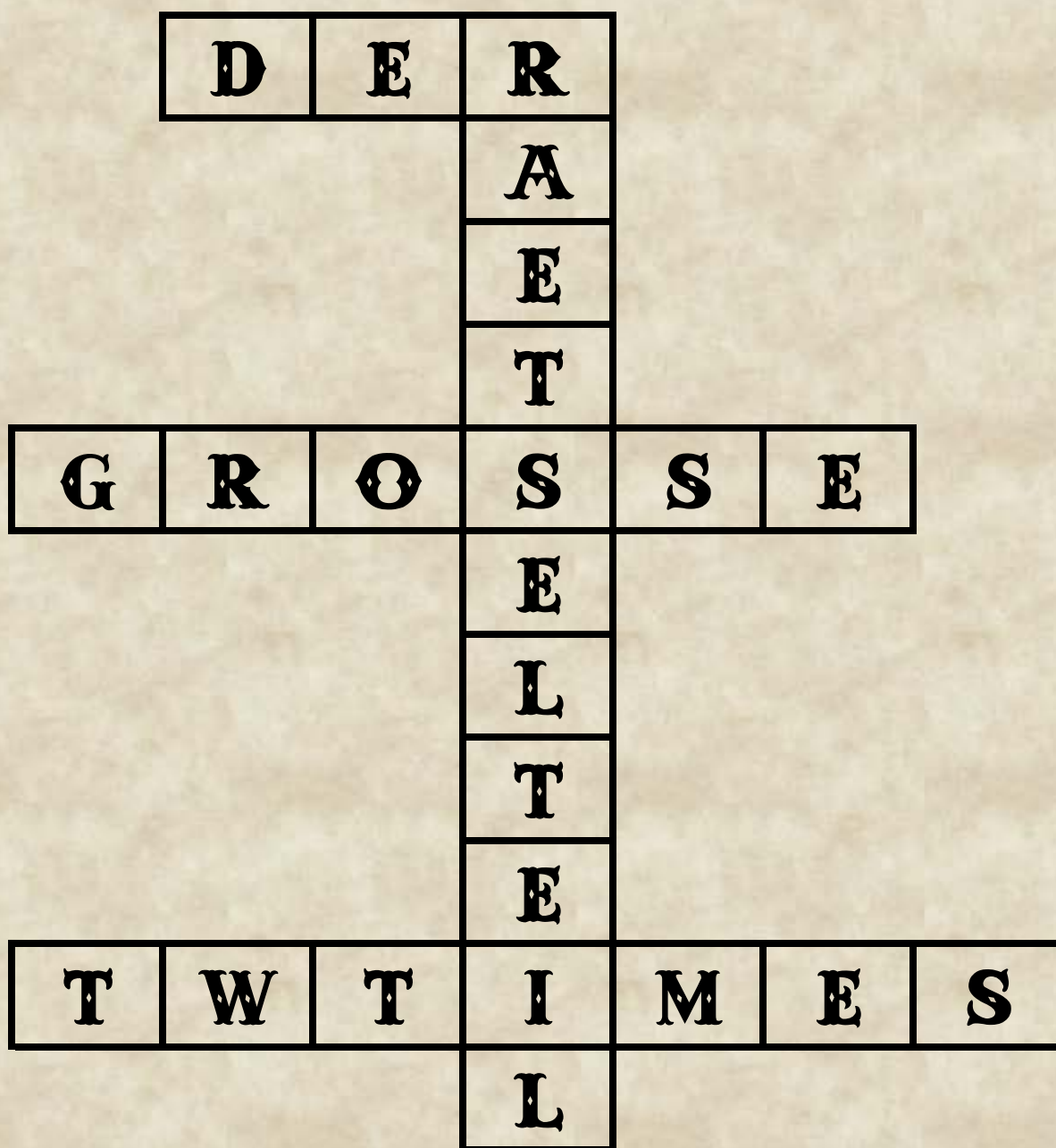
BBB: 505 sind es jetzt

AAA: wow das ist echt ne menge,deshalb stehen die bären wohl auf der roten liste :-D



Der große TWTimes Rätselteil

Zur 100. Ausgabe



Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Wer bin ich?

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

- 100 Jahre vor meiner Geburt im Bundesstaat Ohio brach zwischen Großbritannien und Spanien der „War of Jenkins' Ear“ aus, der in den nordamerikanischen Kolonien geführt wurde, besonders in Florida und Georgia.
- 100 Jahre nachdem der preußische König Friedrich II. seinen größten Sieg in der Schlacht von Leuthen errang, begann ich meine Ausbildung an der Militärakademie von West Point.
- Ein militärisches Genie wie Friedrich wurde ich nicht. 100 Jahre nachdem Samuel Dexter, der vierte Kriegsminister der Vereinigten Staaten, geboren wurde, beendete ich meine Ausbildung an der Akademie als letzter meines Jahrgangs.
- Im amerikanischen Bürgerkrieg brachte mir die Tollkühnheit meiner Jugend viele Beförderungen, bis zu einem Generalsrang, in der Unionskavallerie ein und nationale Berühmtheit. 100 Jahre nachdem der Frieden von Hubertusburg den Siebenjährigen Krieg beendet hatte, trug ich maßgeblich zum Erfolg des Nordens in der größten Schlacht des Bürgerkrieges bei.
- Nach dem Bürgerkrieg diente ich weiter in der US-Armee und kämpfte mit mäßigem Erfolg gegen die Indianer. 100 Jahre nach der Geburt von Elizabeth Monroe, Ehefrau von James Monroe und First Lady der Vereinigten Staaten, errang ich meinen einzigen „Sieg“ gegen die Indianer unter dem Häuptling Black Kettle.
- Ich starb, wenige Tage bevor sich die Verabschiedung der Unabhängigkeitserklärung der USA zum 100. Mal jährte, im Bundesstaat Montana, in einem bedeutenden Gefecht gegen die Indianer.

Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen?

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

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



Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden



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

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Kreuzworträtsel

Das Rätsel für unsere „Kreuzelfreunde“

Auch in dieser Ausgabe haben wir für Euch wieder ein Kreuzworträtsel erstellt. Viel Spaß beim Knobeln und Recherchieren!

Hier geht's lang zum Rätsel: <http://www.xwords-generator.de/de/s/wqa5p>

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält **John Wesley Hardins Hose!** Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Cymoril)

Rätsel Nr. 3 - Puzzle

Puzzle

Auch in der 100. Ausgabe haben wir für die Puzzlefreunde unter den Lesern wieder ein Puzzle erstellt. Beschreibt uns bitte genau, was Ihr auf dem fertigen Puzzle seht und schickt diese Beschreibung an die Redaktion der TWTimes. Viel Spaß damit!

<http://three.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4161553&k=67796704>

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

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Der Gewinner erhält **John Wesley Hardins Mantel!** Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

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

(Cymoril)

Rätsel Nr. 4 - Zahlenquadrate

Eins, zwei, drei - neun Zahlen sind dabei ...

In nachfolgendem Schema seht Ihr sechs Reihen und sechs Spalten. In jedes der sechsundreißig Felder tragt bitte eine Zahl von eins bis neun ein, wobei jede Zahl dabei insgesamt viermal vorkommen soll.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						

Hinweise

Pro Reihe und pro Spalte kommt jede der jeweils sechs einzutragenden Zahlen höchstens einmal vor, außer wenn der Hinweis kommt, dass eine Zahl öfter zu verwenden ist. Zwei Felder, die die gleiche Zahl enthalten, dürfen sich an den Ecken berühren. Sie liegen jedoch niemals direkt nebeneinander oder direkt untereinander.

Reihe 1 - Sie enthält von links nach rechts verlaufend sechs direkt aufeinanderfolgende Zahlenwerte, die entweder auf- oder absteigend anzuordnen sind (z. B. 2, 3, 4, 5, 6, 7 oder 8, 7, 6, 5, 4, 3).

Reihe 2 - Sie enthält zweimal die Fünf, jedoch keine zwei und keine acht.

Reihe 3 - In dieser Reihe steht zweimal die Zahl eins, jedoch keine zwei.

Reihe 4 - Sie enthält von links nach rechts verlaufend sechs direkt aufeinanderfolgende Zahlenwerte, die entweder auf- oder absteigend anzuordnen sind.

Reihe 5 - Hier befindet sich zweimal die Zahl drei.

Reihe 6 - Sie enthält eine Sechs sowie zweimal die Zahl zwei und zweimal die Zahl neun.

Spalte A - Sie enthält von oben nach unten verlaufend sechs direkt aufeinanderfolgende Zahlenwerte, die entweder auf- oder absteigend anzuordnen sind.

Spalte B - Hier befindet sich - mit genau einer weiteren Zahl dazwischen - zweimal die Zahl vier.

Spalte C - Hier muss zweimal die Zahl acht stehen.

Spalte D - Sie enthält keine drei.

Spalte E - Die Zahl acht ist die einzige gerade Zahl in dieser Spalte.

Spalte F - Sie enthält zweimal die Zahl zwei.

In welchem Feld steht welche Zahl? Sendet uns bitte die Lösung, wie in folgendem Beispiel angeordnet:

1-2-3-4-5-6

9-2-1-7-3-3 usw.

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

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

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

(Cymoril)

Rätsel Nr. 5 - Die magische 100

Sind es 100?

Die 100. Ausgabe der TWTimes. Was sollte den Redakteuren denn da anderes einfallen, als diese Zahl mehrfach in der 100. Ausgabe zu erwähnen? Wie viele der "100" findet Ihr?

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

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

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Cymoril)

Rätsel Nr. 6 - Rätsel für den Feldkoch

Feldkoch-Rätsel

Diesmal haben wir vier Rätsel rund um die Handwerke im Wilden Westen. **An diesem Rätsel dürfen ausschließlich Feldköche teilnehmen.** Die anderen Berufe finden in dieser Ausgabe ebenfalls Rätsel speziell für ihr Handwerk. Wer ein Feldkochrezept "**Anweisung: Braue Met**" (600 CP) gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Nummern der Fragen an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Was bringt dir ein Stück Torte?

- a) 10 Arbeitspunkte
- b) 15 Arbeitspunkte
- c) 20 Arbeitspunkte

2. Bei welcher Questreihe gibt es eine Marmelade als Belohnung?

- a) Der Raubzug
- b) Es riecht nach einem Schatz
- c) Der Norden, der Süden und die Brünette

3. Wie viele einzelne Produkte braucht man für Met (also findbare Produkte, nicht weiterverarbeitete)?

- a) 38
- b) 40
- c) 42

4. Wer muß dem Feldkoch für Kaktussaft helfen?

- a) Quacksalber
- b) Sattlermeister
- c) Schmied

Rätsel Nr. 6 - Fortsetzung

5. Wo, außer im Shop findet man denn die Habanero-Chilis?

- a) Chilis ernten
- b) Vögel von den Feldern vertreiben
- c) Wildwassertransport

6. Captain George Sanderson entwarf ein einfaches Rezept im Bürgerkrieg für die Soldaten. Welches?

- a) Commissary Beef Stew
- b) Dryed Chicken Meat
- c) Hotpot with Potatos und Carrot

7. Wann erschien das erste „Manual for Army Cooks“?

- a) 1843
- b) 1856
- c) 1879

8. Mit welcher Skala kann man die Schärfe von Chilis messen?

- a) Danjon-Skala
- b) Likert-Skala
- c) Scoville-Skala

9. Welcher Gott hat der Legende nach den nordamerikanischen Ureinwohnern den Mais geschenkt?

- a) Mondamin
- b) Mu-yao
- c) Ometrotl

10. In welchem Bundesstaat ist es Barbesitzern verboten Bier zu verkaufen, wenn sie nicht gleichzeitig einen Kessel voll Suppe kochen?

- a) Montana
- b) Nebraska
- c) Oklahoma

Bei unserem Gewinnspiel gibt es nicht 100 + 100 Nuggets zu gewinnen, sondern ein Feldkochrezept "Anweisung: Braue Met" (600 CP). Einfach die Lösung per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: <http://twtimes.forumieren.com/contact>.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Das Item wird auf der Welt ausgegeben, die ihr bei eurer Antwort angebt. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Kilroy)

Rätsel Nr. 7 - Zeitungen der USA

Medien in den USA - wer kennt sie?

1. Wo wurde die erste amerikanische Zeitung, „Publick Occurrences: Both Foreign and Domestik“, herausgegeben?
 - a) Boston
 - b) Washington
 - c) New York
2. Wann wurde die Boston Gazette erstmals veröffentlicht?
 - a) 12.12.1719
 - b) 14.08.1721
 - c) 11.01.1722
3. Für welche eigene Zeitung schrieb der Wissenschaftler Benjamin Franklin hauptsächlich?
 - a) Richmond Tribune
 - b) Pennsylvania Gazette
 - c) Albany Pioneer
4. Welche war die erste Zeitung New York Citys?
 - a) New York Gazette
 - b) New York Evening Post
 - c) New York Universal Instructor
5. Welcher Zusatzartikel der US-Verfassung sichert das Recht auf Pressefreiheit?
 - a) der Erste
 - b) der Zweite
 - c) der Vierte
6. Wo erschien 1784 die erste Tageszeitung der USA?
 - a) Baltimore
 - b) Portland (Maine)
 - c) Philadelphia
7. Wer war einer der Gründer des Wall Street Journals?
 - a) Peter van Leupert
 - b) Charles Dow
 - c) William Confert
8. Welche US-Tageszeitung erschien als erste im Kleinformat, dem so genannten Tabloid?
 - a) New York Post
 - b) New York Times
 - c) Daily News (New York)
9. Welche Zeitung der USA hat bisher die meisten Pulitzer Preise gewonnen?
 - a) The Philadelphia Inquirer
 - b) Chicago Tribune
 - c) New York Times
10. Wieviel kostete die erste Ausgabe des Boston Globe?
 - a) 2 Cent
 - b) 3 Cent
 - c) 4 Cent

Rätsel Nr. 7 - Fortsetzung

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

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



Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum **Kontakt** | Einen Missbrauch melden



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

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

(Kilroy)



Rätsel Nr. 8 - Bei Henry

Feierabend ...

Nach dem Erstellen der 100. Ausgabe der TWTimes trafen sich die Redakteure zu einem kleinen Umtrunk bei Henry. Heute wollten sie mal nicht über die Redaktionsarbeit reden, sondern über ihre Hobbys. Die Wandergruppe von quis war nicht ganz pünktlich am Saloon eingetroffen, weshalb dieser aufgefordert wurde, eine Runde zu schmeißen.

Wer sind die Redakteure, die sich an den runden Tisch setzten, an dem sonst Waupee seinen Stammpplatz hat? Wer hat welches Hobby und wer trinkt was?

Hinweise

1. Der Redakteur auf Platz 5 trinkt Wasser.
2. Der Redakteur der sich die Wartezeit auf die anderen Kollegen mit Rätseln verkürzt, sitzt auf Platz 2 und stam1994 nicht auf Platz 4.
3. Der Redakteurkollege, der gern liest, sitzt im Uhrzeigersinn gesehen eine Position weiter als Tony Montana 1602, der einen 100 Jahre alten Whiskey trinkt.
4. Kilroy, der nicht auf Platz 1 sitzt, befindet sich im Uhrzeigersinn gesehen nicht eine Position weiter als der Redakteur, der sich vorab einen Tequila gönnt.
5. Der Redakteur, der gern kocht, sitzt nicht auf Platz 4.
6. Bei dem Redakteur mit dem Likör handelt es sich nicht um Cymoril. Sie sitzt auf Platz 3.
7. Der Redakteur, der gern bastelt, trinkt ein Bier.

Die Lösung sendet Ihr bitte in der Reihenfolge ein:

Platz Nr. - Redakteur - Hobby - Getränk

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

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

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Cymoril)



Rätsel Nr. 9 - Logikrätsel

Colonel Clinch hat leider nur fünf berittene Boten in seinem Fort. Diese hatten gestern alle zu tun. Heute müssen nur vier Botschaften überbracht werden. Deswegen soll sich heute der Botschafter ausruhen, welcher gestern die weiteste Strecke zurückgelegt hat. Aber wer war das nochmal?

Botschafter: Andrew - Bill - Bob - Jesse - Jim

Pferde: Jumper - Mr. Back - Peete - Ramos - Speedy

Orte: Black Widow Saloon - Howard's Ranch - Indianerdorf - Kupfermine - Silvercity

Hinweise

1. Die Pferde ritten insgesamt dreißig Meilen weit; keines ritt weiter als zehn Meilen; die kürzeste Strecke war drei Meilen.
2. Jim ritt auf seinem Pferd mit dem weißen Sattel um drei Meilen weiter als das Pferd Speedy mit dem goldenen Sattel.
3. Das Pferd Peete ritt weder zum Indianerdorf noch zur Kupfermine.
4. Das Pferd das das Indianerdorf erreichte, ritt um 1,5 Meilen weiter als das Pferd Jumper.
5. Das Pferd, das nach Silvercity ritt, ritt um drei Meilen weiter als das Pferd Speedy, welches doppelt so weit ritt wie das Pferd von Andrew.
6. Das Pferd Ramos hatte einen weißen Sattel.
7. Das Pferd, das zur Kupfermine ritt, ritt 1,5 Meilen weniger weit als das Pferd das Bob ritt.
8. Bill ritt nicht zum Black Widow Saloon.
9. Der Black Widow Saloon ist weiter entfernt wie das Indianerdorf.

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

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Kilroy)



Rätsel Nr. 10 - Rätsel für den Quacksalber

Quacksalber-Rätsel

Diesmal haben wir vier Rätsel rund um die Handwerke im Wilden Westen. **An diesem Rätsel dürfen ausschließlich Quacksalber teilnehmen.** Die anderen Berufe finden in dieser Ausgabe ebenfalls Rätsel speziell für ihr Handwerk. Wer ein Quacksalberrezept "**Anweisung: Schreibe gespenstische Musik**" (600 CP) gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Nummern der Fragen an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Rauchen ist ja nicht wirklich gesund; aber wie viel Duellmotivationssteigerung bringt eine Filterzigarette?
 - a) 5 %
 - b) 7 %
 - c) 10 %
2. In wie vielen Rezepten aller Berufe kann eine Rohrbürste weiterverarbeitet werden?
 - a) keinem
 - b) einem
 - c) zwei
3. Für wie viele Dollar kann man eine Lebenskraftpuppe verkaufen?
 - a) 95 \$
 - b) 100 \$
 - c) 105 \$
4. In welcher Questreihe kann man eine Gespenstische Musik erbeuten?
 - a) Der Feldzug
 - b) Mission unbestehbar
 - c) Unendliche Weiten
5. Wie viele Arbeitsprodukte muss man insgesamt für ein Potenzmittel finden?
 - a) 38
 - b) 39
 - c) 40
6. Karl May schreibt auch über einen Quacksalber, Dr. Jefferson Hartley. Was hatte dieser für einen Hut?
 - a) einen breitkrampigen Strohhut
 - b) einen Lederhut aus Schlangenleder
 - c) keinen, er trug seine Glatze mit Stolz
7. Welches Wundermittel der Quacksalber ist das wohl bekannteste des Wilden Westens?
 - a) Büffelöl
 - b) Schlangenöl
 - c) Adleröl
8. Welche Cola hat John Stith Pemberton im Mai 1866 als Medizin erfunden?
 - a) Coca-Cola
 - b) Dr. Pepper
 - c) Pepsi
9. Das Wort Quacksalber kommt aus dem Deutschen. Was bedeuten die beiden Wortteile eigentlich?
 - a) Trinken & Reinigen
 - b) Angeben & Salben
 - c) Lügen & Verkaufen
10. John Henry (Doc) Holliday versuchte sich auch als Quacksalberarzt. Was behandelte er?
 - a) eingewachsene Zehennägel
 - b) Zahnschmerzen
 - c) Blindheit

Rätsel Nr. 10 - Fortsetzung

Bei unserem Gewinnspiel ein Quacksalberrezept "Anweisung: Schreibe gespenstische Musik" (600 CP) zu gewinnen. Einfach die Lösung per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: <http://twtimes.forumieren.com/contact>.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Das Item wird auf der Welt ausgegeben, die ihr bei eurer Antwort angebt. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum | **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Kilroy)

Rätsel Nr. 11 - Rätsel für den Schmied

Schmied-Rätsel

Diesmal haben wir vier Rätsel rund um die Handwerke im Wilden Westen. **An diesem Rätsel dürfen ausschließlich Schmiede teilnehmen.** Die anderen Berufe finden in dieser Ausgabe ebenfalls Rätsel speziell für ihr Handwerk. Wer ein Schmiedrezept "**Anweisung: Schmiede eine Laterne**" (600 CP) gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Nummern der Fragen an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Welches Arbeitsprodukt benötigt der Schmied nie?
 - a) Schlangenhaut
 - b) Katzensgold
 - c) Pferdezügel
2. Welches Arbeitsprodukt braucht der Schmied in der größten Anzahl bei seinen Rezepten?
 - a) Eisenstangen
 - b) Holz
 - c) Kohle
3. Abgesehen vom Beginn des Craftings mit fünf neuen Rezepten, auf welcher Craftingstufe kann der Schmied die größte Anzahl neuer Rezepte erlernen?
 - a) 100
 - b) 250
 - c) 350
4. Wieviele Buffs (Craftingprodukt, das einen Bonus im Spiel liefert) kann der Schmied ohne die Hilfe anderer Handwerker herstellen?
 - a) 9
 - b) 8
 - c) 7

Rätsel Nr. 11 - Fortsetzung

5. Ein Kunde kommt zum Schmied und bestellt eine ausreichende Anzahl von Poliersteinen und Modernen Panzerungen, um 10 NPC zu duellieren. Welche Gesamtanzahl der verschiedenen benötigten Arbeitsprodukte muss er dem Schmied liefern, damit dieser die Buffs herstellen kann?

- a) 100
- b) 110
- c) 120

6. Will der Schmied einen Gewichtsstein herstellen, benötigt er dazu mindestens welche Temperatur?

- a) 1492° C
- b) 1538° C
- c) 1607° C

7. Welcher Begriff passt nicht zu den anderen beiden?

- a) Kabuto
- b) Spatha
- c) Morion

8. Welche ungewöhnliche Zutat nutzte ein sagenhafter Schmied für seine Arbeit?

- a) Gänsekot
- b) Pferdeblut
- c) Schweinefett

9. Nach welchem amerikanischen General wurde ein Säbel benannt?

- a) George Washington
- b) Robert E. Lee
- c) George S. Patton

10. Womit hat kein Waffenschmied etwas zu tun?

- a) Winchester Firing Pin (dt. Winchester Schlagbolzen)
- b) Remington Steele (dt. Remington Stahl)
- c) Smith & Wesson Sights (dt. Smith & Wesson Visier)

Bei unserem Gewinnspiel ein Schmiedrezept "Anweisung: Schmiede eine Laterne" (600 CP) zu gewinnen. Einfach die Lösung per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: <http://twtimes.forumieren.com/contact>.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Das Item wird auf der Welt ausgegeben, die ihr bei eurer Antwort angebt. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum **Kontakt** | Einen Missbrauch melden

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

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 12 - Rätsel für den Sattlermeister

Sattlermeister-Rätsel

Diesmal haben wir vier Rätsel rund um die Handwerke im Wilden Westen. **An diesem Rätsel dürfen ausschließlich Sattlermeister teilnehmen.** Die anderen Berufe finden in dieser Ausgabe ebenfalls Rätsel speziell für ihr Handwerk. Wer ein Sattlermeisterrezept "**Anweisung: Fertige einen Munitionsgurt**" (600 CP) gewinnen möchte, muss uns die folgenden zehn Fragen beantworten und diese in Form der Buchstaben zu den Nummern der Fragen an uns senden. Also beispielsweise: 1a, 2b, 3c, ...

1. Welches dieser Produkte verarbeitet der Sattler nicht direkt?
 - a) Messer
 - b) Taschenmesser
 - c) Allzweckmesser
2. Auf welcher Craftingstufe benötigt der Sattlermeister erstmal Hilfe von zwei anderen Handwerkern?
 - a) 450
 - b) 600
 - c) 100
3. Wie viele pflanzliche Arbeitsprodukte kann der Sattlermeister verarbeiten?
 - a) 5
 - b) 7
 - c) 9
4. Für welches Produkt des Sattlermeisters benötigt man, statistisch betrachtet, die längste Arbeitszeit, um die dafür benötigten Arbeitsprodukte in ausreichender Anzahl zu sammeln?
 - a) Verzierung
 - b) Kutschteil
 - c) Wagenrad
5. Wie viele Speichen hat ein Wagenrad
 - a) 12
 - b) 14
 - c) 16
6. Was stellt ein Riemer her?
 - a) Feuerwehrschräuche
 - b) Feuerfeste Kleidung
 - c) Eimer zur Brandbekämpfung
7. Wer ist keine Fachkraft für Lederverarbeitung?
 - a) Schuhmonteur
 - b) Schuhfertiger
 - c) Schuhsohlenfertiger
8. Lederne Beinkleider gab es bereits im 12. Jahrhundert. Wer stellte sie her?
 - a) Beutler
 - b) Gerber
 - c) Sattler
9. Wann ist der Feiertag der Schuhmacher und Gerber?
 - a) 13. April
 - b) 25. Oktober
 - c) 02. Dezember

Rätsel Nr. 12 - Fortsetzung

10. Was fertigen Sattelmacher nicht an?

- a) Schuhe
- b) Ausstattung für Boote
- c) Sättel

Bei unserem Gewinnspiel ein Schmiederezept "Anweisung: Fertige einen Munitionsgurt" (600 CP) zu gewinnen. Einfach die Lösung per PN (Button "Kontakt", rechts unten) auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns schicken. Dazu ist es nicht nötig, sich auf der Startseite unseres Forums mit einem Benutzernamen und Passwort anzumelden! Klickt einfach auf "Kontakt" oder benutzt den folgenden Link: <http://twtimes.forumieren.com/contact>.

Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los. Das Item wird auf der Welt ausgegeben, die ihr bei eurer Antwort angebt. Einsendeschluss ist wie immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Forum erstellen | © phpBB | Kostenloses Hilfe-Forum **Kontakt** Einen Missbrauch melden

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

(Tony Montana 1602)



Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 99 und die Gewinner

Kreuzworträtsel

Lösung: **Liebe geht durch den Magen**

Der Gewinner ist **else1995** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch zu einem Item der Redaktion! Zu diesem Rätsel erhielten wir 15 richtige Einsendungen.

Wer bin ich?

Lösung: **Butch Cassidy (Paul Newman)**

Der Gewinner ist **Mai-Lin** aus Welt Georgia. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Goldnuggets! Zu diesem Rätsel erhielten wir 13 richtige Einsendungen.

Rätselecke - Wem gehört der Wolf?

Lösung: Der Wolf gehört dem **Hopi**.

Der Gewinner ist **makeit** aus Welt Hannahville. Herzlichen Glückwunsch zu 200 Godnuggets! Zu diesem Rätsel erhielten wir 15 richtige Antworten und leider wieder allerhand Einsendungen ohne Nicknamenangabe.

Allen Teilnehmern, auch denen die nicht gewonnen haben, bzw. deren Lösungen nicht korrekt waren, vielen Dank fürs Mitmachen!

(Cymoril)



Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung

Spielerkollektiv von The West

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

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

Chefredakteur

stam1994

stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril

cymoril@twtimes.de

Kilroy

Kilroy@twtimes.de

quis

quis@twtimes.de

TonyMontana1602

tonymontana1602@twtimes.de

Freie Redakteure

Chamberlin

(Hauptwelten: 6, 10, Hannahville - Nebenwelten: alle anderen, außer 3 und 5)

Haumichweg

(Hauptwelt: Indiana - Nebenwelt: Hannahville)

Rastlos

(Hauptwelt: 10 - Nebenwelten: 1, Fairbanks, Georgia und Hannahville)

Technische Umsetzung

quis

quis@twtimes.de

Homepage

gandfhut

gandfhut@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren

Im IRC-Channel #twtimes (<http://webchat.quakenet.org/?channels=#twtimes>)

<http://twtimes.forumieren.com> (PN - Button „Kontakt“, rechts unten)

<http://forum.the-west.de>

Ausgabenarchiv

<http://www.twtimes.de/>

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.