★ ★ The West Times ★ ★

★ Ausgabe 164 ★ Oktober 2022 ★ © 2022 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Die TWTimes im Oktober 2022

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

der heiße Sommer ist vorüber, wir suchen morgens auf dem Thermometer das Quecksilber zu weit oben. Heiß geht es wohl nur noch auf dem Oktoberfest zu - und das vielleicht auch bedingt durch den bereits im September angebotenen Glühwein. In unsere Gedanken schleichen sich die nahende Zeitumstellung (wir dürfen wieder eine Stunde länger schlafen), der Herbst mit im Winde tanzenden bunten Blättern und in nicht mal mehr ganz drei Monaten haben wir bereits Weihnachten.

Nicht vom Winde verweht ist die 164. Ausgabe der TWTimes. In ihr stehen die Themen Oktoberfest und das Old School Duellevent im Vordergrund. Unsere Redakteure waren beim Event dabei um für euch berichten zu können. Vielleicht bietet dies auch einen Anreiz für weitere Spieler, bei dieser Art Event einmal mit von der Partie zu sein. Wir danken den Teilnehmern **der kleine duellant** und **royalfaker**, die uns einen Bericht zum Thema schickten sowie dem Gamemaster **Contii**, der in seinem Bericht mit Statistik aufwartet. Darüber hinaus sprach Tony Montana 1602 mit **MiZi13** über ihren Weggang.

Und wie in den letzten Ausgaben fragt Graf Luckner zum Schluss wieder: War sonst noch was?

Viel Spaß mit der Ausgabe 164.

Die Redakteure der TWTimes
Cymoril, Graf Luckner, quis und Tony Montana 1602

Inhalt

Die TWTimes im Oktober 2022	1	In eigener Sache	14
Vorwort	2	Bericht royalfaker	20
Inhalt	3	Statistik - Bericht Contii	21
Wiederholbare Quests	3	Eventwelt - Die Ruhmeshallen	23
Update 2.182	4	Eventwelt - Die Ranglisten	26
Update 2.183	5	War sonst noch was?	29
Leserzuschrift von crow60	6	Der Chatspion	31
Trostpreise, die nicht trösten	7	Die Rätselecke	33
Des san Interna ...	8	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	34
Der Abschied von MiZi13	9	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	35
Ein kurzes Gespräch mit ...	12	Rätsel Nr. 3 - Kalender	36
Old School Duellcontest	13	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	37
Bericht der kleine duellant	13	Impressum	38

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Oktober

Im Oktober gibt es, verglichen mit dem entspannten Vormonat, wieder etwas mehr wiederholbare Quests zu spielen.

In der Reihe **Ein amerikanischer Albtraum** könnt ihr vom 28.10.2022 um 10:00 Uhr bis zum 20.11.2022 um 23:59 Uhr in 21 Einzelaufgaben 1 Fertigkeitspunkt und diverse andere Belohnungen erspielen.

Die Reihe **Halloween** bietet in 9 Aufgaben vom 30.10.2022 um 00:00 Uhr bis zum 07.11.2022 um 23:59 Uhr ebenfalls 1 Fertigkeitspunkt und ein bisschen Erfahrung.

In 12 Quests könnt ihr in der Reihe Die **Dreitages-Fiesta** vom 30.10.2022 um 10:00 Uhr bis zum 14.11.2022 um 23:59 Uhr Erfahrung, Buffs, Blumen für das Event und 1 Fertigkeitspunkt erspielen.

Wer Erfahrung und 1 Fertigkeitspunkt in der Reihe **Tag der Toten** erspielen will, muss vom 30.10.2022 um 10:00 Uhr bis zum 14.11.2022 um 23:59 Uhr in 16 Aufgaben einiges an Produkten abliefern und ein bisschen arbeiten.

Die Redaktion wünscht den Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Vergnügen bei den anstehenden Aufgaben.

(Tony Montana 1602)

Update 2.182

Waffen, Waffen, Waffen - verbessert und doch wirkungslos

Das Update 2.182 wurde am Dienstag, dem 13. September 2022, in die deutschen Welten von The West eingeführt. Der eindeutige Schwerpunkt des Updates besteht in der Verbesserung der ersten alten Duellwaffen. Wie die Bekleidung, so erhielten nun auch die Schlagwaffen vom Rasiermesser bis zum Kavalleriesäbel, die Schusswaffen von Huckleberrys Zwille bis zum rostigen Armeerevolver sowie ein paar Einzelstücke aus diversen Quests levelabhängige Boni. Formal stellt das natürlich eine Verbesserung dar. Da sich die verbesserten Boni jedoch auf die Fertigkeiten beschränken und der Waffenschaden nicht angepasst wurde, dürfte diese Verbesserung in der Realität des Spiels kaum je relevant werden. Der Grund dafür ist schlicht und ergreifend, dass die Fertigkeitenboni der alten Waffen in keinster Weise eine sinnvolle Alternative zum Setbonus eines Waffensets aus Duellwaffe und Gewehr darstellen - dafür sind sie einfach zu schwach und nicht umfangreich genug. Mit Ausnahme von Neueinsteigern ohne Ausrüstung und Kontakten zu anderen Spielern im Spiel, wird diese Waffen wohl niemand sinnvoll nutzen können.

Grants Säbel und Youngers Revolver - so stark wie noch nie!

Darüber hinaus wurden im Hintergrund des Spiels Vorbereitungen für das Oktoberfestevent vorgenommen, darunter ein Beutel mit Brezeln.

Abschließend wurde ein Darstellungsfehler bei den Samen-Sammelkarten behoben. Der Samen war schon sichtbar, noch bevor er aus dem Sack raus war - und das geht natürlich nicht. Der Fleiß der Entwickler, derartig kleine Fehler in einem weit über 10 Jahre alten Spiel zu verbessern, ist lobenswert und macht unser Spiel auch jetzt noch mit kleinen Schritten etwas besser.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-182.79247/ im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/feedback-zum-update-auf-version-2-182.79248/ teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Update 2.183

Weitere Waffen weiterentwickelt und zwei Fehler korrigiert

Am Dienstag, dem 27. September 2022, also eine Woche nach Redaktionsschluss und auch erst nach Erstellung dieses Artikels, kam das Update 2.183 in die deutschen Spielwelten von The West. Abgesehen von zwei korrigierten Fehlern, kann das Update als reine Fortsetzung des vorangegangenen Updates betrachtet werden. Als neuen Spielinhalt brachte es nämlich nur eine weitere Verbesserung der alten Duellwaffen durch stufenabhängige Boni. Verbessert wurden die Schusswaffen vom Armeerevolver bis zu Frank McNabs Colt-Perkussionsrevolver und die Schlagwaffen vom scharfen Klappbajonett bis zu Häuptling Galls vernickeltem Tomahawk. Darüber hinaus wurden noch einige Einzelstücke aus Quests, die beiden Gewehre Henry Walkers Taschenuhr und das Goldene Gewehr sowie Owen McKenzies Krawatte verbessert, insgesamt 68 verschiedene Gegenstände. Wie bereits im letzten Update erwähnt, gilt auch hier: Da der Schaden der Waffen nicht angepasst wurde, sind sie im Spiel kaum sinnvoll einsetzbar, da ihre Boni als Einzelstücke nicht mit den Setboni der Waffensets mithalten können.

Verbesserte Waffen - besser als zuvor, aber nicht gut genug

Die beiden Fehler, die behoben wurden, betrafen beide fehlerhafte Boni. Carl Schurz' Messer und der Schwarze Wildledergürtel haben nun korrekte Boni und können nun so verwendet werden, wie vom Anbieter des Spiels vorgesehen.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-183.79269/ im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse https://forum.the-west.de/index.php?threads/feedback-zum-update-auf-version-2-183.79270/ teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Leserzuschrift von crow60

Ein Treffen altgedienter Westerner in Papenburg

Ich bekam einen Aufruf zum Concil nach Papenburg zu eilen. Da ich meine Reise aus dem schönen Koblenz über Hamburg nach Papenburg starten musste, war der Ritt mit Rosie keine Alternative und so bmeühte ich die Western Union Railroad für diese 1000 km Reise.

In Hamburg angekommen traf ich, C.S.A. Colonel crow60, mich mit Captain Chamberlin der Nordstaatenartillerie. Wir beluden unsere Reisekutsche und machten uns auf den Weg nach Papenburg. Am späten Nachmittag trafen wir im Lager der Papenburger Hudsonbay Companie ein. Welch eine Freude all die alten Schlachtgefährten wieder zu treffen. Nordstaatler, Südstaatler, Trapper, Indianer der Plains und der Waldstämme waren dem Ruf des friedlichen Handelns gefolgt. Ein großes Areal war abgezäunt. Innerhalb des Lagers galt striktes authentisches Auftreten. Zelte, Tippis und Lodges waren im Stil der alten Zeit aufgestellt. Viele hatten ihre Waren stilgerecht aufgeboten und es wurde munter gehandelt. Sheriffs und Marshals sorgten für Ordnung, denn es hätte ja dem einen oder anderen Indianer nach einem hubschen Skalp jucken können. Doch das war gar nicht nötig.

Alle waren äußerst friedlich. Wir besuchten also gegenseitig unsere Lager, palaverten bei einm obligatorischen Willkommenstrunk an jedem Zelt über diese oder jene Waffe und Ausrüstung. Abends hockten wir entweder am zentralen Lagerfeuer oder saßen im offenen Saloon und ließen es uns gut gehen. Da auf dem Concilgelände rund fünfzig bis sechzig Zelte, Tippis und Lodges standen, hatte man immer neue Gründe zu palavern und den erwähnten Begrüßungsschluck zu trinken. Bei dem ein oder anderen verlangte das nach einer starken Kondition. Innerhalb des eingezäunten Lagers war auch das Waffentragen erlaubt - natürlich ohne Munition - doch es vervollständigte das Outfit der Westmänner, Trapper, Indianer, Mountenmen und Cowboys. Auch die anwesenden Damen, Ladys und Frauen waren durchweg traditionell gekleidet als Schönheiten einer Südstaatenplantage, als Squaw eines stolzen Sioux, als wertvolle Partnerin eines Händlers oder als mutige Frau des Trappers.

Samstag war ein Tag der offenen Tür eingerichtet, wo man unter anderem eine Trapperrally mitmachen durfte. Von Goldwäsche, über Bogenschießen, Ponyreiten und vielem anderen, war für groß und klein etwas dabei. Die Papenburger machten rege Gebrauch von der Einladung und tauchten so auch mal in den Wilden Westen ein. Es wurden Indianertänze angeboten, wo die "Zivilisten" aufgefordert wurden mit zu tanzen. Nach etwas Zögern und Scheu tanzten am Ende viele mit. Zwischendurch gab es Livemusik mit Gitarre modern und natürlich Westernstyle. Zudem war es mir natürlich als Colonel der C.S.A. ein Riesenspaß, die Leute am Saloon mitzureißen, den Dixie zu singen oder Southern Soldier, was natürlich die Blauen prompt beantworteten. Es war laut und schräg, aber saukomisch. Wir haben über all die Tage einen Riesenspaß gehabt.

Ich kann euch nur empfehlen, solch ein Concil mal zu besuchen. Ihr werdet in die Jahre der alten Zeit zurückversetzt und dürft live den alten Wilden Westen erleben. Ich hoffe, mein Bericht hat euch neugierig gemacht.

Euer Colonel crow60

Trostpreise, die nicht trösten

Genug ist genug

Aus betriebswirtschaftlicher Sicht ist es absolut nachvollziehbar und auch akzeptabel, dass bei Events der Art, wie sie in unserem Spiel The West vorkommen, nicht jeder Spieler in jedem Spiel einen "Hauptgewinn" in Form der neuen Setgegenstände bekommen kann. Das Vorhandensein von "Trostpreisen" erhöht einerseits die Anzahl der Spiele, die ein Spieler macht, was gut für den Anbieter ist, und andererseits auch den Reiz des Spiels, was gut für den Spieler ist. Schließlich fragt sich der Spieler bei jedem Klick in einem Eventspiel: *"Was werde ich dieses Mal bekommen?"*

Die Kunst, ein gleichzeitig für den Anbieter profitables und für den Spieler reizvolles Event zu schaffen, besteht nun darin, das Zusammenspiel von Chancen, Inhalten und Kosten möglichst ausbalanciert zu gestalten. Dass dies in unserem Spiel schon seit längerem nicht mehr zur Zufriedenheit der Spieler geschieht, bringt der folgende Post aus einem Chat zum Ausdruck:

AAA: 9000 = [Stahlverstärkte Kassette]
AAA geht ma eben im Strahl kotzen! -.-
AAA: inhalt = [Anleitung: Herstellung eines Poliersteins]
AAA: das hab ich jetzt **71** mal!
AAA: genau DAS ist der grund, warum ich bei events NIE nuggets einsetze!

Wer ein Spiel im Event spielt, für das er Geld bezahlen soll, der kann mit Recht erwarten, dass er für sein Geld einen angemessenen Gegenwert erhält. Dies gilt ganz besonders für die jeweils zwei höchsten Gewinnkategorien im Spiel, die für 150 und 800 Nuggets.

Wer jedoch etwas erhält, das er im Spiel selbst ohne Probleme auch kostenlos bekommen kann, erhält eben gerade keinen angemessenen Gegenwert. Die Entscheidung des Spielers, für derartige Inhalte kein Geld in Form von Nuggets auszugeben, ist daher in der aktuellen Situation nachvollziehbar.

Die Gewinnpools der beiden höchsten Gewinnkategorien sollten daher umgestaltet werden. Sie sollten grundsätzlich keine Buffs, Tränke und Bonds enthalten. Ebenso sollten keine Kisten enthalten sein, die im Union Pacific Shop gekauft werden können.

Was bleibt denn dann noch als möglicher "Trostpreis" übrig? Die Sets vorangegangener Events. Ja, auch die sind nur noch ein "Trostpreis", denn die Einführung neuer Sets erfolgt über Events und Sales so schnell, dass ältere Sets in hohem Tempo an Spielwert verlieren. Wie spielerfreundlich man die Trostpreise ausgestaltet, bleibt dem Anbieter überlassen. Man könnte beispielsweise darüber nachdenken, wie alt die Trostpreis-Sets noch sein dürfen, um ausgespielt zu werden. Man könnte darüber nachdenken, ob man Einzelteile oder gleich ganze Sets ausspielt. Und schließlich könnte man darüber nachdenken, ob man Kleidungs-, Waffen- und Tiersets in beiden Kategorien ausspielt oder ob man in der 150er- und der 800er-Spielkategorie unterschiedliche Settypen ausspielt.

Aus diesen Kombinationsmöglichkeiten lässt sich definitiv ein besseres Trostpreissystem basteln, als das, welches aktuell besteht und immer wieder für Frust und Zurückhaltung sorgt. Langfristig gilt: zufriedene Kunden geben eher Geld aus als unzufriedene - angesichts der Zeiten, in denen wir leben, sollte sich der Anbieter ernsthaft Gedanken machen, ob er es sich dauerhaft leisten kann und will, seinen Kunden einen angemessenen Gegenwert für ihr Geld zu verweigern.

(Tony Montana 1602)

Des san Interna ...

Neulich, in der Redaktion der TWTimes ...

Hollerü-di-dödel-du, dödel-di-dei ...
Cymoril: Hey, welcher Sadist quält denn da unsere Redaktionskatze?
Savannah: Keine Angst, die Katze hat sich bei mir im Büro versteckt.
Tony Montana 1602: Bleibt locker, das is nur der Luckner, der spinnt mal wieder.
Cymoril: Warum das?
Tony Montana 1602: Er wollte doch Urlaub haben, um zum Oktoberfest zu fahren. Den hast du ihm nicht gegeben. Darauf hat er sich 'ne Lederhose angezogen, 'nen Seppelhut aufgesetzt und gesagt, dass er das "Oktoberfest" dann eben hierher holen werde.

Täteräää, ufftata, ufftata ...
quis: Was macht er denn jetzt?
Tony Montana 1602: Jetzt prustet er in eine Gießkanne, trommelt auf dem umgedrehten Papierkorb herum und spielt Blaskapelle.
Cymoril: Ich fasse es nicht. Und wieso hast du ein blaues Auge, Tony?
Tony Montana 1602: Äähh naja, ich war vorhin bei Luckner im Büro. Er meinte, dass zu einer richtigen "Wies'n" auch 'ne zünftige Wies'n-Prügelei gehöre und hat mir eine runtergehauen.
Savannah: Na und? Er kam vorhin zu mir ins Büro und hat in meine Topfpflanzen gepullert. Dann hat er was von "Wies'n Wildpinkler" gemurmelt und ist jodelnd verschwunden.

In München steht ein Hofbräuhaus, oans, zwoa, gsuffa ...
quis: Der dreht total ab. Mir hat er vorhin ne "original Wies'n Maß" für 13 Euro verkauft. Hab sie probiert und was war es? Apfelsaft mit Sprühsahne aufgefüllt.
Cymoril: Jetzt reicht es wirklich! Tony, du greifst dir jetzt den Luckner, fährst mit ihm zum Psychiater und lässt ihn einweisen. Ich will den hier nicht mehr sehen, bis der nicht wieder halbwegs normal tickt. Anschließend fährst du nach Hause und erholst dich dort ein paar Tage in absoluter Ruhe. Klar soweit?
Tony Montana 1602: Jawohl, werde ich machen.

Derweil in der Redaktion ...
Nachdem sich Tony unter Anwendung leichten körperlichen Zwangs Graf Luckner geschnappt und beide die Redaktion verlassen haben, ruft Cymoril die beiden verbleibenden Mitarbeiter zu sich.
Cymoril: quis, **Savanah**, folgendes: ich hab gerade mit InnoGames telefoniert. Die haben mit dem letzten Sale soviel Geld verdient, dass sie uns zu ein paar Tagen auf dem "Oktoberfest" einladen. Also ihr zwei: Sachen packen und dann machen wir uns ein paar schöne Tage ohne Tony und Luckner. Ich kenne da ein echt gemütliches, kleines Festzelt, gleich rechts vom Haupteingang, den "Almdödel-Huber". Da können wir drei das "Oktoberfest" richtig genießen.

Derweil im Auto von Tony Montana 1602 ...
Graf Luckner: Hähähä. Siehste, ich hab dir doch gesagt, dass das klappt.
Tony Montana 1602: War ja aber auch hilfreich, dass ich versehentlich gegen den Türpfosten gerannt bin und ein blaues Auge bekommen hab.
Graf Luckner: Jepp. So und nu lassen wir die drei in Ruhe schuften und wir beide fahren zum "Oktoberfest" und haben jede Menge Spaß. Ich kenne da ein echt gemütliches, kleines Festzelt, den "Almdödel-Huber". Das wird sicher sehr, sehr lustig ...

(Graf Luckner)

Der Abschied von MiZi13

Goodbye, MiZi!

Anfang September ist wieder einmal passiert, was für uns Spieler zu den unangenehmsten Dingen im Spiel gehört. Ein guter, alter Freund, ein langjähriger Mitspieler, verlässt das Spiel - und so müssen wir leider für immer Abschied nehmen von **MiZi13**, einer Spielerin der allerersten Stunde, die nach über 10 Jahren im Spiel immer noch in fünf Welten aktiv spielte.

Schon seit mehreren Monaten deutete sich MiZis Abschied an, ihre Aktivität nahm deutlich spürbar ab. Sie war zwar noch täglich im Spiel aktiv, war aber zuerst immer schwerer und gegen Ende dann gar nicht mehr zu gemeinsamen Spielaktionen zu motivieren. Selbst die Bereiche Duelle und Fortkämpfe, die ihr immer Spaß gemacht hatten und in denen sie sogar in diversen Ranglisten auf vorderen Plätzen zu finden gewesen war, bereiteten ihr zuletzt keine Freude mehr. Selbst die vielen Erfolge, die sie etwa in Welt 1 in all den Jahren in allen Bereichen errungen hatte, reizten sie nicht mehr zum Weiterspielen. Selbst ihr Platz Nr. 1 in der Duellrangliste von Jacksonville und der Kontakt zu ihren zahlreichen alten Freunden waren für MiZi keine ausreichenden Gründe mehr, um noch länger im Spiel zu bleiben.

MiZi13 - über ein Jahrzehnt aktiv und erfolgreich

Sie spielte bis kurz vor ihrem Abschied in allen ihren fünf Welten dauerhaft mit einem VIP-Premiumaccount, sie setzte also seit vielen Jahren 2.000 Nuggets pro Monat ein. In ihrem bis zuletzt noch am aktivsten gepflegten Account in Welt 1 hatte sie mit Level 150 durch viele wiederholbare Questreihen insgesamt 252 Attributpunkte und 751 Fertigkeitspunkte erspielt. Diese beiden Tatsachen zeigen, dass Mizi über ein Jahrzehnt lang sehr viel Zeit, Engagement und auch Geld in unser Spiel investiert hat.

Trotz wiederholter Bemühungen durch alte Freunde, wie Romeo Dolorosa oder auch den Autor, war MiZi leider nicht zu einem weiteren Verbleib im Spiel zu bewegen. Angesichts von über einem Jahrzehnt großer Aktivität, gefolgt von einem sich über Monate hinziehenden Rückzug und einem vollständigen Abschied am Ende, drängt sich eine Frage geradezu auf: *Wie konnte es soweit kommen?* Oder anders formuliert: *Wie konnte es passieren, dass so ein Spieler aus dem Spiel vergrault wurde?*

Der Abschied von MiZi13 - Fortsetzung

In den Tagen vor ihrem Abschied sprach der Autor noch einmal mit MiZi persönlich und sie erklärte die Gründe für ihren Abschied noch selbst. Prägnanter als MiZi es zum Abschied in ihren Profiltext geschrieben hatte, kann man es kaum ausdrücken, doch lest selbst:

It's time to say good bye !

Da Inno nichts von seinen Versprechungen einhält
und nur noch sinnloses Dauergeklicke anbietet,
oder immer neue noch sinnlosere Sets raushaut,
habe ich auch kein Bock mehr mein Geld dafür auszugeben.

Ich war von Anfang an dabei,
es war echt (mal) ein klasse Spiel.
Ich habe es mir lange überlegt,
immer die Hoffnung gehabt,
aber es ändert sich nichts
und es wird sich nichts ändern.

Deshalb mein Entschluss

Tschüss liebe Freunde und Mitstreiter

MiZi13 - über ein Jahrzehnt eine gute Freundin

MiZi hat in einem Spiel mit einzigartiger Western-Atmosphäre angefangen, in dem es - nach Maßstäben von Browsergames - über sehr viele Jahre lang immer wieder Neues zu tun und Interessantes zu erspielen gab. Doch zuletzt war ihr genau das soweit abhanden gekommen, dass ein weiteres Verweilen im Spiel und erst Recht das Investment von echtem Geld ihr nicht mehr gerechtfertigt erschienen.

Der Abschied von MiZi13 - Fortsetzung

MiZi hoffte darauf, dass es wieder einmal interessante Questreihen mit echten Wild-West-Geschichten gab und nicht nur Questreihen, deren Geschichten jeder ernsthafte Bezug zum Wilden Westen vollkommen abgeht und die nur dazu da sind, irgendwelche Events zu befeuern.

MiZi hoffte sehr lange darauf, dass es endlich wieder eine Rückkehr zu vernünftigen Western-Sets geben würde, doch stattdessen wurde sie als Schusswaffen-Duellantin gezwungen, ein Jaguar-Set zu benutzen, bei dem ihr ein Holzschwert als Schusswaffe zur Verfügung stand.

MiZi hoffte bis zuletzt darauf, dass der Anbieter seine lang gehegten Ankündigungen wahr macht und sich endlich der großen, lange bekannten Probleme im Spiel annimmt - hier sind besonders das Fortkampf- und das Duellsystem zu nennen, bei dem sie die Duelle mit der Bibel buchstäblich "angekotzt" haben. Auch eine Erhöhung des Maximallevels, die MiZi noch einmal Freude gemacht hätte, ist nicht erfolgt.

Ein Zeit lang kann man abwarten und hofft. Verliert man die Hoffnung aufgrund jahrelanger Beobachtungen der Realität, dann kann man noch eine Zeit lang bei der Sache bleiben, einfach aus lieb gewonnener alter Gewohnheit. Doch wenn dann am Ende der Sinn des Ganzen nicht mehr zu erkennen ist, dann ist auch ein Verbleib im Spiel nicht mehr vor sich selbst zu rechtfertigen.

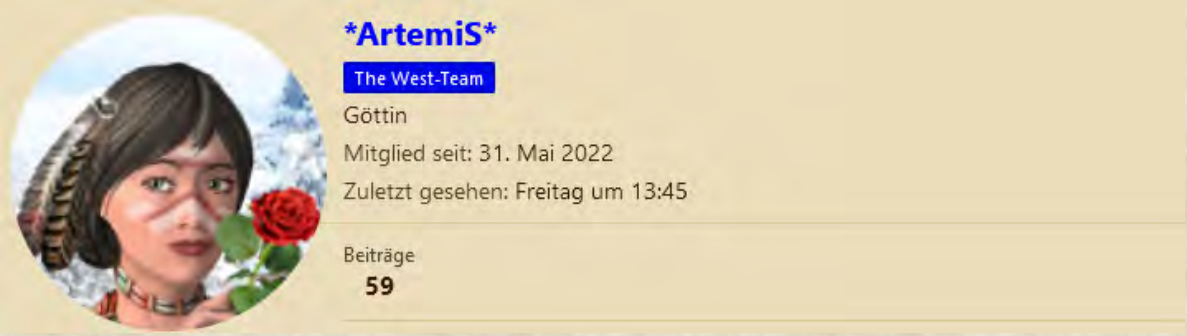
Zum Bedauern ihrer Freunde und Mitspieler und zum großen Verlust für unser Spiel hat MiZi diesen Punkt Anfang September erreicht und konsequenterweise das Spiel für immer verlassen - kein Urlaubsmodus, kein weiteres Abwarten, sie hat alle interessanten Gegenstände ihrer Inventare an ihre Freunde verteilt, alles andere beim fahrenden Händler verkauft und dann einen mittleren siebenstelligen Betrag ebenfalls an ihre Freunde in ihren fünf Welten verteilt. Kein *Plan B*, kein Hintertürchen, sondern ein Abschied für immer. Um es in der Sprache des Westens zu sagen: *"MiZi's gotta do, what MiZi's gotta do!"* (deutsch: "MiZi muss tun, was MiZi tun muss").

Dem Anbieter, der an MiZis Entwicklung und Abschied entscheidenden Anteil hat, sei ins Stammbuch geschrieben: Sorgt endlich dafür, dass sich die altgedienten Spieler nicht nur einloggen, um alte Freunde zu treffen, sondern deswegen, weil es fesselnde Wild-West-Inhalte in großer Qualität und Quantität gibt! Sorgt endlich dafür, dass nicht noch mehr Spieler, die schon beim allerersten Fortkampf im Spiel The West dabei waren und die zuletzt zu Homeoffice-Zeiten teilweise 15 Stunden täglich im Spiel eingeloggt waren, verloren gehen!

Uns, die wir noch im Spiel ausharren, bleibt nur, MiZi13 zum Abschied vielen Dank für zehn schöne Jahre mit tadellosem Verhalten zu sagen und ihr alles erdenklich Gute für ihre neu gewonnene freie Zeit zu wünschen! Mach's gut, MiZi! Es war uns ein Vergnügen, mit dir zu spielen und ohne dich ist der Westen definitiv ärmer und leerer!

(Tony Montana 1602)

Ein kurzes Gespräch mit ...



TWTimes: Hallo *ArtemiS*. Schön, dass du dir Zeit für ein paar Fragen genommen hast.

ArtemiS: Hallo.

TWTimes: Stelle dich doch bitte den wenigen, die dich noch nicht kennen, kurz vor.

ArtemiS: Gerne. Ich komme aus Nordrhein-Westfalen, bin 3x Jahre alt und reagiere am besten auf die Ansprache "Arti". Ich habe seit Januar 2019 Supporterfahrung als Eventteammitglied, das .de Team im Oktober 2021 verlassen, aber die Supportertätigkeit nach einem Angebot des dortigen CM Syntex auf den .net Servern aufgenommen. Dort bin ich auch weiterhin aktiv.

TWTimes: Warum bist du ins .de-Team zurückgekehrt?

ArtemiS: Nach dem Wechsel des Community Managers erhielt ich das Angebot von jugolas beim Neuaufbau des deutschen Teams zu helfen. Darüber habe ich mich sehr gefreut, da ich ja viele Spieler auf den .de Welten kenne und habe gerne zugesagt.

TWTimes: Du kannst es ja vergleichen. Worin unterscheidet sich die Zusammenarbeit im neuen Team von der im vorherigen?

ArtemiS: Nun, jeder Community Manager hat seinen eigenen Führungsstil. Mit dem von jugolas komme ich besser klar, die Tätigkeit macht mir wieder Spaß. Mehr möchte ich dazu nicht sagen.

TWTimes: Was für Pläne hast du für das Spiel?

ArtemiS: Ich werde das Team auch im Eventbereich unterstützen. Dazu haben wir z. B. den alljährlichen Forenadventkalender weiterentwickelt, der in der Vergangenheit bei den Spielern immer gerne angenommen wurde.

TWTimes: Vielen Dank für das kurze Gespräch und alles Gute.

ArtemiS: Danke. Liebe Grüße auch an alle Leser.

(Das Gespräch führte Graf Luckner.)

Old School Duellcontest

Bericht der kleine duellant

Ein Duellant berichtet vom Old School Duellevent 2022

Zuerst einmal möchte ich allen Beteiligten danken. Von den Gamemastern, die besonders in den ersten Tagen dauerhaft als Ansprechpartner zur Verfügung standen, sei es für den Ausbau der Städte, bei speziellen Craftingprodukten für Quests oder auch einfach für generelle Fragen bezüglich des Regelwerks, bis hin zu allen Mitspielerinnen und Mitspielern. Ihr alle habt diesen Monat zu einer tollen Erfahrung und Abwechslung vom normalen "Spielalltag" gemacht. Ich habe sehr viele nette Leute getroffen, viele Gespräche führen können, mich duelltechnisch viel austauschen und ausprobieren können, auch wenn es am Ende nur für den vierten Platz gereicht hat.

Des Weiteren gehe ich mit einem großen Plus an Erfahrung für kommende Duellevents heraus, da besonders hier aufgrund der einzigen Gewinnkategorie "höchste Duellstufe" eine gewisse taktische Spielweise von Nöten war. Dies führt mich allerdings auch zu einigen Kritikpunkten am Event und zwar die Gewinnkategorien als auch die Preise im Gewinnerpool. Meiner Meinung nach hätte es zu einer deutlich gehobeneren Aktivität und auch zu einem großen Plus an Mitspielern geführt, wenn es weitere Gewinnkategorien gegeben hätte, wie beispielsweise beste Bilanz, meiste Siege, meiste KO, höchster Schaden etc., als auch attraktivere Gewinne für die Sieger, da die möglichen Waffen/Reitsets allesamt schon "veraltet" und bereits mehrfach im Besitz der meisten Spieler sind. Mit etwas attraktiveren Gewinnen hätte man meiner Meinung nach die Aktivität noch steigern bzw. hoch halten können, da besonders gegen Ende des Events nur noch eine Handvoll Spieler aktiv am duellieren war, da der Rest keine Chance mehr auf einen Gewinn hatte.

Alles im allen war es aber ein durchaus gelungenes Event und ich blicke voller Vorfreude auf hoffentlich weitere Duellevents in der Zukunft! :-)

(der kleine duellant)

In eigener Sache

Nachrichten aus dem Haus der Presse

Wie immer, war auch bei dem Duellevent die Presse mit vertreten, diesmal sogar mit voller Besatzung der Redaktion. Mit dem Ende der Eventwelt können wir nur bestätigen, dass es sich lohnt, bei solchen Events dabei zu sein. In der Regel nimmt die Redaktion als Beobachter der Ereignisse für unsere Leser auf solchen Welten teil. Dieses Mal berichten wir, wie an der Überschrift bereits zu erkennen, in eigener Sache.

In eigener Sache - Fortsetzung

Wir kamen gemütlich unserer Arbeit nach, unterbrochen von Angriffen der eifrigen Duellanten dieser Welt. Wir sammelten Produkte, veredelten was immer nur ging, scheffelten Geld, sprachen mit diesem oder jenem um mehr oder weniger interessante Berichte für unsere Leser anzufertigen oder anzufertigen lassen.

Unser Praktikant **Graf Luckner** verhielt sich recht ruhig, levelte aber flink, sodass wir Mühe hatten, dass er uns nicht überholt. Eines Tages entdeckten wir warum: Er baute heimlich an der Kirche. Also begannen wir ihn zu unterstützen.

Rang	Charaktername	Stufe	Stadtausbau	Stadtkasse
1	Cymoril	139	34 Stunden	$ 264.234
2	quis	139	6 Stunden	$ 152.264
3	Tony Montana 1602	137	40 Stunden	$ 82.587
4	Graf Luckner Messie	122	62 Stunden	$ 82.568

Ging es anfangs im Saloon der Welt noch recht munter zu, wurde es später immer ruhiger. Die Chatspione verzweifelten fast, sie konnten ihren Aufgaben kaum noch gerecht werden.

Es trat der Alltag ein und wir begannen uns fast schon zu langweilen. Da entdeckten wir, dass der gemeinsame Kirchenausbau uns mit nur vier Stadtmitgliedern auf den 7. Rang der Städteliste brachte, die nur 22 Städte aufzuweisen hatte. Unser Ehrgeiz war erwacht. So bauten nun alle Redakteure mit an der Kirche. Die Stadt kletterte in der Liste nach oben, war bald schon auf Platz 4. Jetzt waren wir nicht mehr zu halten! Ob wir noch weiter nach oben kommen könnten? Wir bauten und bauten ... Endlich auf Platz 2 angekommen, hatten wir nicht mehr so viel Hoffnung, die Nummer 1 werden zu können. Doch dann kam uns die Idee: Wir bauen ein großes Fort, das "Pressezentrum"! Gesagt, getan, **Cymoril** packte sofort ihren Spaten aus und gründete das Fort. Fast fertig mit dem Ausbau in nur knappen drei Tagen, wollten wir noch weiter nach oben. Ein Fortmitglied, **MonsterXIII**, half uns einmalig mit etwas Material, alles andere sammelten wir selbst mit nur den vier Stadtmitgliedern.

Aber der Ausbau des Forts war nicht ohne Hindernisse. Es fehlte immer wieder eine handvoll Material zum Freischalten, dass wir dann sogleich gesammelt haben. Die Gebäude wurden freigeschaltet und der Ausbau ging weiter. Bereits am Tag des Baubeginns unseres Forts wurde es von der Konkurrenz angegriffen, damit hatten wir leider keine Möglichkeit mehr, Städte ins Fort einzuladen. Bis zum nächsten Tag legten wir uns ins Zeug, damit das Fort so gut es ging ausgebaut war. Dank einiger Helfer konnten wir das Fort erfolgreich verteidigen (Link dazu: https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42080), und wir machten uns gleich wieder an die Arbeit, das Fort fertig zu stellen. Noch in der gleichen Nacht gründeten die Stachligen (die Stadt hieß ZumHölzernenKaktus) ihr eigenes Fort, das dann am nächsten Tag auch gleich von uns angegriffen wurde, um zu verhindern, dass weitere Städte in deren Fort eingeladen werden konnten, um Helfer für den Ausbau zu rekrutieren.

In eigener Sache - Fortsetzung

Mit dem ersten Fort schafften wir es, Platz eins in der Städterangliste zu erreichen, wenn auch nur knapp. Zur Sicherheit und nach Fertigstellung des ersten Forts gründeten wir halt noch gleich ein zweites, den "Presseclub". Unser Vorsprung in der Städterangliste wuchs und schrumpfte immer wieder, daher wurde noch vor Fertigstellung des mittleren Forts umgehend die kleine "Pressedruckerei" im gleichen Sektor gegründet. Der Kampf um Platz 1 der Städterangliste war in vollem Gange. Nachdem die beiden weiteren Forts im Sektor auch von den Redakteuren errichtet und ausgebaut wurden, standen kurz darauf wieder zwei Fortkämpfe an. Das große Fort wurde erneut von der Konkurrenz angegriffen (Link: https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42106) und in der Nacht zum Sonntag erfolgreich verteidigt. Ebenso wurde das kleine Fort angegriffen und Sonntagvormittag auch verteidigt (Link: https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42107). Nach den letzten Angriffen wähnten wir uns in Sicherheit, dass bis zum Ende des Spieleservers kein Fortkampf mehr auf unsere voll ausgebauten Forts erfolgen konnte.

In eigener Sache - Fortsetzung

Aber ausgeruht haben wir uns auf den letzten Metern nicht, da unser Praktikant auf der Errichtung eines großen "Praktikantenfort" bestand. Mit den Worten "Nicht weil ich es muss, sondern, weil ich es kann", legte er auch sofort mit der Gründung los. Selbstverständlich ließen wir ihn nicht im Stich und Cymoril errichtete das mittlere Fort "Presse Chefetage" und quis das mittlere Fort "Presse Layout", die wir jedoch nicht mehr ganz auszubauen schafften. Nach dem Ausbau der Flaggen, jeweils einer Stufe Kaserne und der kompletten Rohstfflager kratzten wir unsere letzten Rohstoffe zusammen und halfen unserem Praktikanten beim Ausbau seines Arbeitsplatzes.

In eigener Sache - Fortsetzung

Neben der Unterstützung bei der Materialbeschaffung für die Forts und der Gründung unseres zweiten und dritten Forts, half uns unser Redaktionskollege **Tony Montana 1602** bei der Verbesserung unserer Duellstatistik. Sein Wunsch war es, die Duellpunkte der Stadt über 100 zu bringen. Eigentlich waren wir nur als Reporter angetreten und hatten keine Duelle geplant, obwohl wir uns als Soldaten ausbilden ließen. Die Duellanten störte aber keineswegs, dass wir eigentlich nicht duellieren wollten. Wir waren in ihren Augen gute Opfer, was sich allerdings mitunter als Trugschluss erwies, da auch wir zu den "Reichen" dieser Welt gehörten und veredelten, was uns unter die Finger kam.

In eigener Sache - Fortsetzung

Am letzten Tag trauten wir unseren Augen nicht, als sämtliche Forts der Welt angegriffen wurden. Eine Verteidigung war leider nicht mehr möglich, da die Welt vor den Fortkampfterminen beendet wurde.

Die Welt hat uns sehr viel Spaß gemacht. Wir bedanken uns bei den Organisatoren des Duellevents und allen Teilnehmern.

(Cymoril und quis)

Bericht royalfaker

Die Strafaufgabe ...

Mein Bericht zum Duellevent ist eine Strafaufgabe von Cymoril und resultiert daraus, dass ich am letzten Tag, kurz vor Eventende, alle Forts auf der Duelleventwelt herausgefordert habe, um noch einmal die "Sau" herauszulassen.

Ich bin **royalfaker**, spiele mit teilweise langen Unterbrechungen seit etwa zehn Jahren The West. Begonnen habe ich früher auf Welt 2 mit Schulkameraden und war später auf Fairbanks, Georgia, Hannaville, Kentucky, Mexico, Nevada und Ohio aktiv. Von Beginn an spiele ich duellorientiert, meistens als Soldat, jedoch habe ich mich auf Mexico auch mit Fortkämpfen auseinandergesetzt. Meistens wählte ich den Soldaten, war jedoch auf Mexico als Duellant unterwegs, aufgrund der "Hotelflüchter", mit denen ich auf Kentucky zu kämpfen hatte.

Auf der Eventwelt war ich stark am Schwanken mit der Charakterklassenwahl, habe jedoch letztendlich den Soldaten bevorzugt, aufgrund des Taktikbonus und den erhöhten Lebenspunkten. Mein Hauptziel war es, mich mit meiner Skillung und der Kleidungswahl soweit auseinanderzusetzen, dass ich alle fünf Outlaws besiegen kann. Des Weiteren wollte ich gegenüber meinen Mitspielern als starker Deffer gegenüberstehen. Am meisten Spaß gemacht hat mir im Duellevent, meine Kleidung so zu mischen, dass ich gegen jedem Gegner die bestmöglichen Siegeschancen habe. Auf den normalen Welten spielt man meistens nur mit den gleichen zwei bis drei Duellsets, wobei das Duellsystem und die Strategie in den Duellen nur noch eine untergeordnete Rolle einnimmt. Deswegen war dieses Duellevent für mich der optimale Weg, mich wieder auf das Interessante, Strategische beim duellieren zu konzentrieren.

Neben den Preisen für das Ohmächtigschießen von Outlaws, gab es noch die Möglichkeit Preise zu bekommen für die höchsten Duellstufen. Die ersten zwei Wochen hatte ich viel Spaß am Duellieren. Ab Woche drei hat die Aktivität deutlich nachgelassen. Einerseits haben einige bereits aufgegeben, andererseits wurden die Hotels in den Städten dicht belegt, um den getimten Angriffen von anderen Spielern zu entgehen. Ich denke die Hotelspielweise wurde durch die Gewinnkategorie "Höchste Duellstufen" begünstigt. Man musste um jeden Preis Niederlagen gegen hohe Duellstufen vermeiden, um möglichst wenig Punkte zu verlieren. Außerdem gibt es keine Möglichkeit ein guter Deffer zu sein, wenn man offline ist, jede Duellart (Schläger, Schießer, Widerständler, Zappler) hat ihre Schwächen. Diesbezüglich ist es wichtig, anhand der gegnerischen Kleidungswahl und des Standortes, mögliche Angriffe zu erkennen und sich darauf einzustellen.

Ich gehe davon aus, dass man mit mehr Gewinnkategorien (z. B. meiste KO, Siege, Duellerfahrung etc.) und besseren Preisen (z. B. Sets nach Wahl oder Gringo-Teilen) insgesamt mehr Aktivität erreicht hätte. Duellwaffen und Pferdesets von 2019 bis 2021 waren vermutlich manchen zu alt und somit fehlte der Reiz weiterzuspielen, sobald man fünf Outlaws KO geschossen hatte.

Was ich gut fand, ist, dass das Handeln am Markt nicht möglich war. Jedoch hätte ich mir gewünscht, dass alle Duellanten für ihre Kleidung denselben Preis bezahlen. Bei der Highlevelkleidung machte es teilweise einen großen Unterschied, ob man etwas siebenundzwanzig mal für 40.000 Dollar in der eigenen Stadt oder für 160.000 Dollar in einer fremden Stadt kaufen musste.

Insgesamt ist ein Duellevent aber sicherlich eines der besten Events die man aus meiner Sicht machen kann, wo Taktik im Vordergrund steht. Bei Fortkampfevents führen Preise für die höchste Punktzahl oft zu egoistischem Zugverhalten, was in einem Teamspiel nicht der Sinn ist.

Ich hoffe, dass es nächstes Jahr wieder ein Old-School-Duellevent gibt, mit mehr Gewinnkategorien und attraktiveren Preisen und bedanke mich bei der Redaktion, dass ich mein Feedback zum Event geben durfte.

(royalfaker)

Statistik - Bericht Contii

Ein Gamemaster (GM) berichtet vom Old-School Duellevent

Mit dem Old-School Duell Event vom 16. August bis zum 12. September 2022 ging das erste Event unter dem neuen Community Manager **jugolas** zu Ende. Als ich ins deutsche The West Team kam, hatte ich schon einige Ideen für Eventwelten. Als jugolas vorgeschlagen hat, im August noch eine Eventwelt zu starten, war ich jedoch überrascht, aber auch motiviert, dies zusammen mit dem Team zu realisieren. So entstand das Old-School-Duellevent.

Am 11. August, leicht nervös, habe ich das Event dann angekündigt und gespannt auf die ersten Reaktionen gewartet. Die ersten Änderungsvorschläge haben wir im Team besprochen und dann einige angepasst. Am 15. August öffnete die Eventwelt versehentlich ihre Tore zu früh und einige Spieler konnten so in der Eventwelt schon Luft schnuppern. Als wir darauf aufmerksam gemacht wurden, haben wir die Eventwelt natürlich wieder geschlossen und die Frühstarter wieder gelöscht, damit am 16. August alle unter gleichen Bedingungen starten konnten.

Am 16. August war es dann endlich soweit und die Eventwelt konnte starten. Am Anfang waren die Meisten mit Leveln beschäftigt, aber auch der Saloonchat kam nicht zu kurz und es wurde fleißig geschrieben. Am späten Abend waren dann die ersten Städte fertig.

So richtig mit Duellen ging es dann am 17. August los. Am 17. August gegen 10 Uhr nahm Savannah** ihren Mut zusammen und forderte mit einem scharfen Rasiermesser als erstes einen Outlaw heraus, Outlaw J. McLaughlin hatte erbarmen und schlug **Savannah**** nicht gleich ohnmächtig. Drei Tage nach dem Start ging mit Outlaw Josephine der erste Outlaw KO. Das Event lief ca. eine Woche und es machte den Anschein, als würde die Stadt "Präventivangriff" die Rangliste mit der höchsten Duellstufe unter sich ausmachen, was leider einigen anderen Spielern nicht gefiel und sie sich so frühzeitig vom Event verabschiedeten. Da die Outlaws in der zweiten Eventwoche relativ schnell KO gingen, haben wir die Lebenspunkte der Outlaws erhöht und bei einzelnen noch duellrelevante Fertigkeitspunkte hinzugefügt. Am Anfang der dritten Eventwoche wurde die Dominanz der Stadt Präventivangriff gebrochen und es kamen Spieler aus einer anderen Stadt in die zwischenzeitlichen Top 5.

In der 4. Eventwoche hatte ich Urlaub und war im Tessin, schaute aber gelegentlich mit dem Handy vorbei. Leider hat gegen Schluss die Aktivität abgenommen, was man schon anhand der Saloonchat Onliner sah, während zu Beginn des Events durchschnittlich 40 im Saloon online waren, waren es gegen Schluss nur noch um die 20 Onliner. Am 12. September nach 6460 Duellen, schloss die Eventwelt dann ihre Tore.

Für unsere erste Eventwelt ziehe ich eine positive Schlussbilanz. Wir haben einiges gelernt, wie zum Beispiel, dass es mehr als nur eine Gewinnkategorie geben sollte oder dass es bei einer Duellwelt sicherlich von Vorteil wäre, die Stadtgrößen einzugrenzen.

Hier noch ein paar Statistiken.

Angemeldete Spieler: 128
Spieler mit Level 100: 76
Spieler mit Level 120: 63
Spieler mit Level 130: 53
Spieler mit Level 140: 23
Spieler mit Level 150: 5

Charakterklassen:
38 Soldaten
35 Duellanten
24 Abenteurer
2 Arbeiter
39 Greenhorns

Statistik - Bericht Contii - Fortsetzung

Meiste Duelle einer Stadt - **Präventivangriff** mit 2219 Duellen
Bester Schaden in einem Duell - **ClitEastwood1** mit 4766 Schaden
Bester Treffer in einem Duell - **Sheriff Steve** mit 682 Schaden
Meiste gewonnene Duelle - **royalfaker** mit 423 Duellen

Auch wenn es ein Duellevent war, kamen die anderen PVP-Inhalte nicht zu kurz. Es gab 12 Fortkämpfe, wobei fünfmal die Verteidiger gewinnen konnten und siebenmal die Angreifer. 19 Spieler haben an Abenteuern teilgenommen und kamen auf ein Total von 162 Teilnahmen an Abenteuern.

Outlaw Johnny Behan (40.000 Lebenspunkte)

Statistiken der Stadt Outlaw Lagerfeuer	
Duelle insgesamt	452
Duelle gewonnen	197
Duelle verloren	255
Differenz	-58
Ohnmächtige Gegner	25
Ohnmächtige Mitglieder	13

Outlaw J.McLaughlin (50.000 Lebenspunkte)

Statistiken der Stadt Outlaw Höhle	
Duelle insgesamt	401
Duelle gewonnen	100
Duelle verloren	301
Differenz	-201
Ohnmächtige Gegner	16
Ohnmächtige Mitglieder	10

Outlaw Jaguarkrieger (80.000 Lebenspunkte)

Statistiken der Stadt Outlaw Saloon	
Duelle insgesamt	490
Duelle gewonnen	212
Duelle verloren	278
Differenz	-66
Ohnmächtige Gegner	55
Ohnmächtige Mitglieder	12

Outlaw Josephine (100.000 Lebenspunkte)

Statistiken der Stadt Outlaw Versteck	
Duelle insgesamt	596
Duelle gewonnen	114
Duelle verloren	482
Differenz	-368
Ohnmächtige Gegner	20
Ohnmächtige Mitglieder	11

Outlaw Vaquero (80.000 Lebenspunkte)

Statistiken der Stadt Outlaw Waffenlager	
Duelle insgesamt	604
Duelle gewonnen	286
Duelle verloren	318
Differenz	-32
Ohnmächtige Gegner	111
Ohnmächtige Mitglieder	16

(Contii)

Eventwelt - Die Ruhmeshallen

Die Ruhmreichen von der Duelleventwelt

Ruhmeshalle Stufe 60:

Ruhmeshalle Stufe 80:

Eventwelt - Die Ruhmeshallen - Fortsetzung

Ruhmeshalle Stufe 100:

Ruhmeshalle Stufe 120:

Eventwelt - Die Ruhmeshallen - Fortsetzung

Ruhmeshalle Stufe 150:

Eventwelt - Die Ranglisten

Im Überblick

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Duelle

Rang	Spielername	Erfahrung	gew.	ver.	diff.	Stadt
1	royalfaker	85.166	423	114	309	Präventivangriff
2	der kleine duellant	80.844	322	192	130	Whitefish C1ty
3	Darkuletzz	79.684	369	114	255	Smash
4	Outlaw Vaquero	75.543	285	316	-31	Outlaw Waffenlager
5	hpaul	74.647	320	117	203	Smash
6	BlackyEye	55.709	409	128	281	Präventivangriff
7	Outlaw Jaguarkrieger	52.043	211	277	-66	Outlaw Saloon
8	Outlaw Johnny Behan	51.570	197	254	-57	Outlaw Lagerfeuer
9	ClitEastwood1	50.904	289	130	159	Haus am See

Spielername | Rang | Suchen | 1

Serverzeit: 23:39:15 12/09/2022

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Duelle

Rang	Spielername	Erfahrung	gew.	ver.	diff.	Stadt
10	Peter Lustig	45.900	245	80	165	Präventivangriff
11	vKuckii	40.463	255	100	155	Präventivangriff
12	Sheriff Steve	39.914	200	147	53	ZumHölzernenKaktus
13	WLAN-Kabel	32.342	100	120	-20	Keiner zu Hause
14	Bebi Milpfärt	30.800	128	155	-27	ZumHölzernenKaktus
15	Krümel92	29.379	204	101	103	Kekserei
16	Outlaw J. McLaughlin	29.256	99	301	-202	Outlaw Höhle
17	Outlaw Josephine	29.064	114	481	-367	Outlaw Versteck
18	Pablo Guerra	28.302	127	106	21	ZumHölzernenKaktus

Spielername | Rang | Suchen | 2

Serverzeit: 23:39:30 12/09/2022

Eventwelt - Die Ranglisten - Fortsetzung

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Fortkämpfe

Rang	Spielername	Punkte				Bündnis
1	royalfaker	447	31.437	118	172	-
2	Pablo Guerra	419	50.207	82	86	-
3	Poerci	315	13.094	84	59	-
4	zeus superstar	221	9.685	103	70	-
5	Savannah**	215	21.924	63	43	-
6	Cymoril	186	14.945	52	60	-
7	Very Old Willy	138	16.453	24	32	-
8	FantaSixty	132	10.045	44	38	-
9	AndiDelux	120	14.891	33	13	-

Spielername | Rang | Suchen | 1

Serverzeit: 23:40:14 12/09/2022

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Handwerk

Rang	Spielername	Rezepte	HWP	Vielfalt	Hergestellt	Beruf
1	MonsterXIII	18	301	94	738	Schmied
2	royalfaker	16	301	56	535	Schmied
3	Pablo Guerra	15	275	68	436	Sattlermeister
4	Django46	15	272	76	610	Feldkoch
5	zeus superstar	15	186	63	400	Quacksalber
6	kill-bill-100	11	157	66	513	Schmied
7	Nature	11	101	28	208	Schmied
8	ARTUR der Engel	10	125	35	168	Schmied
9	Sando Hondo	10	101	52	363	Schmied

Spielername | Rang | Suchen | 1

Serverzeit: 23:41:26 12/09/2022

Eventwelt - Die Ranglisten - Fortsetzung

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Ausbau

Rang	Spielername	Punkte	Zirkus	Stufen	Stadt
1	zeus superstar	438823	0	90	ZumHölzernenKaktus
2	Graf Luckner	99988	0	31	Haus der Presse
3	Cymoril	89338	0	19	Haus der Presse
4	MonsterXIII	88256	0	43	Touch Down
5	Tony Montana 1602	79506	0	20	Haus der Presse
6	Elodia	53934	0	7	ZumHölzernenKaktus
7	quis	16326	0	4	Haus der Presse
8	Koppeldopf	8220	0	16	Keiner zu Hause
9	wwwmarc	6940	0	10	Keiner zu Hause

Spielername | Rang | Suchen | 1

Serverzeit: 23:41:59 12/09/2022

Erfahrung | Duelle | Fortkämpfe | Handwerk | Ausbau | Abenteuer | Städte

Abenteuer

Rang	Spielername	KOs	Aktionen	Spiele	Eigenbesch.	Verlassen
1	Nature	5	263	10	0	2
2	der kleine duellant	3	328	13	150	0
3	hpaul	2	379	19	279	0
4	Darkuletzz	2	270	17	0	0
5	ClitEastwood1	2	207	7	0	0
6	bier-cola	2	198	15	0	0
7	Bebi Milpfärt	2	168	7	89	0
8	Pablo Guerra	2	151	7	0	0
9	sweetyis	1	223	7	0	0

Spielername | Rang | Suchen | 1

Serverzeit: 23:42:31 12/09/2022

War sonst noch was?

September bei The West

... Langsam trat ich an ihre Leiche heran. Sie war übel zugerichtet. Blut, überall Blut. Meine Genugtuung über diesen Anblick kann ich nicht in Worte fassen. Nie wieder würde sie mich quälen, nie wieder. Mit einem Grinsen auf dem Gesicht trat ich nochmals auf ihren toten Körper ein ... (Jaja, Glückwunsch, Luckner. Hast die Mücke erwischt. Nun arbeite gefälligst weiter. *Die Red.*)

Nachdem ich also auf Grund des kleinen Missverständnisses bei der Oktoberfestreise (Bericht siehe oben) nun vorübergehend wieder mein altes Büro beziehen musste, die Besenkammer im Keller, versuche ich nun mal, tränenüberströmt und voller Reue, (Schwindler! *Die Red.*) einen kurzen Rückblick auf den September.

Nach dem beliebten "Erntehelfer-Sale", bei dem INNO endlich mal das J.Fry-Set anbot, natürlich zum üblichen, überzogenen Preis von ca. 25 Euronen, gab es vom 02.09. bis 06.09. die "besonderen Weltenboni". Eine, wie ich finde, nette Idee für zwischendurch, bevor dann am 15. September der Ernst des Spiels begann, das "Oktoberfest-Event". Überraschenderweise wurde das kostenlose Set nach dem deutschen Schauspieler Karl Schulz benannt, der als Synchronsprecher den "Meerjungfraumann" in "SpongeBob ... (SCHURZ, Luckner! Carl SCHURZ, ich fasse es ja nicht. *Die Red.*) Oops ... stimmt. Scheiß Oktoberfestsauferei ... egal.

Also. Die Namensgeber des John-Astor-Sets und des Sarah-Astor-Sets lassen sich leider nicht genau spezifizieren. Vorbilder für die Sets sind aber vermutlich Johann Jakob (engl. John Jacob) Astor (1763 - 1848) und dessen Frau Sarah Todd-Astor (1762 - 1843). Johann Jakob Astor, geb. im kurpfälzischen Walldorf, begründete den amerikanischen Zweig der Familie und stieg mit Pelz- und Opiumhandel sowie Immobiliengeschäften vom armen Einwanderer zum reichsten Mann der USA auf.

Einfacher zuzuordnen sind die anderen beiden Sets. Robert "Bob" Younger (1853 - 1889) war Mitglied der damals berüchtigten "James-Younger-Gang" um Jesse James, die durch zahlreiche Banküberfälle bekannt wurde. Bob Younger selbst wurde 1876 bei einem Überfall schwer verletzt und gemeinsam mit seinen Brüdern Jim und Cole verhaftet. Er starb 1889 im Gefängnis an Tuberkulose. Carl Schurz (geb. 1829 als Karl Schurz in Liblar, heute ein Stadtteil von Erftstadt) war der erste gebürtige Deutsche, der Mitglied des US-Senats wurde. Seine Ehefrau Margarethe Meyer-Schurz gründete 1856 den ersten Kindergarten der USA. Von 1877 - 1881 war Carl Schurz Innenminister der Vereinigten Staaten. Er starb am 14. Mai 1906 in New York.

Ergänzend möchte ich an dieser Stelle noch zwei, wie ich finde sehr gelungene, Beiträge vom "Oktoberfest-Geschichtenwettbewerb" aus dem Forum wiedergeben, die stellvertretend für alle stehen.

Fanta Sixty (Welt 10): *Ein Oktoberfest in The West*

*Vieles hat Jugo schon in seinen jungen Jahren erlebt. Als kleiner Junge durchstreifte er die Wälder Elvenars, verliebte sich in Elben*innen, ergriff das Schwert der Gerechten und eines Tages forderte man von ihm neue Abenteuer. Oder wollte er diese? Ja, er wollte! Er wollte Cowboy und Indianer spielen, nicht wie Legolas mit Pfeil und Bogen fast schwebend über Feinde eilen, er wollte ein ganzer Kerl sein, Staub im Gesicht, mit Revolver durch die Lande ziehen, im Saloon ein Bier trinken und endlich Maria kennenlernen. Doch wie schnell holt einen die Realität ein.*

Staub im Gesicht vom Getreide ernten, wunde Finger vom Klicken, Kuchenrezepte für Oma und nun das Beste: Oktoberfest im Wilden Westen! Dazu ein "Tuntenset", ganz nach Old Shatterhands Geschmack. Zum Glück gibt es in der Stadt einen Schneider, die Oberweite wird passend gemacht, das Oberteil wird einfach veredelt. Und die ersehnte Quest, irgendwas mit Heiraten. Juhu! Maria, der Traum aller Männerträume. ♥ Das Problem ist nur, Birdie der Vogel feiert täglich Männertag, Jugo mag das sehr, ob Maria das auch mag? Es gibt ja da so Krümel, die sich immer sofort melden, wenn man von Kuchen spricht. Es bleibt nur eins: Jugo wird Maria zum Oktoberfest einladen, ihr ein superschickes Dirndl kaufen, ihr zwei Maß Bier spendieren, sie zur Toilette begleiten, mit ihr schunkeln und ihr liebevolle Sachen ins Ohr schreien, diese Rumtatatamusik ist einfach zu laut. Vielleicht essen? Ein Händl und Radis? Die Vorfreude ist groß, hoffentlich geht Arti mit JonnyHasi im anderen Zelt schunkeln, damit es dort mehr Getratsche gibt. Achterbahnfahrt fällt aus, dieses Hoch und Runter ist gar nicht nach Jugos Geschmack. Eher die Geisterbahn, was da wohl dieses Jahr für gruslige Gestalten drin sind? Der Schrumpelhut und sein König im letzten Jahr waren der Brüller. Auf jeden Fall freut sich unser Jugo riesig auf ein verbugtes Oktoberfest oder sollte alles klappen?

War sonst noch was? - Fortsetzung

Yasmine (Welt 1): *Oktoberfest 2022*

Unsere Stadt rüstet sich seit Wochen für das Oktoberfest. Es wurden bereits Unmengen an Wimpeln genäht und Luftballons aufgeblasen. Hinter dem Saloon gibt es eine eigene Weißwurschtkochanlage und aus Ziegeln und getrocknetem Kuhmist wurde ein neuer Brezelbackofen gebaut.

Was wäre ein Oktoberfest ohne Zelt! Aus 237,5 Komanchen-Wigwams wurde ein gigantisches Festzelt errichtet und festlich geschmückt. Es wird dort zwar keiner reingehen, weil es erstens sowieso zu warm ist und zweitens der Geruch der Komanchen noch im Leder hängt. Aber – nachdem die Bewohner der Nachbarstadt letztes Jahr mit ihrem Zelt geprahlt haben – welches übrigens nach ca. 15 min zusammengekracht ist und der Stadtfotomaler gerade mal eine Skizze anfertigen konnte, wollten wir beweisen, dass man auch qualitativ hochwertige Zelte im Wilden Westen errichten kann.

Ursprünglich war ja geplant, dass in diesem Jahr wieder ein „Round-up“ aufgestellt werden sollte – nachdem hier aber im letzten Jahr der Bürgermeister und der Sheriff rausgeschleudert wurden und in der Latrine gelandet sind, hat die Stadtverwaltung beschlossen, ein weniger gefährliches Vergnügungsmittel auf dem Duellplatz aufzustellen – eine Geisterbahn. Die „Damen“ des Saloons sowie die Frau des Schmieds stellen sich als Attraktionen in der Geisterbahn zur Verfügung.

Nachdem die Kirche der Stadt schon eher einem Wolkenkratzer gleicht, wurde aus dem Kirchturm heraus eine Plattform errichtet. „ChurchFall“ taufte der Erfinder des Gummilassos, welches aus Harz, Drahtrollen, Flachsfasern und Blaubeeren hergestellt wird, die neueste Sensation des diesjährigen Oktoberfestes. Mögen die Cowboys hier endlich ihren Dickschädel sinnvoll einsetzen.

„Hau den Lukas“ wird es in diesem Jahr nicht geben, da sich Lukas McAutsch noch nicht ganz von seinen Verletzungen erholt hat.

Vor dem Büchsenmacher steht wie immer der Süßigkeitenladen unseres Oberfeldkochs – hoffen wir, dass ihm diesmal seine Rezepte gelungen sind und er nicht wieder Salpetersalz statt Zucker in die Pralinenmasse gemischt hat. Ok, das Schwarzpulver auf den „Liebes-Herzen“ ist ja noch in Ordnung, manche Liebesbezeugungen sind ja doch eher etwas explosiv. Vielleicht sollte man doch demnächst Dr. Quaki bitten, sich um die Naschereien zu kümmern.

Das allerwichtigste Thema beim Oktoberfest ist wie immer – das BIER! Wochenlang wurde diskutiert in welchen Größeneinheiten der Hopfen-Malz-Erfrischungsgetränk serviert werden solle. Letztendlich einigte man sich auf 1 l, 2,5 l sowie für die ganz durstigen der legendäre goldene 5-Liter – Eimer zum absoluten Sonderpreis von 111 Dollar. Es wird dieses Jahr aber bei Strafe verboten sein, wieder Löcher in die sündhaft teuren Eimer zu schießen.

Wir wünschen allen OktoberfestbesucherInnen eine Menge Spaß – und trinkt erst nach dem Karussellfahren – sonst freuen sich wieder die Textilreinigungen.

So sah ich den September 2022 bei "The West".
Ach, ja. Natürlich "freuen" wir uns auf den bestimmt kommenden "Her-mit-eurer-Kohle"-Sale, bei dem INNO dann die Pferde-Sets aus dem aktuellen Event für teuer Geld verticken wird.

(Graf Luckner)

Spione unterwegs ...

AAA: Sonst noch wat? Bevor DDD mich wieder umhaut? Der Spasti besucht mich 2-3x am Tag
BBB: mich auch
CCC: ihr dürft nicht traurig sein, wegen DDD ... immer wenn er euch abgeschwartet hat, kommt er zu mir ... und da liefert er dann brav die kohle ab, die er euch abgenommen hat! :-D wenn ich mir anschaue, was du dem an kohle bescherst ... das fällt ja schon fast unter "Unterstützung des Feindes" und "Hochverrat" :-P
BBB: ach das ist nicht so schlimm, hab immer noch 4,5 mio, bei der 15 sek. sammelei kommt viel rum
AAA: Wir sind dekadent: Geld spielt keine Rolle
BBB: genau :-) Und Schlaf brauchen wir auch keinen.
AAA: So isses

AAA: endlich daheim, hallo zsm
BBB: huhu AAA, willkommen im oktoberfest :-)
AAA: hey BBB danke ebenfalls
CCC: anzapft is, her mit de hupen
CCC: humpen
BBB: ich nehm zwei von diesen Hupen! ;-)

AAA: moin schläfst du nie?
BBB: :-D
4AAA: nachts der vorletzte und morgens der zweite :-D
BBB: senile Bettflucht?
AAA: wer weis ;-) manche menschen schlafen eben weniger
BBB: na toll, nu kommt der Heizungsmonteur ne Stunde später, das hätte ich mal eher wissen sollen :-D
AAA: das fies
BBB: joar, da stellt man sich extra den wecker etwas früher...
AAA: stellst dir den wecker und dann sowas
BBB: zum einkaufen ist die knappestunde aber auch zu wenig... ich nehme mal die wäsche ab....

Cymoril: Was für einen Sinn haben jetzt die 9 Fortangriffe?
AAA: wollte testen ob die verachtfachung auch hier funzt :-P und meine stadtkasse etwas erleichtern
Cymoril: Und dein Ergebnis?
AAA: funktioniert auch hier, kasse ist um 1mil erleichtert :-P. wobei eig müsste es teurer sein in prinzip
Cymoril: Für diesen Test bekommst du jetzt eine Strafarbeit. Du machst bitte einen Bericht über die Eventwelt. :-)
AAA: was soll der bericht denn beinhalten?
Cymoril: Einfach so deine Eindrücke und Erfahrungen. Meinung, Verbesserungen. Du kannst den Bericht auf der 1, in der Redaktion oder im Forum an mich senden. Schaffst du das innerhalb einer Woche?
AAA: sollte machbar sein
Cymoril: Klasse! Schönes Arbeiten mit dir. :-)
AAA: danke für die strafarbeit und danke für alle die hier dabei waren :-)
Cymoril: Aber gerne :-) Uns hat es Spaß gemacht.
[GM] BBB: ahh und AAA 1k wörter minimum :-P soll ja auch ne Strafarbeit sein :-P
CCC: so viele Wörter kennt der gar nicht o.O :-D
AAA: :-P
Cymoril: Na CCC, du wolltest auch einen machen. ;-)
CCC: jaaaa Ehrenwort
Cymoril: super! :-)

AAA: Charly Sheen ist jetztz König , hab ich gelesen
BBB: geil
CCC: ja du hast irgendwie gefehlt als das mitgefühl verteilt wurde BBB
BBB: ich war aufs klo
CCC: ja dacht ich mir
DDD: der neue könig charles hat echt glück, dass die monarchen im profil auf die briefmarken kommen ...
DDD: wenn er in der draufsicht auf die briefmarke sollte, würde das nicht passen ...
DDD: die segelohren würden den rahmen sprengen :-D
BBB: hahahaha der brief kommt aber schneller an

CHATSPION

Tony Montana 1602: ab in die druckerei! die walzen müssen gewischt werden! :-P und kaffee könnte auch mal wieder frisch gekocht werden
Graf Luckner: Menno geh ja schon
Tony Montana 1602: nix menno, da mussten wir alle mal durch, als wir stift waren :-D außer cymo natürlich ... die hatte immer schon das 8-A-System ;-)
Graf Luckner: Alle anfallenden Arbeiten auf andere abwälzen, anschliessend anscheissen, aber anständig ?
Tony Montana 1602: auf anstand hat cymo offensichtlich nie wert gelegt ... ihr system endet beim anscheißen :-D
Graf Luckner: :-D
quis: Da habt ihr nen schönen Chatspion geliefert :-)
Tony Montana 1602: na dann kopier du das mal ... und erklär es der redakteuse :-D
Graf Luckner: Weia, dann gibbet Mecker
Tony Montana 1602: Ich hab nix gemacht! o.O
Graf Luckner: Übrigens: ich hab das alles gar nicht geschrieben, das war mein Nachbar
Tony Montana 1602: bei mir ebenso
Graf Luckner: Verdammte Hacker ;-)
Cymoril: Ordnung hier!
Graf Luckner: Auweia, die Chefin is da. Frischer Kaffee, Chefin?
Cymoril: Aber immer. ;-)
Graf Luckner schleimt
Cymoril: War klar, aber Kaffee geht
Graf Luckner stellt Cymoril einen frischen Kaffee auf den Tisch. Stück Küchen dazu?
Cymoril: Ohja. Duell: BBB vs. Cymoril
Graf Luckner: Aber gerne. Duell: BBB vs. Graf Luckner. Den ignorier ich, da steh ich doch über
quis: Duell: BBB vs. quis
Cymoril: Dem müssen wir wohl mal die Ohren lang ziehn
Tony Montana 1602: darf ich den ma verhauen? :-)
Cymoril: Klar
Tony Montana 1602: hab keine lust mehr auf klicki-klicki :-D
Cymoril: Hau ihn um, dann haben wir Ruhe. Aber danach wird wieder gesammelt!
Tony Montana 1602: umhauen geht nicht, der hat super widerstände
Cymoril: Dann hack ihm wenigstens ins Knie
quis: gegen Schlag auf jeden Fall

Die Rätselecke

Wer? Wie? Wo?Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätselecke

Die Lösungen zu den Rätseln schickt bitte per PN auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns. Dazu ist keine Registrierung oder Anmeldung mit einem Benutzernamen und Passwort notwendig! Klickt dort einfach auf „Kontakt“ (Button rechts unten) oder benutzt den folgenden Link:

http://twtimes.forumieren.com/contact.

Die Angabe eurer E-Mail-Adresse bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums. Die Adresse kann von uns nicht mit einem Nickname im Spiel in Verbindung gebracht werden. Es ist daher zwingend notwendig, einen Nickname und eine Spielwelt anzugeben, damit der Gewinn zugeordnet werden kann. „Anonyme“ Lösungen können nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.

Bei mehreren richtigen Einsendungen zu einem unserer Rätsel entscheidet das Los. Einsendeschluss ist immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Bei unseren Gewinnspielen gibt es verschiedene Preise zu gewinnen, die bei dem jeweiligen Rätsel eingetragen sind.

Gewinner von Nuggets

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

Gewinner von Items der Redaktion

Für die Vergabe eines unserer Items erhält der Gewinner einen Code. Dieser Code ist auf allen deutschen Welten einsetzbar, aber nur **einmal** gültig. Überlegt euch also gut, auf welcher Welt ihr das Item besitzen möchtet. Sobald ihr das Item in einer Welt besitzt, könnt ihr das selbe Item **nicht mehr** in anderen Welten bekommen. Um den Set-Bonus zu erhalten, empfehlen wir, mögliche weitere Items des Sets dann in der selben Welt einzulösen. Den Bonuscode könnt ihr unter **Optionen -> Einstellungen -> Bonuscodes** eingeben. Das Item erscheint dann in eurem Inventar.

Gewinner eines Items der Redaktion fordern dieses bitte bei einem unserer Redakteure ab.

(Cymoril)

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.

- Andrew Jackson war etwas mehr als neun Monate im Amt, als ich geboren wurde.
- Bereits im Kindesalter wurde ich in klassischer Musik und Trompete ausgebildet und spielte mit meinem Vater in einer Band bei Protestmärchen.
- Wie Hundertausende andere Iren auch, wanderte meine Familie im Hungerjahr 1848 in die USA aus.
- In meiner neuen Heimat Boston leitete ich verschiedene Blaskapellen und spielte sogar bei der Amtseinführung von James Buchanan.
- Bei Ausbruch des Bürgerkriegs trat ich mit meiner Band geschlossen der Unionsarmee bei und machte nun Militärmusik.
- Ich komponierte diverse Marschlieder.
- Das Populärste hat irgendetwas mit einem Johann zu tun, der nach Hause kommt. Es wurde noch über 100 Jahre später in diversen Filmen als Filmmusik verwendet, darunter etwa *Dr. Seltsam oder: Wie ich lernte, die Bombe zu lieben, Vom Winde verweht, Der große Diktator, Yankee Doodle Dandy, und Stirb langsam: Jetzt erst recht.*
- Ich starb etwas mehr als neun Monate nachdem Ellis Island als Abfertigungsstation für Einwanderer eröffnet worden war in New Orleans.

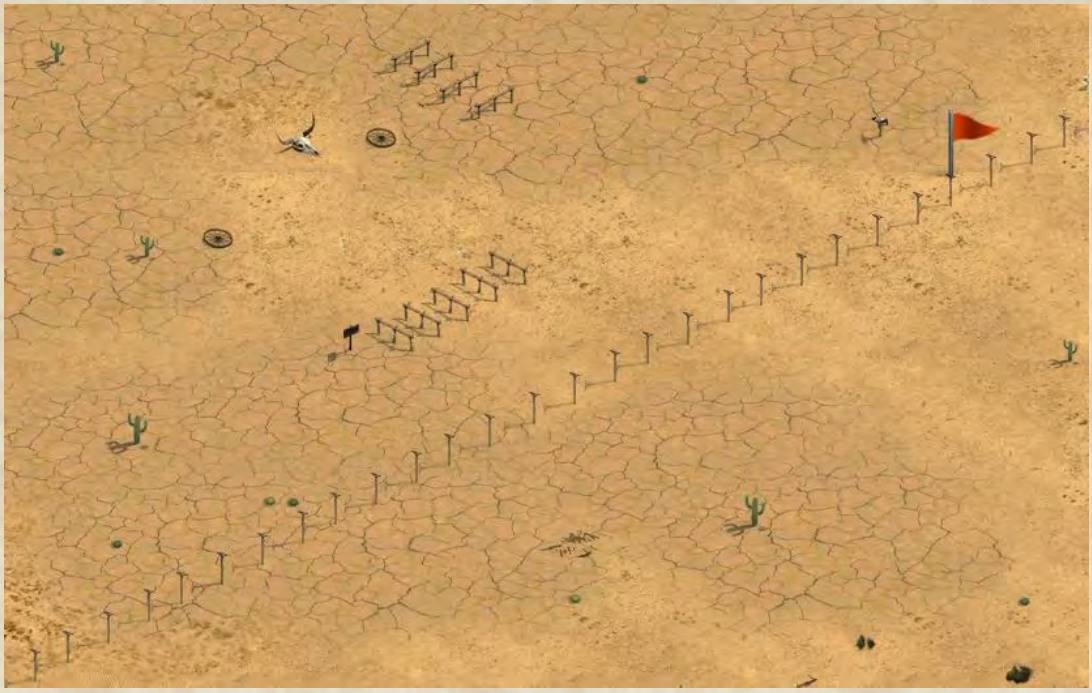
Wer bin ich nun also? Kennt ihr meinen Namen? Den Gewinner erwarten **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Ein Vogel auf dem Drahtseil

Der Wächter Stephen McSafety des Gefängnisses Santa Fu stand auf dem Turm seiner Anstalt und blickte nach Südwesten, die Telegrafenlinie entlang, die vom Gefängnis zum Bahnhof im Südwesten führte. Er sah noch einen dicken, schwarzen Vogel auf dem Telegrafenmasten sitzen und hörte gleich darauf den Sergeanten laut in der gefängniseigenen Telegrafenstation fluchen. McSafety dachte sich: *„Verdammter Mist, jetzt hat schon wieder eine Krähe auf den Telegrafenmasten geschissen und den Stromfluss unterbrochen! Wer das nur wieder saubermachen muss?!“* Ruckzuck war jemand gefunden und so bekam der Neuling unter den Wachen, Robert McRaven, einen Wassereimer und eine Drahtbürste in die Hand gedrückt und durfte am fünften Telegrafenmast vor dem Gefängnis hochklettern und Putzarbeiten leisten. Findet ihr den genauen Ort?



Ein Vogel auf dem Drahtseil

Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte genau so, wie er in unserem Bild zu sehen ist (**setzt den Marker auf die Spitze des Telegrafenmasten**)
- Klickt nach dem Setzen des Markers auf „Marker speichern“ und „Marker exportieren“
- Die **zwei Zahlen**, die ihr dann seht, **schickt ihr als Lösung an die TWTimes**.

Hinweis 1: Wer sich nicht sicher ist, wie man einen Marker auf der Karte setzt, findet hier alles, was man dazu wissen muss: https://wiki.the-west.de/wiki/Pinnnadeln

Hinweis 2: Die Koordinaten werden auf das Pixel genau angegeben. Es ist daher praktisch ausgeschlossen, dass ihr exakt die Koordinate trefft, die wir beim Erstellen des Markers für das Rätsel bekommen haben. Daher bauen wir eine gewisse Kulanz ein und akzeptieren Lösungen, die bis zu 20 Pixel von unserer Koordinate abweichen, als richtig.

Hinweis 3: Städte erscheinen nur dann als bewohnte Städte oder Geisterstädte, wenn sie irgendwann einmal auch wirklich gegründet wurden. Es ist also möglich, dass ihr in eurer Spielwelt am Ort nicht alle Städte des Screenshots findet. Alle anderen Merkmale der Gegend sind jedoch in allen Spielwelten identisch.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 3 - Kalender

Monat für Monat

Waupee sitzt im Saloon, als du herein kommst. Du siehst, dass er nicht so fröhlich aussieht wie sonst, gehst zu seinem Tisch und fragst ihn, was denn los sei. "Henry hat mir ein kleines Rätsel gestellt, um mich aufzuheitern, aber er hat mit dem Rätsel genau das Gegenteil bewirkt!" Neugierig geworden, setzt du dich zu Waupee an den Tisch und fragst ihn, worum es denn geht. "Ich komme mit den Monatsnamen nicht klar, da kenne ich mich nicht so gut aus ..." Du fragst nochmal nach: "Na was genau ist denn jetzt das Problem? Was will Henry wissen?"

Waupee schiebt dir den Zettel mit dem Rätsel hin, damit du ihn lesen kannst.

Wenn die Summe der Tage des letzten Montags im vergangenen Monat und des ersten Donnerstags im kommenden Monat 38 ergibt, welcher Monat ist dann aktuell? Beide Daten befinden sich im selben Jahr.

Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

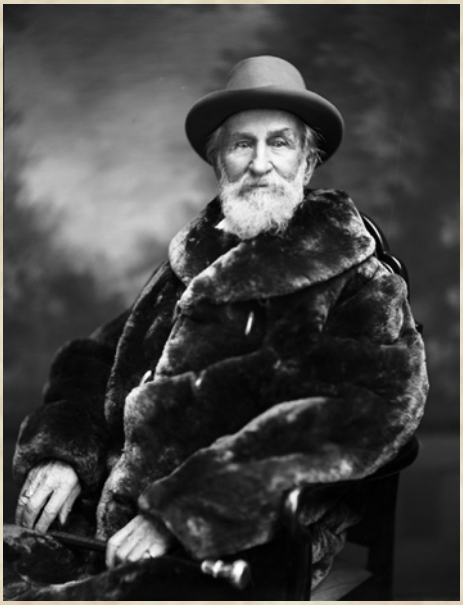
(quis)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 162 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Nathaniel Kimball „N.K.“ Boswell
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Styled Bill**, Welt 1
Einsendungen: 11 richtige



photographer unattributed (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NK_Boswell_1919.jpg), „NK Boswell 1919“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 9614 9310 Screen 09 2022]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Waldana**, Welt Ohio
Einsendungen: 7 richtige

Rätsel Nr. 3 - Der Pferdemarkt

Lösung: 40 $ Gewinn. Er hat Käufe in Höhe von 280 $ (120 + 160) getätigt und Verkäufe in Höhe von 320 $ (140 + 180).
Preis: Ein Item der Redaktion.
Gewinner: **Sheriff Steve**, Welt 10
Einsendungen: 7 richtige

(quis)

Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, Graf Luckner, quis, TonyMontana1602

Freier Redakteur - Savannah**

Technische Umsetzung - quis

Homepage - gandfhut

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren - http://twtimes.forumieren.com (PN - Button „Kontakt“, rechts unten), http://forum.the-west.de, Email an die Redaktion: twtimes@mail.de

Ausgaben - https://forum.the-west.de/index.php?forums/twtimes.213/

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.

Information zur Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Zur Einsendung einer Gewinnspiellösung und von Spielerberichten in unserem Forum ist neben der Nennung des Spielernamens die Angabe einer E-Mail-Adresse als Schutzmaßnahme gegen Spam und sonstige Angriffe notwendig. Die E-Mail-Adressen werden von der Redaktion der TWTimes nicht angeschrieben, nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und natürlich auch nicht an Dritte weitergegeben. Die Einsendungen laufen lediglich beim Administrator des Forums auf und sind den anderen Redakteuren nicht zugänglich. Am Monatsende werden die Einsendungen immer, einschließlich der E-Mail-Adressen, von diesem gelöscht.Die Spielernamen der Teilnehmer der Gewinnspiele können von der Redaktion der TWTimes nicht mit Klarnamen in Verbindung gebracht werden, werden nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und ebenfalls nicht an Dritte weitergegeben. Um den korrekten Ablauf unserer Gewinnspiele in gewohnter Weise transparent darzustellen, möchten wir auch zukünftig die Gewinner mit ihrem Spielernamen in der TWTimes veröffentlichen. Wir setzen daher voraus, dass Teilnehmer einer Nennung des Spielernamens im Falle eines Gewinns zustimmen. Wer einer Nennung nicht zustimmt, muss dies explizit bei der Einsendung einer Lösung mitteilen.

Disclaimer

Die The West Times (TWTimes) ist ein Projekt aus der Community des Online-Spiels The West. Ziel des Projekts ist es, eine monatlich online erscheinende Zeitung rund um Themen zum Spiel The West sowie den Wilden Westen im Allgemeinen zu präsentieren. Die Beiträge sollen sowohl unterhaltsam als auch informierend sein. Da die Redaktion nicht Teil der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports ist, beruhen die Beiträge ausschließlich auf Informationen, die von Mitgliedern der Community recherchierbar sind. Sie können daher von offiziellen Verlautbarungen im Hinblick auf Auswahl und Gewichtung der Themen abweichen. Die in der The West Times veröffentlichten Kommentare geben ebenfalls nur die Meinung und Wertung der Redaktion der TWTimes wieder und können von Meinungen und Wertungen von Angehörigen der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports abweichen. Sämtliche Beiträge der The West Times werden vor der Veröffentlichung gewissenhaft in der Redaktion diskutiert und von der Redaktion in der veröffentlichten Form mitgetragen. Der Hauptautor eines jeden Beitrags kennzeichnet diesen am Ende mit seiner Signatur.