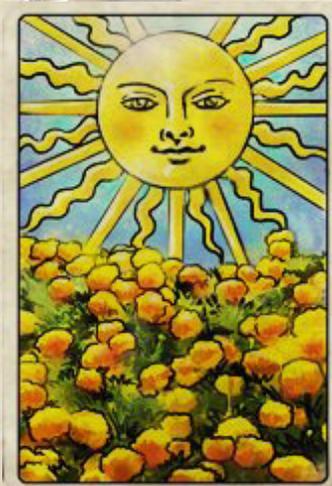
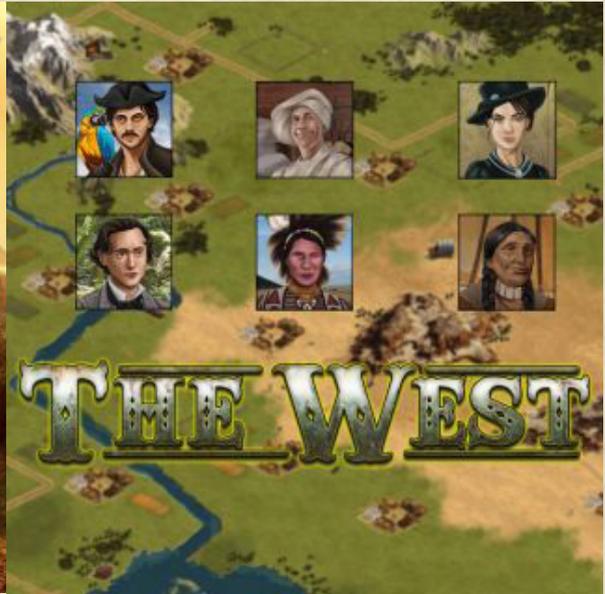
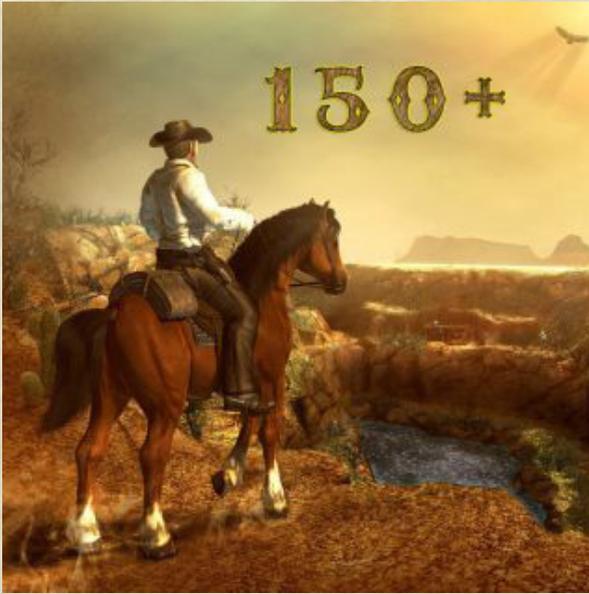


★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 165 ★ November 2022 ★ © 2022 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Die TWTimes im November 2022



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

vom Winde verweht sind nur die bunten Blätter auf den Straßen. Euer Blatt - die TWTimes - bleibt wo es ist: jeweils zum Monatsersten im Forum von The West.

Gegen Ende des Jahres gab es im Spiel The West noch einmal einen richtigen Höhepunkt zu vermelden - das umfassendste Update seit vielen Jahren, mit der Einführung neuer Arbeiten und der Erhöhung des Maximallevels. Berichte und erste Einschätzungen dazu findet ihr in dieser Ausgabe. Ebenso haben wir die Charakterklassen Boni nach Update 2.184 neu betrachtet.

Darüber hinaus freuen wir uns, euch einen Gastbeitrag des Community Managers **jugolas** präsentieren zu können, in dem er die ersten Monate seiner Tätigkeit Revue passieren lässt und über die Einbindung der TWTimes in unser Spiel spricht.

Und zuletzt fragt Graf Luckner immer: „War sonst noch was?“ Doch diesmal fragen wir: „Lucky, war sonst noch was?“

Viel Spaß mit der Ausgabe 165.

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



Inhalt

Die TWTimes im November 2022	1	Weihnachtswunsch: Ausrüstungsrechner!	23
Vorwort	2	Old School Duellcontest	24
Inhalt	3	Leserzuschrift AnnieO	24
Wiederholbare Quests	3	War sonst noch was?	25
Update 2.184	4	Der Chatspion	26
Update 2.185	6	Die Rätselecke	28
Materialplanung für Weihnachten	7	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	29
Community-Manager jugolas an die Community	8	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	30
Kreativitätstreffen im Oktober	10	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	31
Die neuen Arbeiten ...	14	Impressum	32
Speedevent neue Arbeiten	15		
Charakterklassenboni - Neubewertung nach Update 2.184	18		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im November

Im November können wir drei verschiedene wiederholbare Questreihen spielen.

Der perfekte Überfall macht vom 11.11.2022 um 10:00 Uhr bis zum 02.12.2022 um 23:59 Uhr den Anfang. In sieben insgesamt einfachen, aber teilweise zeitsensiblen Quests können etwas Geld und Erfahrungspunkte sowie ein Fertigkeitpunkt erspielt werden.

Da wir nicht undankbar sein wollen, spielen wir auch die Reihe **Thanksgiving**. Dabei erwarten uns vom 23.11.2022 um 00:00 Uhr bis zum 30.11.2022 um 23:59 Uhr sechs leichte Aufgaben, für die wir einen Fertigkeitpunkt und einen Attributpunkt erhalten.

Den Abschluss bildet der **Adventskalender**. Wenig überraschend, geht es dabei vom 26.11.2022 um 00:00 Uhr bis zum 24.12.2022 um 00:00 Uhr um den vorweihnachtlichen Adventskalender.

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

(Tony Montana 1602)

Update 2.184

Das größte Update ...

... seit Erfindung der Updates! Mit Superlativen soll man vorsichtig umgehen und sie sorgfältig abwägen, doch an dieser Stelle ist er im Bezug auf unser Spiel The West ganz sicher gerechtfertigt. Für den Dienstag, den 11. Oktober 2022, geplant, wurde das Update 2.184 dann am 13. Oktober tatsächlich in unser Spiel eingeführt.

Mit Einführung des Updates geht ein wirklich unglaublich lange gehegter Traum vieler Spieler in Erfüllung - die Levelbegrenzung wurde von 150 auf 250 angehoben. Ab sofort ist es also wieder möglich, den eigenen Charakter weiterzuentwickeln und durch die regelmäßige, reguläre Aktivität neue Attributs- und Fertigkeitpunkte zu erspielen und nicht nur durch wiederholbare Quests zu besonderen Feiertagen. Diese neue Spielerfahrung wird noch zusätzlich dadurch bereichert, dass insgesamt 45 neue Arbeiten in unser Spiel eingeführt wurden. Die neuen Arbeiten decken ein breites Spektrum von Tätigkeiten ab und liefern dabei interessante Produkte.

So kann man etwa Kräuter, Karotten oder Trüffel sammeln, oder man stiehlt die Lebensmittel, bevor man als Koch dann die Suppenkelle schwingt. Man kann als Bankier Koffer voller Geld hin und herschieben oder einen kleinen Schritt weitergehen und als Bandenanführer arbeiten. Der Cowboy kann nun als Pferdezüchter oder Tierarzt arbeiten und anschließend die gezüchteten, gesunden Pferde auch verkaufen. Wer es entspannter mag, kann im Büro arbeiten, nach Wunsch und Eignung sogar als Anwalt oder Richter. Auch den unterschiedlichen Temperamenten der Spieler ist Rechnung getragen. Die heißblütigeren Charaktere können ein Lagerfeuer machen und erhalten dabei Feuer, die unterkühlteren Charaktere können Eis schneiden und erhalten - wenig überraschend - Eis. Wer als Arzt arbeitet und mit seinem Stethoskop keine Geräusche mehr wahrnimmt, sollte seine Ohren überprüfen lassen oder vielleicht zukünftig als Gerichtsmediziner arbeiten und Sterbeurkunden ausfüllen.

Die komplette Übersicht der Arbeiten mit ihren Symbolen, Produkten und Arbeitsorten findet ihr in der offiziellen Ankündigung des Updates. Die hier beschriebenen Arbeiten bilden nur einen kleinen Teil aller Arbeiten ab, sie zeigen aber bereits, dass sich die neuen Arbeiten sehr gut zu lustigen, spannenden und unterhaltsamen Geschichten kombinieren lassen. Die Möglichkeiten, daraus zukünftig interessante Questreihen zu entwickeln, sind äußerst vielfältig.

Ob es bereits viele Quests in der Hinterhand oder in Vorbereitung gibt, ist derzeit nicht bekannt. Tatsache ist aber, dass neben den neuen Arbeiten auch insgesamt 12 neue Questgeber in unser Spiel gekommen sind, von denen bisher noch nicht alle eine Rolle in den zwei neuen Quests des Updates spielten. Denn mit den beiden Reihen "*Ist das ein Traum?*" und "*Haltet den Dieb!*" kamen die ersten neuen Aufgaben in unser Spiel. Auch die Dailyquests im Saloon, der Geisterstadt und in Waupes Indianerdorf wurden mit dem Update erweitert und um neue Arbeiten und Aufgaben erweitert.

Abschließend wurden mit dem Update auch noch 10 neue Erfolge eingeführt. Alle 10 Stufen gibt es nun von Stufe 160 an einen Erfolg, bis man bei Stufe 250 zur "Westernlegende" geworden ist. Die ersten Spieler haben den Erfolg für Stufe 200 direkt nach Einführung des Updates erhalten.



Update 2.184 - Fortsetzung

Unmittelbar nach Einführung des Updates begann in der Community des Spiels eine Diskussion über die grafische Gestaltung der neuen Arbeitsstellen, der neuen Produkte und der neuen NPC, da diese tatsächlich einen etwas anderen Stil haben als die alten Grafiken. Im Vergleich zu den manchmal etwas "grob" wirkenden alten Grafiken wirken die neuen sehr fein und detailliert. Die Grafiken der NPC wirken so unterschiedlich, wie Menschen nun einmal sind. Der Pirat am Flussufer wirkt etwa "comicartig", wohingegen die Lehrerin in Saltwater durchaus in einem guten Animationsfilm auftreten könnte. Der Förster auf der Steinkreislichtung wirkt wie ein Gemälde, während der Alte Fänger am Klapperschlangen-Canyon durchaus etwas Fotografisches an sich hat.



Vier NPC - Vier Individuen: Pirat, Lehrerin, Förster und Alter Fänger

Nach Beobachtung der Diskussion um die Grafiken im Forum und nach den Aussagen der Spieler in den Chats der Welten zu urteilen, scheint eine Mehrheit der Spieler die neuen Grafiken durchaus ansprechend zu finden. Auch dem Autor fielen sie auf den ersten Blick als "anders" ins Auge. Da die neuen Grafiken, insbesondere bei den Arbeiten und Arbeitsprodukten, jedoch individuell sehr schön gestaltet sind, fällt die Andersartigkeit nicht negativ auf.

Worüber der Anbieter vielleicht noch einmal nachdenken sollte, ist das Produkt "Perücke" der Arbeit "Als Anwalt arbeiten". Perücken wurden und werden in englischen beziehungsweise britischen Gerichtssälen getragen, jedoch nicht in amerikanischen. Um dieses Produkt historisch zu rechtfertigen, müsste man in die Kolonialzeit Amerikas im 18. Jahrhundert, also bis vor die Gründung der Vereinigten Staaten, zurückgehen und das würde etwas aus dem restlichen Setting des Spiels herausfallen, das ja eher im 19. Jahrhundert angesiedelt ist und beispielsweise durch die Nordstaaten- und Südstaatenfahne eindeutige Bezüge zu den Vereinigten Staaten von Amerika hat. Zeitlich weniger festgelegt und somit besser zum Setting passend wären etwa ein "Gesetzbuch" oder eine "Anwaltszulassung" als Produkt.

Das Fazit des Autors zu diesem Update lautet: Eine optisch wie inhaltlich äußerst gelungene Weiterentwicklung unseres Spiels, die eine solide und breite Grundlage für darauf aufbauende Erweiterungen in Form von Quests bietet. Das beste Update seit Jahren - gerader auch deshalb, weil es nichts beinhaltet, bei dem man sich fragt "Was soll das denn schon wieder?", sondern weil man sich an vielen Stellen erwartungsfroh fragt "Was machen sie wohl daraus noch alles?"

Wenn es zu diesem Zeitpunkt der Entwicklung unseres Spiels überhaupt etwas an diesem Update zu kritisieren gibt, dann bezieht sich die Kritik nicht auf die Inhalte des Updates selbst, sondern auf den Umgang des Anbieters mit diesem Update. Umfang und Inhalt des Updates lassen vermuten, dass daran über Monate, wenn nicht Jahre gearbeitet wurde. Ganz sicher ist dieses Update so nicht Montagmorgen vom Himmel gefallen, um am Dienstagmorgen eingespielt zu werden. Die Kommunikation des Anbieters mit der Community war im Bezug auf die Arbeit am Update, den Umfang des Updates und besonders den Fortschritt der Arbeiten unterirdisch - man könnte mit etwas anderen Worten auch sagen: Öffentlichkeitsarbeit aus der Hölle.

Ausdrücklich nimmt der Autor von dieser harten, aber notwendigen Kritik alle deutschen Community Manager der deutschen Spielversion der letzten Jahre aus, denn die Entscheidungen, welche Informationen den Spielern zu welchem Zeitpunkt zugänglich gemacht werden, fällen nicht die Community Manager, sondern Entwickler und Verantwortliche, die über ihnen in der Unternehmenshierarchie stehen. Diese haben mit ihrer äußerst zurückhaltenden und hinhaltenden Informationspolitik dafür gesorgt, dass viele Spieler im Laufe der letzten Jahre zuerst das Vertrauen in den Anbieter des Spiels verloren haben und dann irgendwann die Hoffnung aufgegeben haben, dass nach Jahren des Wartens doch noch eine Weiterentwicklung des Spiels erfolgen würde.

Update 2.184 - Fortsetzung

Um nur zwei bekannte Beispiele zu nennen, sind mit **MiZi13** und **Rebecca Holliday** in den letzten Monat zwei Spielerinnen aus dem Spiel verschwunden, die seit Beginn des Spiels dabei waren und die in der Vergangenheit sogar offiziell von InnoGames für ihr Engagement im Spiel Belohnungen erhalten hatten. Die beiden hatten - wie buchstäblich Tausende andere Spieler - die Hoffnung auf eine Weiterentwicklung aufgegeben und verpassen nun, tragischerweise gerade einmal nur um wenige Wochen, dass sich ihre lang gehegten Träume im Spiel doch noch erfüllen. Zum Fazit dieses ansonsten großartigen Updates muss somit auch gehören, dass die Kommunikationspolitik des Anbieters in der Vergangenheit erhebliche Mitschuld am teilweise massiven Spielerschwund gehabt hat.

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-2-184.79282/> 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-2-184.79281/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Update 2.185

Weitere Waffen weiterentwickelt und zwei Fehler korrigiert

So könnte man das Update 2.185, das am Dienstag, dem 25. Oktober 2022, in unser Spiel kam, kurz, aber vollständig zusammenfassen. Die Kleidungs- und Waffensets von Sarah Astor, John Astor und Bob Younger sind nun über den Markt auktionierbar. Lücken in den Sammlungen können nun geschlossen werden und intensiv genutzte Stücke können durch den Zukauf weiterer Teile durch die Veredelung weiter verbessert werden.

Zwei Fehler wurden ebenfalls behoben. Einer betrifft das Melden von Spielern. Bisher war es scheinbar nicht möglich, Spieler zu melden, die in ihrem Profil keinen Text eingetragen hatten. Der Fehler trat nach Aussage des Community Managers **jugolas** sowohl auf, wenn die Meldung über den Button im Spielerprofil erfolgen sollte, als auch dann, wenn man ein Ticket im Supportsystem erstellte. Merkwürdige Verknüpfung, aber es war wohl so. Jetzt ist auch die Meldung profilloser Spieler möglich. Meldungen über ein Ticket sind nach Aussage des Community Managers trotz Fehlermeldung auch früher schon vom Support bearbeitet worden.

Ein anderer Fehler betrifft die weihnachtlichen Adventskalender von Maria. Einige Spieler haben davon wohl mehrere im Inventar, was dazu führte, dass man von Maria keinen neuen bekommen konnte. Was ist denn schon Weihnachten ohne Adventskalender? Richtig - Mist! Und deshalb wurde der Bug behoben und mittels einer Quest die überzähligen Kalender aus den Inventaren entfernt. Weihnachten kann kommen!

Die letzte Änderung betrifft die gute, alte TWTimes - und "alt" ist hier tatsächlich das entscheidende Stichwort. Weil wir Redakteure, zwar in wechselnder Zusammensetzung, aber als Organisation durchgängig, in den letzten 13 Jahren Monat für Monat eine Ausgabe der TWTimes für die deutsche Community herausgegeben haben, überraschte uns der Community Manager **jugolas** mit einer ihm vom ehemaligen Community Manager **stayawayknight** vorgeschlagenen Idee - nach uns wird eine Arbeit benannt! Die gerade erst neu eingeführte Arbeit "Als Reporter arbeiten" wird gleich ein Update später in **Als TWTimes-Reporter arbeiten** umbenannt. Während man dort vor dem Update noch ein simples Notizbuch als Produkt bekam, findet man nun nach dem Update ein **Notizheft der TWTimes**. Diese Umbenennung gibt es nur in der deutschen Sprachversion. Beiden Initiatoren gilt der Dank der Redaktion. Ihr habt uns wirklich überrascht damit! Zum genauen Hintergrund und Ablauf könnt ihr noch mehr in **jugolas'** Gastbeitrag in dieser Ausgabe lesen.

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-2-185.79298/> 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-2-185.79299/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Materialplanung für Weihnachten

Weihnachten steht vor der Tür ... fast!

Da in den Supermärkten die Weihnachtsmänner aus Schokolade schon seit längerer Zeit neben den Christstollen stehen, erinnert uns das überdeutlich daran, dass Weihnachten wirklich nicht mehr allzu weit weg ist. Und da bei einigen wiederholbaren Weihnachtsquests eine Menge Material abzuliefern ist, möchten wir euch - besser spät als nie - wie im letzten Jahr auch daran erinnern. Die folgenden Dinge solltet ihr also schon einmal selbst sammeln oder mit Freunden tauschen.

[https://wiki.the-west.de/wiki/Ein_Festtagsspuk_\(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Ein_Festtagsspuk_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

12 Truthähne, 22 Bohnen, 30 Zucker, 36 Kürbisse, 40 Kartoffeln, 42 gemahlener Kaffee, 42 Harpunierter Fisch, 40 Schinken, 36 Getreide, 30 Tomaten, 22 Beeren, 12 Mais

[https://wiki.the-west.de/wiki/Weihnachten_\(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Weihnachten_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

1 Holz, 3 Mehl, 2 Katzensgold, 1 Halbedelsteine, 1 Zigarre, 1 Quarter, 3 Orangen, 1 Zucker, 2 Kohle, 5 Tabak

[https://wiki.the-west.de/wiki/Ded_Moroz_\(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe\)](https://wiki.the-west.de/wiki/Ded_Moroz_(Wiederholbare_Feiertagsquestreihe))

2 gemahlener Kaffee, 2 Glas Wasser, 3 Goldstaub, 10 Orangen, 10 Beeren, 3 warme Mahlzeit, 6 Whisky, 1 Landkarte, 5 Halbedelsteine, 5 Katzensgold, 1 Ring, 1 Wörterbuch, 3 Tequila, 3 Damenschmuck, 3 Leder, 3 Trophäen und 3 Gemälde



Nur ein kleiner Teil des Materialbedarfs ...

Die TWTimes wünscht Viel Spaß beim Sammeln und eine stressfreie Weihnachtszeit.

(Tony Montana 1602)



Community-Manager jugolas an die Community



jugolas

Community-Manager

Vampir

Mitglied seit: 19. Jun 2022

Zuletzt gesehen: Vor 25 Minuten · Betrachtet die Forenübersicht

Beiträge

155

Howdy liebe Spieler,

ich gebe zu, dass ich eigentlich nicht viel von großen Ansprachen halte. Sei es die Neujahrsansprache der Regierung oder die Begrüßungsworte des Unipräsidenten zum Beginn des neuen Semesters. Meistens wird doch immer irgendwie jedes Jahr etwas Ähnliches erzählt. Trotzdem möchte ich in diesem Fall einmal einen kleinen Gastbeitrag in der TWTimes verfassen, mal schauen, ob es der einzige bleibt oder ob ich vielleicht doch noch die Lust am Schreiben entwickle.

Seit drei Monaten darf ich mich nun als euren CM bezeichnen und in diesen drei Monaten ist einiges passiert. Ich möchte einmal chronologisch vorgehen: Los ging es zeitnah mit der Ernennung zahlreicher Teammitglieder, die mich bei meiner Arbeit massiv unterstützen. Anfänglich gab es kleine Fehlritte, meist dem Unwissen über bestimmte Hintergründe geschuldet, aber ich denke, letztlich haben wir es geschafft, als eine kleine Familie zusammenzuwachsen und arbeiten mittlerweile doch sehr gut zusammen. Es gab natürlich vereinzelte Kritik und Spekulationen bei einzelnen Neubenennungen, aber ich hoffe doch sehr, dass auch die Kritiker merken, dass wir mit dem neuen Team für Transparenz und Fairness stehen wollen. Ich finde, dass alle Teammitglieder bisher ihr bestmöglichstes tun und möchte auch hier einmal Danke an alle Teamlers sagen!

Mit dem Ernteevent standen dann auch für mich und das Team die ersten großen Brocken auf dem Tisch. Einige Quests hatten leider sehr spezielle Anforderungen und Begrenzungen, die zu einer Vielzahl von Tickets führten, aber auch diese haben wir erfolgreich hinter uns gebracht. Hoffen wir, dass im kommenden Jahr diese Probleme nicht mehr auftreten. Gleichzeitig ging es dann auch bald mit unserer Eventwelt los. Wir haben dort einiges mitnehmen können, viele eurer Verbesserungsvorschläge erscheinen uns logisch und diese wollen wir auch umsetzen. Auch hinsichtlich der Fortkampfbelohnungen werden wir eure Kritik berücksichtigen, zumindest innerhalb des Rahmens.

Mit dem Oktoberfestevent stand das erste große, richtige Event vor der Tür und startete direkt mit einem dicken Problem: Einzelne Welten (verschiedenster Sprachversionen) erhielten keine Brezeln. Der Fehler konnte glücklicherweise zügig behoben werden und es war möglich, mit einer gewissen Menge Starrsinn meinerseits, eine kleine Ausgleichszahlung für euch herauszuholen. Es ist mein Anspruch, dass wir auch in Zukunft bei solchen Fehlern entsprechend reagieren und ich hoffe, dass dies auch weiterhin so möglich sein wird.

Oktober ist dann auch das angemessene Stichwort für eine der größten Neuerungen in The West: Neue Level. Natürlich lief nicht alles optimal, gerade die zweifache Verschiebung des Updates war unschön. Aber sie war notwendig, um schlimmere Probleme zu verhindern. Ich bin ehrlich – ich war von Elvenar andere Abstände zwischen Beta und Live-Updates gewöhnt und war daher, wie vielleicht auch ihr, nicht sonderlich überrascht, dass die kurze offizielle Testphase nicht alle Fehler aufdecken konnte. Trotzdem wurde so zügig wie möglich reagiert und ihr könnt nun die neuen Level spielen. War es das mit dem BIG UPDATE? Meine Antwort ist eindeutig: Nein! The West lebt noch und es wird in regelmäßigen Abständen weitergehen. Sowohl in diesem Jahr als auch in den kommenden Jahren. Natürlich wird nicht alles auf einmal passieren, aber ich bin mir sicher, dass die dicke Katze noch einige Überraschungen für euch Bereit hält.

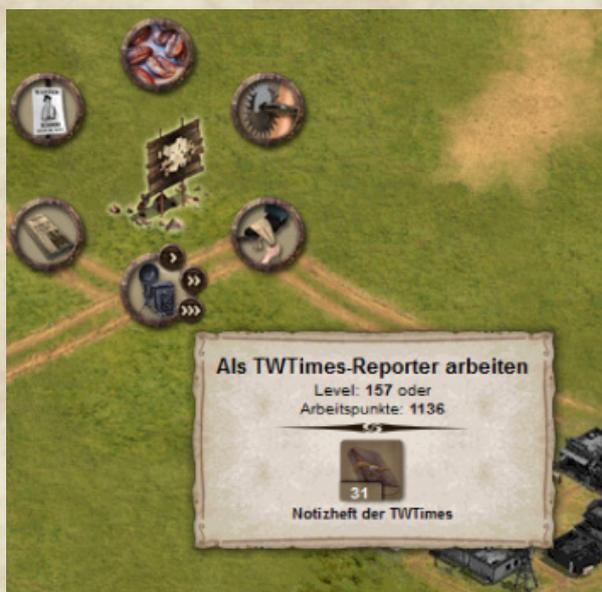
CM jugolas an die Community - Fortsetzung

Eine letzte Sache hat direkt mit der TWTimes zu tun – zum Veröffentlichungszeitpunkt werdet ihr davon schon wissen, die Redakteure werden sogar schon vor der offiziellen Ankündigung davon erfahren: Mit dem Update auf Version 2.185 erfolgte direkt die erste Umbenennung der ersten Arbeit und des ersten Produkts. Aus „Als Reporter arbeiten“ wurde „**Als TWTimes-Reporter arbeiten**“ und aus dem Notizbuch welches gefunden werden konnte, wurde das "**Notizheft der TWTimes**". Inspirieren lassen habe ich mich dabei von **stayawayknight**, welcher mir den entsprechenden Vorschlag machte. Ich denke, dass die TWTimes ein beeindruckendes Projekt ist, welches zeigt, was Spieler aufgrund der Liebe zu einem Spiel Schönes auf die Beine stellen können. Es erfordert eine Menge an Freizeit, Kreativität und Motivation so ein Projekt auf die Beine zu stellen. Diesen Aufwand möchte ich, verbunden mit einem besonderen Dank an die Redakteure, gerne würdigen. Ihr bereichert The West ungemein und ich denke, es ist im Sinne aller die an The West mitgewirkt haben, wenn ich einmal groß Danke sage!

Abschließend möchte ich mich für den sehr netten Empfang und die liebe Unterstützung fast aller bedanken. Bevor ich hier anfang, habe ich sehr oft gehört, dass die deutsche The West-Community sehr streng und ungnädig sei. Aber ihr habt das Gegenteil bewiesen: Die deutsche The West-Community ist Spitze!

Viele Grüße

jugolas
Community-Manager



Kreativitätstreffen im Oktober

Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 2.0 mit special guests ...

Alles begann dieses Mal ein bisschen anders. Es war so toll in Blender beim letzten Treffen, dass ich beschlossen habe Mami Ratti die Gegend zu zeigen und mit ihr ein Wochenende dort zu verbringen. Das erfuhr dann natürlich auch das Rudel und irgendwie wurde ein neues Rudeltreffen aus dem Familienwochenende. Also planten und reservierten wir alles und begannen die Tage zu zählen. Inständig hofften wir darauf, dass Entchen (suuperduck) frei bekam und das Fenel sich dieses Mal von Coronaviren fern hält. Alles klappte nach Plan und am Freitag den 7. Oktober fahren wir los. Im Haus der Vielfalt in Oiste war unser Treffpunkt und gegen Mittag trudelten wir dort ein.

Ach es war schön endlich zusammen zu sitzen und zu quasseln. Wir, Marazion, fenel, Bowlingmietze, Mami Ratti und ich, lachten sehr darüber, dass fenel in Verden den Bahnhof nicht entdeckt hat als die Mietzi (Bowlingmietze) abholen sollte. Mietzi, ganz die vollkommen coole Katze, setzte sich kurzerhand in die Sonne und häkelte an ihrem Katzenbeutel bis sie endlich abgeholt wurde. Um 14.30 Uhr fahren wir zum Atelier von Claudia Wersing nach Blender. Sie waren erneut so lieb und gaben uns eine Sonderöffnungszeiten. Claudia ist eine international anerkannte Designerin von Strickmodellen. Sie und ihr Team haben sich viel Zeit für uns genommen, sich unsere Ideen und Sorgen bei unseren Handarbeiten angehört und Lösungen mit uns erarbeitet, bzw. für uns gefunden. Entchen stieß im Wollatelier zu uns und shoppte ebenfalls kräftig mit. Mietzi zeigte (zurecht) stolz ihr erstes gehäkeltes Dreieckstuch und ich stand freudig daneben. Beim letzten Treffen habe ich ihr das C2C häkeln beigebracht und mich da schon gefreut, wie schnell sie das gelernt hat. Ihr Tuch ist wunderschön geworden, seht selbst.



Foto von einem kleinen Teil des Gartens im Haus der Vielfalt



Kreativitätstreffen im Oktober - Fortsetzung

Zum Abschluss machten wir noch ein Foto mit Claudia und freuten uns, dass sie uns im Livestream auf ihrem YouTube Kanal erwähnen wollte (und auch machte).

Unsere nächste Anlaufstelle war das Bisola in Blender. Das Bed & Breakfast verfügt über vier Doppel- und zwei Einzelzimmer und das Frühstücksbuffet ist einfach der Hammer. Rainer und Waddi sind sehr gastfreundlich und man fühlt sich einfach zu Hause. Wir wurden fröhlich begrüßt und bezogen unsere Zimmer, entschieden wo wir abends den Mädelsabend machen möchten und zogen weiter ins Futai ans Buffet. Wölfe müssen eben gefüttert werden. Ich wurde sofort an die Hand genommen und dezent vom Schokobrunnen entfernt. Ein Strohalm wurde mir ebenfalls nicht bewilligt. Dennoch war es ein toller, leckerer Abend. Wir futterten und quasselten und wünschten uns RegisHasturs Kreditkarte herbei. Falls ihr mal ins futai möchtet kann ich euch nur den Tipp geben, dass ihr unbedingt reservieren müsst. Es ist sehr voll dort.

Gesättigt gings zurück ins Bisola zur Mädelspyjamaparty. Na was stellt ihr euch vor? Richtig :-D ein Wölfchenweiberabend mit Strick und Häkelzeug, Klatsch, Tratsch, Knabber- und Süßkram, Cola und Alkohol und einem Liebesfilm (Blue Smoke, eine Verfilmung eines Nora Roberts Romans). Mami Ratti zog sich jedoch ins Bett zurück. der Rest von uns saß bei Entchen und Marazion im Zimmer. Anbei ein Foto mit unseren "Avataren" und dem Shoppingergebnis.



Vom Film bekamen wir wenig mit, außer dass da wohl irgendwas brannte. Gegen Mitternacht verkrümelten wir uns in unsere Betten. Mami Ratti meinte, dass man uns hervorragend am anderen Ende des Flures hören konnte ...

Kreativitätstreffen im Oktober - Fortsetzung

Das Frühstück am nächsten Morgen war gigantisch. Diverse Sorten Brot und Brötchen, Wurst und Käse, Marmeladen, Kaffeespezialitäten, Säfte und ein frisch gebackener Kuchen warteten auf uns und wir genossen es in vollen Zügen. Satt und fröhlich fuhren wir danach ins Wolfcenter nach Dörverden. Jolene erwartete uns dort schon. Nach ausgiebigem Begrüßungsknuddeln und Knautschen machten wir eine Führung im Center mit. Jolene verliebte sich spontan in ein gut aussehendes Alpaka



und wir anderen uns in die Wölfe



Kreativitätstreffen im Oktober - Fortsetzung

Leider spielte das Wetter nicht mit und wir flohen vor dem Regen erst in den Shop im Wolfcenter (die Alpakawolle war danach ausverkauft), dann die Autos und ab ins Haus der Vielfalt. Dort saßen wir auf der, zum Glück, überdachten Veranda und sahen dem Gewitter zu. Der Hagelschauer, gefolgt vom Platzregen, war schon beeindruckend. Gegen die Kälte tranken wir Tee und handarbeiteten. Hier ein Foto mit einem anderen Blickwinkel in den Garten.



Wir shoppten dort noch Saft, Walnüsse, Äpfel und allerhand mehr. Danach folgte ein trauriger Moment, Entchen und Marazion machten sich auf den Heimweg. Mami Ratti, fenel, Mietzi, Jolene und ich beschlossen unser Glück im futai zu versuchen und die Einladung zum Erntefest auszuschlagen. Uns war einfach zu kalt für eine Zeltfete. Im Restaurant Futterten und plauderten wir noch eine ganze Weile bevor wir Jolene mit allerhand Knuddeln und Knautschen verabschiedeten. Sie fuhr nach Hause und wir in die Unterkunft zu einem erneuten Mädelsabend mit Handarbeiten und einem Film. Keine Angst, keine Schnulze dieses Mal. Wir entschieden uns für Gerard Butler oben ohne, ähm ich meine für Olympus has fallen mit Gerard Butler. Mietzi und ich fühlten uns irgendwie ko und fenel schlief kurz mal im Sitzen ein.

In der Nacht kam dann das erste von insgesamt 4 kleinen Problemen. Ich bekam husten, bisschen Fieber und fühlte mich matschig ... Den nächsten Morgen ließ ich das Frühstück ausfallen, brachte mit Maske alles zum Auto, blieb draußen und betete, dass es nur eine Erkältung ist ... Mami Ratti machte uns ein Futterpaket für die Rückfahrt und wir verabschiedeten uns auf Distanz vom Rudel. Mietzi und fenel frühstückten und machten sich dann auch auf den Heimweg. Alle kamen wir gut nach Hause, ich hatte inzwischen mehr Fieber, Mami Ratti fühlte sich irgendwie krank und Mietzi ging's auch nicht so gut ... Am Montag folgte Jolene uns ins Krankenlager und mein Selbsttest war positiv ... Kurz danach folgten drei weitere positive Tests. Vier von sieben Rudelmitgliedern lagen nun lang. Der special guest war leider das Coronavirus. Wir machten uns Mut und litten gemeinsam in unserer Rudelgruppe. Inzwischen sind wir alle auf dem Weg der Besserung (selbstverständlich haben wir alle informiert und blieben in Quarantäne solange wir positiv sind/waren). fenel hielt sich übrigens von Corona fern, sie ist eine der drei die es nicht bekamen. Ob uns das von weiteren Treffen abschreckt? Pff, nö!

Ein neuer Termin für das nächste Treffen steht schon :-)) und wir haben erneut die Vorfreude bis dahin :-)) Nur eine Änderung werden wir einführen. Wir spielen gemeinsam dann einmal Lotto. Wenn wir unfreiwillig 4 aus 7 schaffen, dann schaffen wir auch 6 Richtige!

Liebe Grüße
Rattlein/Rosa Waldelfe

Die neuen Arbeiten ...

... auf einen Blick, mit den zugehörigen Fertigkeiten und Stufen

Stufe	Name der Arbeit	Fertigkeit 1	Fertigkeit 2	Fertigkeit 3	Fertigkeit 4	Fertigkeit 5
151	Fallen stellen	Fallen stellen	Fallen stellen	Fallen stellen	Taktik	Mit Tieren umgehen
153	Kräuter sammeln	Zähigkeit	Ausdauer	Ausdauer	Reflex	Reparieren
155	Karotten sammeln	Schlagkraft	Zähigkeit	Zähigkeit	Ausdauer	Ausdauer
157	Als TWTimes-Reporter arbeiten	Schlagkraft	Reflex	Leiten	Taktik	Auftreten
159	Als Bahnkarten-Verkäufer arbeiten	Reflex	Fingerfertigkeit	Taktik	Handeln	Auftreten
161	Als Gemischtwarenhändler arbeiten	Ausdauer	Leiten	Handeln	Handeln	Handeln
163	Als Schneider arbeiten	Leiten	Fingerfertigkeit	Handeln	Handeln	Auftreten
165	Als Büchsenmacher arbeiten	Reflex	Schießen	Handeln	Handeln	Handeln
167	Im Büro arbeiten	Ausdauer	Reparieren	Leiten	Taktik	Handeln
169	Als Richter arbeiten	Reflex	Verstecken	Leiten	Taktik	Auftreten
171	Als Barbier arbeiten	Schlagkraft	Zähigkeit	Ausdauer	Reflex	Fingerfertigkeit
173	Hasen jagen	Reflex	Verstecken	Fallen stellen	Taktik	Mit Tieren umgehen
175	Als Historiker arbeiten	Errichten	Taktik	Handeln	Auftreten	Auftreten
177	Als Arzt arbeiten	Zähigkeit	Ausdauer	Reflex	Taktik	Handeln
179	Rinder stehlen	Reiten	Reflex	Fallen stellen	Fingerfertigkeit	Mit Tieren umgehen
181	Ahorsirup ernten	Errichten	Ausdauer	Reflex	Fallen stellen	Fingerfertigkeit
183	Als Anwalt arbeiten	Ausdauer	Reflex	Reflex	Schießen	Auftreten
185	Als Bankier arbeiten	Reflex	Schießen	Schießen	Reparieren	Taktik
187	Als Zugmechaniker arbeiten	Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit	Reparieren	Reparieren	Reparieren
189	Als Koch arbeiten	Reflex	Schwimmen	Fallen stellen	Fingerfertigkeit	Reparieren
191	Lebensmittel stehlen	Schlagkraft	Zähigkeit	Reflex	Verstecken	Schießen
193	Pferde verkaufen	Reiten	Schießen	Taktik	Mit Tieren umgehen	Auftreten
195	Kisten herstellen	Errichten	Errichten	Reiten	Fingerfertigkeit	Reparieren
197	Nickel schürfen	Schlagkraft	Schlagkraft	Schwimmen	Schießen	Taktik
199	Als Banditenanführer arbeiten	Reiten	Reflex	Schießen	Leiten	Taktik
201	Als Pferdezüchter arbeiten	Errichten	Errichten	Reiten	Reparieren	Mit Tieren umgehen
203	Als Barkeeper arbeiten	Zähigkeit	Reflex	Leiten	Handeln	Auftreten
205	Als Tierarzt arbeiten	Reiten	Reflex	Schwimmen	Fingerfertigkeit	Mit Tieren umgehen
207	Als Imker arbeiten	Errichten	Reiten	Fallen stellen	Reparieren	Mit Tieren umgehen
209	Händler bestehlen	Reflex	Verstecken	Schießen	Fallen stellen	Taktik
211	Pilze sammeln	Ausdauer	Reiten	Fingerfertigkeit	Handeln	Mit Tieren umgehen
213	Ein Tipi bauen	Errichten	Errichten	Schlagkraft	Reflex	Reparieren
215	Als Archäologe arbeiten	Errichten	Reiten	Schwimmen	Reparieren	Taktik
217	Schiffe bauen	Errichten	Zähigkeit	Schwimmen	Fingerfertigkeit	Reparieren
219	Eis schneiden	Errichten	Errichten	Schlagkraft	Verstecken	Schwimmen
221	Als Pelzhändler arbeiten	Zähigkeit	Verstecken	Schießen	Handeln	Auftreten
225	Ein Lagerfeuer machen	Errichten	Errichten	Schlagkraft	Schlagkraft	Reparieren
227	Bullen jagen	Schlagkraft	Reiten	Schwimmen	Schießen	Mit Tieren umgehen
229	Einen Goldgräber ausrauben	Schlagkraft	Zähigkeit	Verstecken	Schießen	Leiten
231	Als Kartograph arbeiten	Errichten	Zähigkeit	Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit	Taktik
233	Antilopen jagen	Reiten	Schießen	Fallen stellen	Taktik	Mit Tieren umgehen
235	Einen Waffenhändler ausrauben	Schlagkraft	Zähigkeit	Reiten	Verstecken	Schießen
237	Den Regentanz aufführen	Errichten	Reflex	Schwimmen	Taktik	Auftreten
239	Als Gerichtsmediziner arbeiten	Zähigkeit	Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit	Leiten	Auftreten
241	Füchse jagen	Reiten	Schwimmen	Schießen	Fallen stellen	Mit Tieren umgehen



Speedevent neue Arbeiten



Das seit dem 13. Oktober 2022 laufende Speedevent zum Testen der neu eingeführten Arbeiten bringt noch bis zum 17. November dieses Jahres Spaß für die ca. 80 aktiven Teilnehmer.

Mit Stand vom 24.10.2022 kann man in den Ruhmeshallen der Eventwelt auf den ersten fünf Plätzen folgende Spielereinträge finden:

Stufe 60 - royalfaker, Lilit, Peter Lustig, McMercy, BillytheKid
Stufe 80 - Lilit, royalfaker, Peter Lustig, Marny, Bulldogge
Stufe 100 - Lilit, Bulldogge, Peter Lustig, royalfaker, McMercy
Stufe 120 - Peter Lustig, Lilit, royalfaker, McMercy, Marny
Stufe 150 - Peter Lustig, Lilit, Marny, BillytheKid, DavidVilla95
Stufe 160 - Peter Lustig, Lilit, Marny, BillytheKid, ballerbabe
Stufe 180 - Peter Lustig, Lilit, BillytheKid, ballerbabe, Marny
Stufe 200 - Peter Lustig ...



Speedevent neue Arbeiten - Fortsetzung

Neun Spieler kämpfen um die Einträge auf der ersten Seite der Ruhmeshalle.

Wir fragten **Lilit** nach den von ihr gekauften Sets. Sie gab uns folgende Informationen, die allerdings "nur" bis zum 24.10.2022 aktuell sind, da sie weitere Sets erwerben will.

6 x El Gringo Set = 60.000.000
 3 x Sommergegenstände = 22.500.000
 1 x Feuerwehr-Set = 7.500.000
 3 x G. Cortez' Set = 9.000.000
 3 x Set des Westernfreitags = 22.500.000
 1 x Vaqueros Set = 2.000.000
 1 x Henry Millers Set = 500.000
 1 x Nahuatls Set = 500.000
 1 x Nicolas' Set = 300.000
 1 x J. Cortinas Set = 3.000.000
 1 x Joaquin Murrietas Set = 1.000.000
 1 x Union Officer Set = 7.500.000

Das ergibt in Summe 136.300.000

Lilit		Stadtlos	
Status	Aktiv		
Stufe	197		
Duellstufe	197		?
Rang	2		
Erfolgspunkte	13670		
Bündnis	---		

Auf die Frage, wie sie es geschafft hat so viel Geld zu erwirtschaften, antwortete sie uns: "Ich habe knapp über 25.000 Klicks benötigt, nie mit dem Fokus auf den Verdienst, sondern durchgehend auf Erfahrung. Das Geld ist so nebenbei mit angefallen."

Speedevent neue Arbeiten - Fortsetzung

Meine Erfahrungen auf der Eventwelt

Am 13.10.2022 bin ich auf der Speedwelt gestartet, versuchte mich erst einmal zu orientieren und testete die verschiedenen Boni, die es auf Arbeiten gibt.

Für den Anfang legte ich mir das Schwarzbrennerset zu um an Dollar zu kommen mit denen ich mir dann ein Paul Reverses Set kaufte um an noch mehr Dollar zu kommen. Very Happy Als nächstes ging mein Geld für das Set des Westernfreitags und das Gringo Set drauf, um xp technisch an die jetzt doch schon etwas weiter voran gekommene Spitze heran zu kommen.

So klickte ich mich durch die Arbeiten und konnte dann auch relativ schnell nicht nur an die Spitze heran kommen, sondern sogar an ihr vorbei ziehen. Ich wurde dann zum ersten Mal mit Level 150 am 15.10.2022 in die Ruhmeshalle eingraviert.

Aktuell stehe ich bei Level 202 und werde mich in den kommenden Tagen, die auf dem Eventserver verbleiben, dann auch noch ausgiebig mit den verschiedenen Sets auseinander setzen und diverse Sachen testen.

Meine bisherigen Einkäufe und Ausgaben dafür:

1x Schwarzbrenner Set = 1.000.000
 1x Paul Revere = 3.000.000
 1x John Marshall = 3.000.000
 1x Western Freitag = 7.500.000
 1x Feuerwehr Set = 7.500.000
 1x Knastbrüder = 7.500.000
 1x Hawai Set = 7.500.000
 1x Tiergeister = 7.500.000
 1x Karibik Set = 7.500.000
 1x Bootsmann = 3.000.000
 1x Ausrüstung Wright = 7.500.000
 3x Jaguar Set = 12.000.000
 28 x Gringo = 280.000.000
 1x Santa Set = 3.000.000

Peter Lustig
Kuckiis Castle

4














Status	Aktiv
Stufe	204
Duellstufe	221 ?
Rang	1
Erfolgspunkte	11735
Bündnis	--



(Peter Lustig)

Charakterklassenboni - Neubewertung nach Update 2.184

Charakterklassen - Charakterboni

Bereits in Ausgabe 128 der TWTimes wurde eine persönliche Einschätzung der Redaktion der Charakterboni vorgenommen. Jetzt, nach weiteren drei Jahren und Erweiterung der Levelstufe auf 250, ist es an der Zeit, diese neu zu beleuchten. Gerade im Zuge der zusätzlich erspielbaren Attribute und Fertigkeitpunkte, der dynamischen Attribute und Fertigkeiten auf der Ausrüstung, könnte sich hier und da eine Änderung der Ansichten ergeben.

Zuerst einmal, welche Charakterklassen bieten welche Boni, entnommen aus dem Spiel und der offiziellen Spielehilfe, dem The West-Wiki.

Greenhorn

„Dieser Charakterklasse ist man von Stufe 1 an automatisch zugeordnet. Ab Stufe 15 sind die anderen Charakterklassen freigeschaltet und können ausgewählt werden. Natürlich kannst du auch so lange du willst ein Greenhorn bleiben. Dieses ist allerdings nicht ratsam, da dir so wichtige Boni, aber auch die Charakterquestreihen entgehen. Bis Level 15 hast du einen Geschwindigkeitsbonus, welcher dir helfen soll den Start etwas schneller zu meistern.“



Abenteurer

„Ein Abenteurer ist ein Glücksritter und ein neugieriger Entdecker. Er strebt nicht nach einem ruhigen Leben, sondern wagt gerne etwas und ist auf der Suche nach dem ganz großen Gewinn. Abenteurer sind für Spieler geeignet, die gerne Quests lösen und das Risiko lieben.“



Vorteile der Charakterklasse

Die Chance Produkte bei einer Arbeit zu finden steigt um 10 %.
Die Chance Gegenstände bei einer Arbeit zu finden steigt um 10 %.
Du kannst kostenlos bis zur 2. Stufe in fremden Hotels schlafen.
Das Verletzungsrisiko bei Arbeiten sinkt um 10 %.
Nach dem zweiten Treffer in einer Fortkampfrunde hat der Abenteurer eine Chance von 25 % in dieser Runde nicht mehr beschossen zu werden.“

Duellant

„Duellanten leben für den Augenblick. Sie lieben das Duell. Die einen duellieren sich für eine handvoll Dollar, andere aus Rache oder nur aus Spaß. Duellanten sind selten sesshaft und ziehen auf der Suche nach einem Gegner von Stadt zu Stadt. Der Duellant ist besonders für aktive Spieler, solche, welche die Konfrontationen suchen, und für diejenigen, die sich gerne mit anderen Spielern messen, geeignet.“

Vorteile der Charakterklasse

Die Geschwindigkeit auf der Karte steigt um 10 %.
Die Regeneration der Motivation für Duelle steigt um 40 %.
Du erhältst 10 % mehr Geld im Duell.
Mit der Chance von 10 % erfolgt ein kritischer Treffer, der zusätzliche 10 % der maximalen Lebenspunkte des Gegners abzieht.
Du kannst Duelle im Radius von 15 Minuten ohne Anreise ausführen.
Durch deine kampferprobte Wahrnehmung kannst du bei all deinen Gegnern erkennen, welche Waffe und Duellfertigkeiten durch Kleidung diese besitzen.“



Charakterklassenboni - Fortsetzung

Arbeiter

„Ein Arbeiter mag die ehrliche Arbeit und versucht Konfrontationen mit anderen Spielern aus dem Weg zu gehen. In der Stadt ist er für den effektiven Gebäudeausbau unersetzlich. Die meisten Arbeiter bleiben deshalb in der Nähe ihrer Städte. Arbeiter empfehlen wir den Spielern, die vorausschauend agieren und sich gerne für ihre Stadt einsetzen.“

Vorteile der Charakterklasse

Die Erfahrungspunkte für Arbeiten, Duelle und Fortkämpfe steigen um 5 %.

Du bezahlst 2 % weniger Bankgebühren.

Beim Stadtausbau bekommst du einen Bonus von 5 % auf die eingebrachten Fertigkeitspunkte.

Die Motivation um Gebäude in der Stadt auszubauen steigt um 10 % schneller.

In Fortkämpfen ist der Treffwert und Ausweichwert um 20 % erhöht.“



Soldat

„Viele Soldaten streben nach Ruhm und Ehre, andere nach dem höchsten Sold. Sie sind bekannt für ihre Zähigkeit. Selbst ein getroffener Soldat kämpft ehrenvoll weiter. Soldaten sind gute Verteidiger in Duellen und unerlässlich in Fortkämpfen, wo ihnen auch die Erfahrung im Umgang mit allen Arten von Waffen hilft.“

Vorteile der Charakterklasse

Für jeden Fertigkeitspunkt auf Lebenspunkte erhältst du zusätzlich 5 Lebenspunkte (Trefferpunkte).

Die Stufenvorraussetzungen für eine Duellwaffe/ein Gewehr sinken um 3 Stufen.

In Duellen steigt die Fertigkeit Taktik um 25 % Prozent.

In Fortkämpfen erhöhst du die Leitenfertigkeit für dich und deine vier Nachbarn um 25 % deiner eigenen Leiten Fertigkeit.“



Das war erst einmal die grundlegende Aussage aus der Hilfe zum Spiel (Wiki). Jetzt folgt die Betrachtung der einzelnen Boni, aufgeteilt in Boni auf der Weltkarte (inklusive der Duelle) und Fortkampfboni.

Charakterklassenboni - Fortsetzung

Boni auf der Weltkarte

Greenhorn

Geschwindigkeitsbonus bis Level 15: Ein fixer Wert, der sich auch durch Anlegen von Reittieren nicht ändert. Ab Level 15 hat das Greenhorn also keinen Bonus mehr.



Abenteurer (4 Boni)

Produktfunde: Scheint auf den ersten Blick gut zu sein, aber bei niedrigen Fundchancen relativiert sich der Bonus (Ob nun ein Produkt mit 3 % oder mit 3,3 % gefunden werden kann, fällt nicht stark ins Gewicht, da hier eher Wahrscheinlichkeiten zu betrachten sind.). Zudem wurde durch Einführung diverser Sets mit Steigerung der Fundchancen der Zugang zu dem „Bonus“ jedem ermöglicht und ist je nach Ausrüstungskombination meist deutlich stärker. Für höhere und hohe Level also ein recht schwacher Bonus.

Gegenstandsfunde: Hier gilt gleiches analog zu dem zuvor genannten Bonus. Verschiedene Sets und Buffs ermöglichen es jedem Spieler, mehr Gegenstände zu finden. Also ebenso ein schwacher Bonus.

Hotelübernachtung: Auch hier, für kleine Stufen und allgemein mit wenig Geld und wenn man viel auf der Karte unterwegs ist, ein recht brauchbarer Bonus. Kommt man aber zu den mittleren und hohen Stufen, verdient man mehr Geld bei einer Stunde Arbeit als die 40 \$, die man sich spart (mit PA 160 \$). Auch ein recht schwacher Bonus.

Verletzungsrisiko: Das Risiko sinkt, nicht die Höhe der Verletzungen. Wiederum, am Anfang, wenn man noch recht wenig Arbeitspunkte einbringt, kann man vielleicht größeres dadurch verhindern, aber sobald man einige Attribute und Fertigkeiten auf die Jobs einbringt, sei es durch Skillung oder Ausrüstung, sind die Verletzungen eher ein geringes Problem. Relativ schwacher Bonus.

Durch die Stufenerweiterung und die neuen Arbeiten ändert sich an einem Großteil der Boni nichts, aber bei den neuen Arbeiten, die teilweise erst ab über Level 200 erledigt werden können, kann sich der Vorteil wieder etwas stärker auswirken.

Duellant (5 Boni)

Geschwindigkeit: Recht brauchbar, wird jedoch relativiert durch die Einführung verschiedener und immer besserer Geschwindigkeitssets. Mittelmäßig bis schwacher Bonus.

Regeneration: Bleibt auf die Dauer des Spiels erhalten, auch bei höheren Stufen. Starker Bonus, wenn man gerne duelliert und auch auf die Motivation achtet.

Mehr Geld im Duell: Dieser Bonus hat zwei Seiten. Einerseits haben viele Spieler eh kein bis kaum Geld bei sich, andererseits kann es dennoch eine gute Einnahmequelle sein; manche Spieler tragen einiges an Geld bei sich, dort lohnt sich der Bonus. Also eher ein mittelmäßiger Bonus.

Duellradius: Ein netter Bonus, man steht an der Stadt und kann nach Ende des Duells sein erbeutetes Geld gleich auf die Bank bringen, der Duellgegner hat eine Anreise für das Rückduell. Durch Geschwindigkeitssets deutlich stärker geworden, je nach Ausrüstung, kann fast über die gesamte Karte duelliert werden, ohne sich von zu Hause weg zu bewegen (mit PA).

Wahrnehmung: Ein nettes Schmankerl, für diejenigen, die sich nicht die Mühe machen können oder wollen, sich die Ausrüstung des Gegners anzuschauen. Wie gesagt, eine nette Beigabe, aber wenig Nutzen.

Die Stufenerweiterung wirkt sich beim Duellanten hauptsächlich auf die Geschwindigkeit (und den Duellradius) aus. Die anderen drei Boni bleiben davon jedoch unberührt.

Charakterklassenboni - Fortsetzung

Arbeiter (4 Boni)

Erfahrung: Ein immer gültiger Bonus, aber auch der wurde durch Sets relativiert. Mittelmäßiger Bonus.

Weniger Bankgebühren: In Zeiten der inflationären Bezahlung bei Jobs und durch Sets hat sich dieser Bonus ebenso etwas relativiert. Er kann aber hilfreich sein, wenn es sich um größere Summen handelt, wie z. B. bei Geldtransfer von anderen Welten oder als „Zwischenlagerer“ für Umsiedler von anderen Welten. Mit PA zahlt man allerdings überhaupt keine Gebühren bei voll ausgebauter Bank der eigenen Stadt.

Bonus beim Stadtausbau: Spezifisch beschränkt auf eine Tätigkeit. Wenn die Stadt ausgebaut ist, ist er nahezu hinfällig, bis auf die Spezialisierung des Kirchenbaues. Mittelmäßig bis schwach.

Motivation beim Stadtausbau: Wie zuvor, beschränkt und spezialisiert. Ebenso mittelmäßig bis schwach.

Die Stufenerweiterung wirkt sich derzeit nur auf den Kirchenausbau aus. Durch die skalierenden Ausrüstungsteile bekommt man im Endeffekt noch die Möglichkeit, die Kirche am Ende noch ein paar Stufen mehr auszubauen, aber dies gilt auch für Angehörige der anderen Charakterklassen. Dementsprechend wirkt sich die Erweiterung kaum aus.

Soldat (3 Boni)

Bonus auf Lebenspunkte (Trefferpunkte): Das ganze Spiel über wirksam, kann einem sogar Fertigkeitpunkte sparen bzw. man kann indirekt mehr verteilen (Die genannte Einsparung der Fertigkeitpunkte bezieht sich darauf, dass eine andere Charakterklasse, um eine gleiche Punktzahl zu erreichen, mehr Fertigkeiten verwenden muss). Relativ starker Bonus.

Stufenvorraussetzungen für Waffen: Spätestens ab Stufe 140 ist dieser Bonus hinfällig (bei Gewehren erst ab Stufe 150). Danach absolut wirkungslos.

Taktikbonus: In Duellen nur als Verteidiger sinnvoll, wurde auch abgeschwächt durch Sets, die einem immens viele Fertigkeiten liefern. Ist aber in Hinsicht auf „Einsparung“ von Fertigkeitpunkten immer noch ein mittelmäßiger bis starker Bonus.

Die Erweiterung der Stufen zeigt beim Soldaten theoretisch nur bei den „gesparten“ Fertigkeiten Wirkung.



Boni im Fortkampf

Nach der Einführung der Forts und der Fortkämpfe mit Version 1.20 am 02.07.2009 wurden dann, entsprechend mit Version 1.28 ab dem 27.07.2010, Charakterboni für Fortkämpfe eingeführt.

Greenhorn

Erhielt keinerlei Fortkampfboni.

Charakterklassenboni - Fortsetzung

Abenteurer

Nach dem zweiten Treffer in einer Fortkampfrunde hat der Abenteurer eine Chance von 25 % in dieser Runde nicht mehr beschossen zu werden (Geisterbonus oder Ghosting): Von vornherein gesagt: Schwacher Bonus entsprechend des gedachten Einsatzbereiches des Abenteurers (Quests). Ein Abenteurer eignet sich als Blocker durch diesen Bonus. Da er aber unsichtbar werden kann, wenn er beschossen wird, ergeben sich einige Schwierigkeiten in der Erfüllung macher Quests, bei denen Ausweicher gefordert werden. Wenn man nicht beschossen wird, kann man auch nicht ausweichen. Das ist für das Fortkampfteam natürlich ein guter Bonus, sofern er denn einsetzt, aber das Ghosting hat auch einen Nachteil für das gesamte Team. Wenn der Abenteurer nicht mehr „sichtbar“ ist für den Gegner, werden Kämpfer mit wenigen Lebenspunkten, die sich hinter einem Abenteurer in Deckung bringen wollen, dennoch beschossen. Auch in der Hinsicht kein besonders guter Bonus.

Die Stufenerweiterung bringt dem Abenteurer zwar ein paar mehr Lebenspunkte (10 Trefferpunkte je Stufe), wird aber höchstwahrscheinlich durch den erhöhten Schaden der Fortkampfwaffen (da dieser auch mit der Stufe skaliert) negiert. Zu beachten ist auch der Duellantenbonus, der damit aber auch kritische Treffer mit entsprechend höherem Schaden erteilen kann (dazu später dann).

Duellant

Kritische Treffer: Der Schadensverteiler schlechthin. Mit entsprechender Skillung ist er mit einer der besten Klassen für den Fortkampf, im Schutz der Lebenspunkte aus der zweiten oder dritten Reihe die Lebenspunkte der Gegner zu reduzieren. Ein sehr starker Bonus.

Wie bereits angesprochen, bewirkt die Stufenerweiterung und der damit verbundene ansteigende Schaden der Waffen zum einen mehr Waffenschaden, aber auch zudem höheren Schaden bei den kritischen Treffern.



Arbeiter

Treff- und Ausweichwert: Hiermit werden die Grundvoraussetzungen für einen Fortkampf erhöht, man trifft besser und man weicht besser aus. Alles in allem ein starker Bonus.

Durch die Erweiterung und der damit verbundenen höheren Anzahl an Attributen und Fertigkeiten behält dieser Bonus seine Stärke, wenn er nicht sogar dadurch noch etwas stärker wird.

Soldat

Leitenbonus: Da Leiten sowohl beim Angreifen (Schießen), beim Verteidigen (Ausweichen) als auch beim Schaden mit in die Berechnung einfließt, ist der Soldat eine recht gute Unterstützung für das gesamte Team, wenn er denn richtig eingesetzt/plaziert wird. Hier kann man ebenso sagen, dass der Bonus recht stark ist.

Auch hier kann sich die zusätzliche Anzahl an Attributen und Fertigkeiten durch die Erweiterung recht stark auswirken.

Anmerkung: Der Premiumvorteil Charakterpremium verdoppelt die jeweiligen Boni!

Hier nun eine persönliche Reihenfolge der Stärken der Charakterklassen, natürlich beeinflusst aus der Sicht des Abenteurers, wobei durch die Erweiterung die Einschätzung schwieriger geworden ist:

Ohne Betrachtung der FK-Boni:

1. Duellant
 2. Soldat/Arbeiter
 4. Abenteurer
- Greenhorn außer Konkurrenz

Mit Betrachtung der FK-Boni:

1. Duellant
 2. Soldat/Arbeiter
 4. Abenteurer
- Greenhorn außer Konkurrenz

Gerne können die Leser auch ihre eigenen Erfahrungen und Eindrücke als Zuschrift an die Redaktion über die bekannten Wege zusenden.

(quis)

Weihnachtswunsch: Ausrüstungsrechner!



Ausrüstungsrechner - dringend gesucht!

Das Weihnachtsfest ist nicht mehr weit und auf der Wunschliste vieler Spieler ganz weit oben steht ein "Ausrüstungsrechner für The West". Damit ist eine Hilfe zur Auswahl der besten Ausstattung aus Kleidung, Waffen, Tier und Produkt für eine vorher ausgewählte Aufgabe gemeint.

Viele Jahre lang übernahm das Skript "ClothCalc" der Fanseite tw-db.info diese Aufgabe und ließ keine Spielerwünsche offen. Dieses Skript bot, solange es gepflegt wurde, alles, was man sich als Spieler wünscht:

- Eine mit zwei Klicks erreichbare Übersicht aller Arbeiten auf einen Blick.
- Die Möglichkeit, diese Arbeiten nach dem Namen, der Erfahrung, dem Lohn, dem Fundwert, den Arbeitspunkten, der Motivation und der Gefahr zu sortieren.
- Ausrüstungsempfehlungen für die Arbeiten innerhalb eines Sekundenbruchteils, ohne Wartezeiten.
- Zusätzliche Ausrüstungsempfehlungen für Geschwindigkeit, maximale Lebenspunkte, Regeneration sowie diverse verschiedene Ausstattungen für Duelle und Fortkämpfe.
- Die Möglichkeit, für vom Spieler selbst definierte Aufgaben und Fertigkeitskombinationen ebenfalls Ausrüstungsempfehlungen zu geben.
- All diese Funktionen in einem Fenster.

Die derzeit vorhandenen Möglichkeiten des Spiels können damit nicht mithalten. Die Ausrüstungsempfehlungen gibt es nur im Fenster jeder einzelnen Arbeit - bei der Berechnung friert das Spiel bei jeder einzelnen Berechnung 8 bis 11 Sekunden lang ein. Laut Anbieter soll der Grund dafür in ungenügender Hardware-Ausstattung des Spielers liegen. Der Autor bezweifelt das. Zum einen, weil übliche Rechner heute viel komplexere Berechnungen erledigen können und das ohne ein Einfrieren auch tun und zum anderen, weil dieses Einfrieren nur beim spieleigenen Rechner passiert, aber eben nicht beim ClothCalc-Skript, wenn es die genau gleiche Aufgabe ausführt. Das war übrigens auch schon vor Jahren so, als das Skript noch gepflegt wurde und die Inventare kleiner waren, also die Kombinationsmöglichkeiten weniger umfangreich waren - der Spielrechner fror ein, das Skript nicht.

Will man nun verschiedene Arbeiten miteinander vergleichen, muss man in ein anderes Fenster - das "Arbeiten"-Fenster, in der Befehlsleiste unten, links neben den Multiplayer-Spielen. Auch dieses Fenster hat Fehler hinsichtlich der Anzeige von Arbeiten, die noch nicht durch das Level oder Arbeitspunkte freigeschaltet sind. Diese tauchen in der Liste der Arbeiten auch nach Entfernung des entsprechenden Hakens nicht auf. Sie sind nur über die Suchfunktion anzeigbar - dann jedoch nur ausgegraut, als einzelnes Suchergebnis, sodass weder ein Vergleich mit anderen Arbeiten noch eine Sortierung etwa nach Lohn, Erfahrung oder Fundwert möglich ist. Ausrüstungsempfehlungen für Geschwindigkeit, maximale Lebenspunkte, Regeneration, Duelle und Fortkämpfe gibt es im Spiel überhaupt nicht.

Zusammengefasst lässt sich sagen: "Da, wo man Empfehlungen bekommt, kann man nicht vergleichen und dort, wo man vergleichen kann, bekommt man keine Empfehlungen - und manches wird einfach gar nicht angeboten."

Bedenkt man, dass das ClothCalc-Skript all seine Funktionen bereits vor über 10 Jahren bereitstellte - die TWTimes führte das erste Interview mit einem der Macher des Skripts bereits in Ausgabe 29, im Juli 2011 - so ist es hochgradig bedauerlich, dass es bisher immer noch keine spieleigene Funktion gibt, die all das abbildet. Über viele Jahre war diese Arbeit für den Anbieter nicht nötig - denn es gab ja das fehlerfreie Skript. Doch seit dieses nicht mehr gepflegt wird, fehlen Funktionen, die viele Spieler nicht nur lieb gewonnen haben, sondern die geradezu notwendig sind, um das Spiel in seiner heutigen Komplexität überhaupt mit Genuss spielen zu können.

Daher der dringende Weihnachtswunsch an die Entwickler: Baut das ClothCalc-Skript mit seinen Funktionen und Möglichkeiten in unserem Spiel The West nach!

(Tony Montana 1602)

PS: Lieber Weihnachtsmann, wenn du den "Ausrüstungsrechner für The West" nicht mehr rechtzeitig bekommst, dann gib ihn einfach an den Osterhasen weiter, der kann ihn auch bringen! :-)



Old School Duellcontest



Leserzuschrift AnnieO

Duellevent muss das sein?

Nachdem etliche Teilnehmer ihre Sichtweise dargestellt haben, möchte ich einmal die Sichtweise auf so ein Event von jemandem geben, der nicht dabei war. Daher meine Beweggründe nicht daran Teilzunehmen.

Klar mag es toll sein ohne Sets zu duellieren, allerdings beschäftigt man sich auf den normalen Welten nicht mehr mit den normalen Klamotten, sie sind gegen die Sets einfach zu schlecht. Für ein Duellevent sich also aus einem riesen Haufen ein „Set“ zusammenstellen, das dann Top ist, ist in Anbetracht das man dann vorher nicht weiß welche Teile auf der Eventwelt dann wirklich verfügbar sind, ein Mordsaufwand. Für mich zu groß.

Das Event starte am 16. August, wenn ich mich nicht komplett irre, mitten in der Urlaubszeit. Den Urlaub mit The West verbringen. Naja kann man, muss man aber halt auch nicht. Den idealen Zeitpunkt wird es nie geben, allerdings ist in der Haupturlaubszeit schon ziemlich unglücklich.

In so einem Event leveln zu müssen, ist für mich äußerst unglücklich. Da können der Skill und die Klamotten noch so gut sein. Mit Level 30 gegen Level 50 anzutreten, da ist der Ausgang klar, also warum sollte man sich das antun?

Die möglichen Gewinne auf die man spekuliert, wenn man so viel Zeit reinsteckt. Platz 1 und 2 sind ja nett, dass war's dann aber schon. Ab Platz 3 sind es schon keine Gewinne mehr, was soll man mit einem Erste-Hilfe-Set? Der Gewinn für die Plätze 6 bis 10 schießt allerdings den Vogel ab (In meinem Inventar befinden sich als Quaki - Bild: <https://prnt.sc/PhjRoMtTZWJ3>). Ich glaub mehr muss man dazu nicht sagen :-D Das mehr Gewinnkategorien sinnvoll wären, wurde ja schon angemerkt.

Natürlich soll man nicht nur meckern, ich hätte sogar einen Vorschlag: Ein Duellevent bei dem der Charakter aus der entsprechenden Hauptwelt auf eine Eventwelt migriert wird, mit sagen wir jeweils 3 Sets, die sich in dem Besitz befinden. Das würde ordentlich Spaß machen die hochgezüchteten Hauptaccounts mal richtig zu vermöbeln.

(AnnieO)

War sonst noch was?

Der Oktober bei The West ...

Lucky? Wo steckst du? "Hier, komme gleich ...", schallt es aus der Ferne. Beeile dich, wir haben bereits Redaktionsschluss! "Ja ja ... bin bald wieder da ... (vielleicht) ..."

Wir verstehen ja, dass du dich ausruhen musst nach dem Ausbau der Stadt auf der Eventwelt.

Lucky? War sonst noch was? "Jaha ... ich muss noch Geld sammeln. Auf der Eventwelt will der Spielleiter 5.000.000.000 Dollar haben, der Raffgierige. Das ist Erpressung! Eine zehnpromtente Steigerung der Erfahrungspunkte will er dann auf alle Arbeiten rausrücken (wer's glaubt ...). Gerade hat **Contii** ein neues Thema im Chat gesetzt, es lautet: Kontostand Spielleiter 25.10 17:15 Uhr 444'540'159 \$ von 5'000'000'000 \$." Lucky komm zur Sache. "Mache ich doch. Es fehlen ja nur noch 4.555.459.841 Dollar!"

"Also ... Erfahrungstränke gegen Dollar erwerben. Da wollen sich welche Level 250 erkaufen. Spielend lernen ist ja ok, aber spielend kaufen oder kaufend lernen?"

"Also ... da sind dann noch die Diskussionen ob das Nutzen der Bibel in einem Duell verboten ist. Die alte Bibel ist eine Duellwaffe. Unser CM sagt:

Also, es gab eine Rücksprache mit der LCM zu diesem Thema. Dabei wurde mir mitgeteilt, dass auch bei mehrfachen Bibel- und Kissenduellen eine Art abgesprochenes Duell vorliegt. Folglich sind folgende Dinge verboten:

Abgesprochene Duelle, bei denen das Ergebnis vorher abgesprochen wurde. Hierbei tragen beide Parteien gleichmäßig die Verantwortung. Duelle mit Kissen oder der Bibel, mit dem Ziel seine Duellstufe zu senken oder KO zu gehen. In diesem Fall trägt der Angreifer im Falle einer Beschwerde durch den Verteidiger die alleinige Verantwortung. Wir können die Spielregeln leider nicht einfach sofort ändern und somit den Sachverhalt in den Spielregeln präzisieren. Gültig sind diese Regeln dennoch."

"Also ... dann gibt es erst recht wieder Diskussionen im Forum, bis, ja bis der CM sich erneut äußert:

Wir stehen als Team mit der LCM in Kontakt und versuchen ihr eure Argumente darzulegen. Wir können allerdings nichts in die Richtung versprechen. Vor Montag oder Dienstag wird es hier wahrscheinlich auch kein Update geben. Wir bleiben aber an der Sache dran."

"Glücklich ist, wer vergisst, dass die Bibel eine Waffe ist ..." Lucky! Nicht singen, schreiben.

"Also ... sonst war nichts weiter. Ach doch, **Romeo Dolorosa** kämpft um sein Leben, wie im Chat zu lesen war. Er hat einen handfesten Männerschnupfen." Lucky!

"Jaha ... lies doch selbst (hab ich dem Chatpion geklaut):

AAA: super, kann ich gut gebrauchen [Stärkende Mistgabel] ?? N'Abend, an wen auch immer :-D

BBB: :-D Gibs dem FH

AAA: Ich hab noch Platz auf der FL nur Fleißige, Faulköpfe werden entfernt

RD: moin

AAA: ach hallo Romeo, gerade hab ich gedacht: dich hab ich ja schon ne ganze Woche nicht mehr gesehen

RD: hatte den saloon aus. zuviel dummschwätzer, das nich gut fürn blutdruck

AAA: hab ich mir fast gedacht dafür war gestern hier goar nix drin :-D zumindest den ganzen Abend

RD: irgendwann bereit mir das körperliche schmerzen, und dann kommt der aus

AAA: nicht gut sowas

RD: nein

AAA: dafür jetzt in alter Frische ;-)

RD: frische? ich hab nen handfesten männerschnupfen und kämpfe um mein leben :p aber ich denke ich komm durch ;-)

AAA: auweia, da ist schon ernst ;-)"

Lucky, das reicht für diesen Monat. Fang du schon immer mal mit der Weihnachtsausgabe an.

(Cymoril)



Spione unterwegs ...

AAA: dieses elendige Inno

BBB: ich programmier Inno mal ne KI für Offis im FK ^^ alles ist besser als Offis mit nur einem Offi-Ziel ^^ AAA!! :-)

AAA: ich hab beim Gemischtwarenhändler 99% auf einen Stoffballen und nööööööööööööööööööö nönönönö kein Drop

BBB: meine Ironie fällt bei AAA oft auf wenig fruchtbaren Boden, hab ich den Eindruck ... daher sag ich jetzt nix o.O obwohl .. wenn's eine Quest gäbe, "finde trotz 99% Fundchance bei einer Arbeit NIX", dann wärste voll gut ... o.O

AAA: ich hasse Dich

BBB: hehe ^^

CCC: ist nicht die eigentliche frage, warum AAA nur 99% fundchance auf Stoffballen hat? o.O

BBB: hast du immer Duellklams an, AAA?

CCC: offenbar nicht, wenn du ihn jetzt anschaust ^^

BBB: wobei ich ja auch ei 99% sagen würde, "reicht" ^^

CCC schenkt BBB ein "b" zum "Kaffee"

AAA: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/AAAs-mecker-thread.77266/page-69> haut mir ab

BBB: :-D

DDD: Steffen Freud muss weg.... das fühle ich zu 100% :-D

AAA: der geht nie weg, weil der nur 99% hat Scheisse!!! so, noch 3 minuten, wenn dann wieder nix dropped, lösche ich meinen Account und kaufe nie wieder Nuggets! in dieser Reihenfolge

CCC: AAA, dann zieh doch eben ein fischerset an oder madison oder clyde oder ganz uralt hancock. unternimm etwas sinnvolles gegen den fluch!

DDD: da kann man ja nicht hinschauen :-D

CCC: sogar ringo geht, kent auch, glaube ich und da war noch so ein semi-ding, dessen namen ich vergessen habe. gilbert? es gibt doch so viele möglichkeiten T.T

AAA: 99% !!!!!!!!!!!!!!! Fuuuuuuuuuuuuuuuuuuck wieso nach Möglichkeiten suchen, wenn ich doch 99% hab?? und noch nen Produktfund-Buffer

CCC: siehe AAAs Meckerthread, da hat ein komischer vogel grad was zu geschrieben

DDD: wieso 1 finden, wenn Du gleich mehrere finden könntest :-D

AAA: ich bin nicht gierig

BBB: er will meckern, der Vogel ... das sind vermutlich paar Ziegegene, die sich in seine Ahnengalerie gemischt haben ... o.O

AAA: irgendwann sind die ganzen Sachen weg

DDD: das nennt sich smaiaaaaaaaaaaart

AAA: jaja.... Ihr wisst schon, dass ich mir das alles merke und wenn ich dann auf Mörder umskille, hau ich Euch jahrelang ins Koma

AAA: fast 1 zentimeterschnee, ich glaub's echt nicht, boahh

BBB: Schnee ?

AAA: ja dacht ich erst aber war nur der zucker runtergefallen :-D

CCC: awaaaaaa

BBB: in Berlin Schnee ?

AAA: neeeee :-D war nur dosezucker, hatte mich so gefreut schon :-D

BBB: grüß euch gottalle miteinanderalle miteinander ,grüß euch gottsing kräh :-D

AAA: ein halbes schwein aufs butterbrot, ne karre senf dazu, ja tut das not.....singkrähkräh ?? ?? :-D

BBB: tach hofkoch

AAA: :-) 48k [Außergewöhnliche Oktoberfest-Truhe 2022] BÄM

BBB: Glückwunsch!

AAA: danke, endlich mal glück gehabt :-)

CCC: klasse AAA, siehste hat sich doch gelohnt das ich dir 15k brezeln geliehen habe, ich freu mich

AAA: c hähnchen bude am rathaus war ,..... hier ganz frisch ,.. gold braun ,.. teller rüberschieb BBB wunderbar ,.. als vorspeise

BBB: aaaaaaaah sehr lecker ,lob lob ihm

AAA: lasst es euch schmecken ,.. euer warmherzigkeit

CCC: der erhabene frisst seine entfernten verwandten! o.O kannibale! o.O

DDD: Krähen sind doch allesfresser , die fressen auch ihre Verwandten

BBB: mit majo oder ketschup schmeckt fast alles :-D

CCC: oha o.O da tun sich ja abgründe auf

DDD: Der erhabener kann also auch demnächts mit Fleischabfällen versorgt werden , Ketschup drauf , dann passt das



AAA: tschuldigung er mag mich nich T.T :-D
BBB: ich hab dich so lieb das ich dir ein [Mariniertes Steak] anbieten würde :-D
AAA: siehste! ich bin vegetarierer :-D
BBB: das ist vegan, hab ich aus tofu und mozzarella gemacht :-D
AAA: bei deinen bohnenpreisen bin ich auf geo millardär :-D, vegan nu auch nicht
CCC: Mozzarella ist von Tieren.
AAA: stimmt büffeln, zu min original
BBB: das war ja auch der witz dran, aber AAA wielange bist du schon Vegetarier ?
AAA: sonst kühen uff..... 15j , evtl auch 1 od 2 j länger
BBB: waaas :-D oha respekt.
CCC: Er hat schon Gras statt Haare. ;-)
BBB: 15j ist schon heftig, ich könnt eventuell nichtmal 7 tage ohne fleisch aus kommen
AAA: is ja nix schlimmes. am anfang etwas essgewohnheiten anpassen. weniger fastfood zB, mangels anbot. heute is das aber deutlich besser. ich hab schon immer wenig fleisch gegessen, von daher nix wildes. ausserdem hat ausrotten durch aufessen nicht gefunzt. nu hunger ich die aus, indem ich denen das fütter wegfutter

AAA: Brezeln, Brezeln, Brezeln
BBB: danke, schon satt

EEE: ich hab heute wochenende :-)
CCC: hat jeder

AAA: Der Nachbarstamm vermutet, dass du ihre geheimen Jagdgründe finden willst. Daher haben sie dich an einem Baum aufgehängt. Du verlierst 26 Lebenspunkte. Ich bin doch gar nicht Indiana Jones! o.O Die haben mich verwechselt! :/
BBB: und gleich aufgehängt, na die sind mächtig humorlos
AAA: voll gefährlich o.O

AAA: >:-(wo ist maki
BBB: links den canyon runter und an der dritten klapperschlange rechts abbiegen
AAA: >:-(der wollte mit mir duellieren gehen und jetzt regt der sich 20 min nimmer.. hat auch nicht gesagt, dass er aufs klöchen muss

AAA: ich meld dich gleich wegen nicht kaufens deiner mats, mal schauen was der support dazu sagt
BBB: mach das :-D der lacht dich aus :-D
AAA: das trauen die sich nicht
BBB: aber interessant wäre das schon was der support dazu sagt
AAA: :-D
BBB: ich denke das trauen sie sich dann doch :-D
AAA: hmm

AAA: huhu omileichen :x
BBB: Du redest mit Leichen?

AAA: ich würde gerne 2 fruchtlikör und 3 marmelade aus deinem invi entfernen :-D
BBB: grööööööööööhl :-D
AAA: habe gehört da seine welche nähe dem verfallsdatum :-D
BBB: ich laufe nachher zur gold mine AAA :-D
AAA: das passt ja zu dir ?
BBB: Mad
AAA: :-) :x that is what I call „Enkeltrick“ :-D

AAA: wirklich schwierig war es, die verletzungstexte zu übersetzen, denn der text durfte nicht mehr als 120 zeichen haben, da mussten wir ganz schön fummeln, ändern und basteln. ich glaube, es waren 120, vielleicht auch 150? jedenfalls sehr wenig
BBB: War die Konzeptsprache schon immer English?
AAA: bestimmt, das weiß ich nicht
BBB: ich weiß es auch nicht das Spiel ist vor 14 Jahre aufgetaucht. Die Frage ist ob es vorher wie jetzt in einer Beta aufgebaut wurde
CCC: Früher war Welt 1 die Beta

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.

- Wie George Washington kam ich aus einer wohlhabenden Familie.
- Wie George Washington kämpfte ich im Siebenjährigen Krieg für Großbritannien.
- Wie George Washington kämpfte ich im Unabhängigkeitskrieg gegen Großbritannien.
- Im Verlauf des Kriegs wandelte sich mein Glück als General, ich gewann Schlachten und ich verlor Schlachten.
- Als Befehlshaber über ein strategisch wichtiges Fort war ich bereit, dieses und meine 3.000 Soldaten den Briten für 20.000 Pfund auszuliefern.
- Mein Plan wurde entdeckt und ich lief offen zu den Briten über.
- Im weiteren Verlauf des Krieges kämpfte ich als General für die Briten, erhielt jedoch keine bedeutenden Kommandos.
- Ich erhielt eine Pension der Briten und starb in London.
- Während George Washington als „First in war, first in peace, and first in the hearts of his countrymen.“ in die Geschichte eingegangen ist, erinnert man sich an mich nur als den Inbegriff des „Erzverrätters“.

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

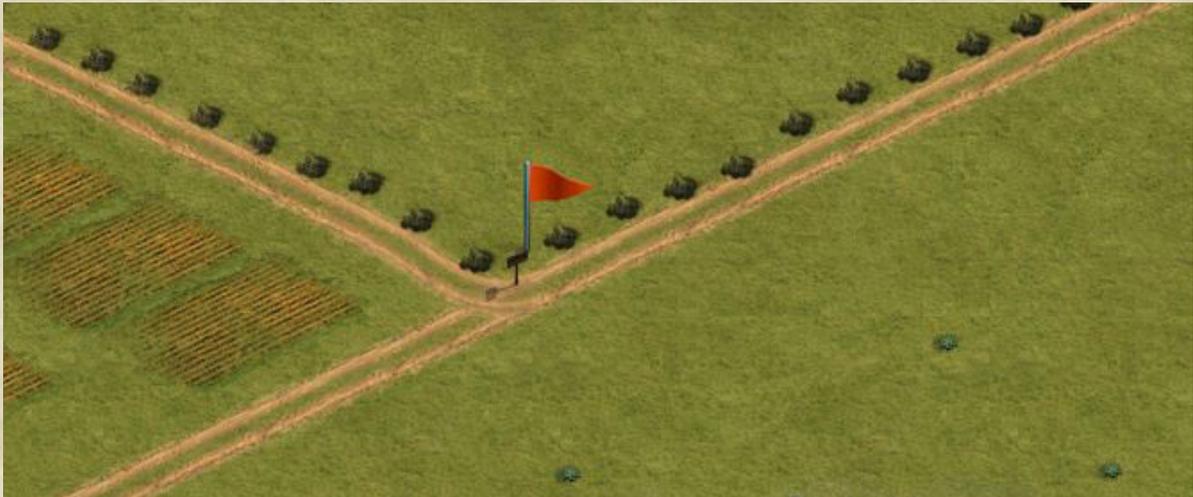
(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Neue Leute, alte Orte

Die Gegend kam mir bekannt vor, aber irgendwie wusste ich nicht mehr, wo ich war. Ich war noch auf einer Straße, doch die Schrift auf dem Straßenschild war verwittert und unleserlich. Ich wusste nur noch, dass ich ein bisschen östlich des Försters und fast so weit nördlich von Doktor Jane wie westlich des Alten Fängers war. Doch wo war ich?



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 Straßenschildes**)
- 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)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 162 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Patrick Sarsfield Gilmore

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Di Morrissey**, Welt 1

Einsendungen: 10 richtige



Forms part of: George Grantham Bain Collection (Library of Congress). (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Patrick_S._Gilmore.jpg), „Patrick S. Gilmore“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:Library_of_Congress-no_known_copyright_restrictions

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 5670 717 Screen Oktober 2022]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Säksihäksi**, Welt Fairbanks

Einsendungen: 6 richtige

Rätsel Nr. 3 - Der Pferdemarkt

Lösung: August

Für die Summe 38 müssen zwei Monate mit je 31 Tagen aufeinander folgen. Dies ist nur beim Juli und August möglich. 31. Juli: Montag, 1. August: Dienstag, 31. August: Donnerstag, 1. September: Freitag, 1. Donnerstag am 7. September: $31+7=38$

Juli = Vormonat, September = Folgemonat, somit ist der aktuelle Monat der August

Preis: Ein Item der Redaktion.

Gewinner: **Poison-Princess**, Welt Georgia

Einsendungen: 7 richtige

(Tony Montana 1602)

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.