

quis 255 / 3.000 0 1.621 1.218.951

Nuggets Kaufen.  
Nuggets können eingesetzt werden, um Spielerleichterungen zu erhalten.

15.04.2023

08:49

**Ausrüstung**

Veredle Gegenstände

Ausrüstung Inventar  
43.4% (68971)

Chaträume  
Saloon 1 62  
Serverzeit: 21:23:14 18/03/2023

SHOP

5 ANS

12

**TWTIMES AUSGABE 170 APRIL 2023**

12

Charakter Inventar Arbeit Duell Stadt Quests

**THE WEST**  
15.04.2008

00:20:43  
169  
0  
Arbeit: Felder bewirtschaften

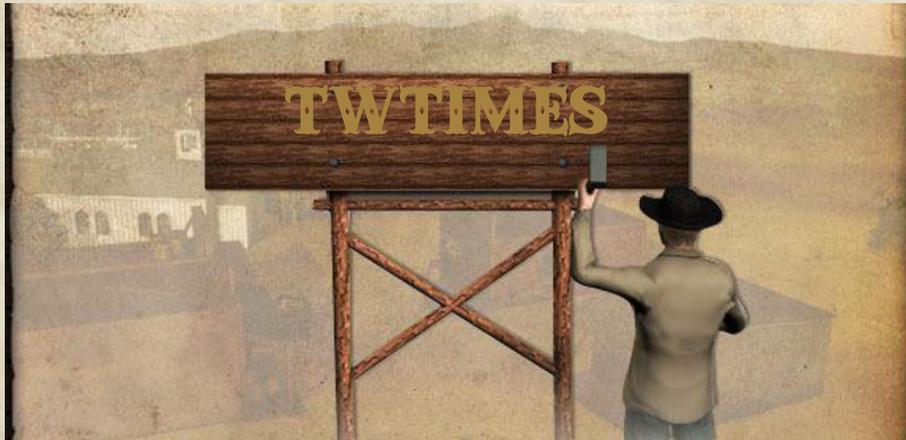
Rangliste  
Telegramme  
Berichte  
Einstellungen  
Premium  
Logout

Inventar  
**Gepäck**

00:20:43

Gehe zu: Forum Hilfe

## Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

in diesem Monat steht wieder ein besonderes Ereignis an - The West wird 15 Jahre alt! Herzlichen Glückwunsch an InnoGames! „The West - eine Zeitreise“ zeigt in Kurzform einige Stationen der Entwicklung unseres Spiels innerhalb der 15 vergangenen Jahre auf.

In dieser Ausgabe findet ihr eine Zusammenfassung der Updates 2.194 und 2.195. Zur Diskussion in der Community stellen wir auch noch drei Vorschläge für Veränderungen bei den Fortkämpfen vor.

Wir freuen uns, einen neuen Freien Redakteur gewonnen zu haben. Herzlich willkommen im Team **Birdie!** Seinen ersten Bericht zur Beendigung des Themas „Männertag“ im Forum von The West könnt ihr auf einer der nachfolgenden Seiten lesen. Mit dem Beitrag „Geliebt und gehasst ...“ können sich sicher einige Spieler identifizieren. Leserreaktionen auf bisherige Beiträge sowie Einschätzungen zur Fortkampfmeisterschaft sind auch in dieser Ausgabe enthalten. Unseren Rätselfreunden wünschen wir gutes Gelingen beim Knobeln.

Und auch diesmal fragt Graf Luckner wieder: „War sonst noch was?“

Viel Spaß beim Lesen der Aprilausgabe.

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



## Inhalt

Ausgabe April 2023	1	Leserreaktionen zu den Rätseln	18
Vorwort	2	In eigener Sache	19
Inhalt	3	Leserreaktionen im Forum ...	20
Wiederholbare Quests	3	Seiner Zeit zu meiner Zeit - Ghost of Old Sock	22
Update 2.194	4	War sonst noch was?	23
Update 2.195	5	Der Chatspion	24
Birdies Männertag	6	Die Rätzelecke	25
Fortkampfmeisterschaft 2023	8	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	26
Fortkampfmeisterschaft selbst erlebt	8	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	27
Fortkampfmeisterschaft - ein Leiter berichtet	9	Rätsel Nr. 3 - Es grünt so grün	28
Replays Fortkämpfe Eventwelt - Teil 2	10	Rätsel Nr. 4 - Ostern	29
Wiederbelebung der Fortkämpfe	11	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	30
Geliebt und gehasst ...	12	Impressum	31
Damals war`s ...	16		



## Wiederholbare Quests

### Wiederholbare Quests im April

Die wiederholbaren Quests im April drehen sich weitgehend um die zeitnahen Feiertage. Logischerweise geht es um Ostern und den Geburtstag unseres Spiels The West.

In der Reihe **Osterkorb** geht es vom 05.04.2023 um 12:00 Uhr bis zum 27.04.2023 um 12:00 Uhr in insgesamt 15 Quests um das Bemalen von Ostereiern. Zu gewinnen gibt es Erfahrung, Buffs und Bonds.



Die Reihe **Ostern** ist besonders interessant. Vom 06.04.2023 um 00:00 Uhr bis zum 26.04.2023 um 23:59 Uhr können in insgesamt 12 Quests unter anderem 2 Attribut- und 1 Fertigkeitspunkt erspielt werden.



Beim **Crafting Mini-Event** können von allen vier Berufen vom 29.04.2023 um 12:00 Uhr bis zum 20.05.2023 um 12:00 Uhr Kuchen hergestellt werden. Diese materialintensiven Kuchen können entweder als Buff für 15 % Erholungsanstieg und 5 % Steigerung der Arbeitsmotivation verwendet oder in einer Quest gegen 5 Bonds eingetauscht werden.

Den Geburtstag von The West können wir in der Reihe **The West hat Geburtstag** vom 30.04.2023 um 10:00 Uhr bis zum 10.05.2023 um 23:59 Uhr in insgesamt 6 Quests feiern. Wer insgesamt 5 Produkte und einige Kerzen für den Geburtstagskuchen abgibt, erhält unter anderem 1 Fertigkeitspunkt.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern viel Spaß und Erfolg bei den wiederholbaren Questreihen und uns allen - Spielern wie Anbietern - Happy Birthday, The West!

(Tony Montana 1602)

## Update 2.194

### Viele Erfolge, ein Set und ein bisschen Fortkampf

Mit diesem Titel ist der Inhalt des Updates 2.194, das am Dienstag, dem 14. März 2023, in die deutschen Welten von The West kam, vollständig beschrieben. Der Schwerpunkt des Updates liegt eindeutig auf der Einführung von 37 neuen Erfolgen. Diese gibt es für das Herumreisen und -reiten auf der Weltkarte, für Einzahlungen auf der Bank und fleißiges Ansparen auf dem Konto, für tägliche Aktivitäten und das Sammeln von Bonds sowie für An- und Verkäufe beim Fahrenden Händler. Während viele der Erfolge relativ leicht zu erhalten sind, insbesondere für Spieler, die schon lange im Spiel sind, gibt es einige Erfolge, die eher ein äußerst langfristiges Ziel sind. Dazu zählt etwa der Erfolg "Das ist genug", für den man 5000 mal Gegenstände beim Fahrenden Händler verkaufen muss - und zwar einzeln. Selbst Spieler, die aktiv spielen und schon seit der Beta-Phase von The West angemeldet sind, stehen teilweise erst bei der Hälfte des Erfolges. Worin der Spaß liegen soll, 5000 mal einen einzelnen Gegenstand zu verkaufen, mag jeder für sich selbst entscheiden.

Die Sammler, die nur äußerst ungern etwas beim Fahrenden Händler verkaufen und daher den Erfolg "Das ist genug" nur schwer bis gar nicht erhalten, wird es freuen, dass das Pearl-Set aus dem Valentinstagevent 2023 nun auktionierbar ist. Lücken in der Frauenkleidersammlung für aktive Duellanten können nun über den Markt geschlossen werden. Wie man eigentlich einen Revolver im Duell schnell aus den Falten eines langen Rocks zieht, versuchen wir noch für euch herauszufinden. Leider sind fast alle, die es bisher versucht haben, im Duell von Gegnern mit Hosen und Gürteln erschossen worden und können keine Aussagen mehr zu ihrer Duelltechnik machen.

Zuletzt gibt es noch eine kleine Verbesserung der Spieloberfläche. Im Rekrutierungsfenster der Fortkämpfe ist nun eine Anzeige enthalten, wieviele Anmeldungen für wieviele freie Plätze es bereits gibt. In den seltenen Fällen, in denen eine Seite im Fortkampf tatsächlich einmal überbelegt ist, mag diese Anzeige sinnvoll sein. Da dies jedoch in der weit überwiegenden Mehrzahl der Fortkämpfe nicht der Fall ist, fällt diese Neuerung eher in die Kategorie "Ganz nett" als in die Kategorie "Wow, endlich haben sie das eingebaut!". Zur Frage, wie man Fortkämpfe wieder beleben kann, sodass dieses neue Feature wirklich sinnvoll nutzbar ist, findet ihr in dieser Ausgabe ebenfalls noch Vorschläge.

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-2-194.79476/> 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-2-194.79477/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

*(Tony Montana 1602)*



## Update 2.195

### Weitere Erfolge und das Irische Set

Das Update 2.195 schließt sich an seinen direkten Vorgänger an und hat ebenfalls seinen Schwerpunkt im Bereich neuer Erfolge. Am Dienstag, dem 28. März 2023, in unser Spiel gekommen, bringt das Update insgesamt 16 neue Erfolge mit sich. Zehn davon sind auch für tiefenentspannte und wenig aktive Spieler gut erreichbar. Sie drehen sich nämlich allesamt ums Schlafen. Wer insgesamt drei Jahre geschlafen hat, bekommt vom Anbieter die dezente Aufforderung, doch etwas aktiver zu spielen. Als Belohnung winkt nämlich eine Energiebox mit Buffs für die Erholung. Weitere sechs Erfolge werden durch das Verwenden von Gegenständen in Quests vergeben.

Im Zusammenhang mit den Irischen Sets des Kleeblatt-Events sind zwei kleinere Fehler behoben worden. Der Erfolg für das Sammeln aller Gegenstände wurde bisher nur durch die Gegenstände für männliche Charaktere ausgelöst. Dies wurde nun durch die Einführung eines Erfolgs ausgeglichen, der durch die Gegenstände des Sets für weibliche Charaktere ausgelöst wird. Darüber hinaus wurde im Setbonus des Irischen Waffensets noch die Fertigkeit Taktik ergänzt. Diese fehlte bisher.

Zu guter Letzt wurden mit dem Update auch bereits erste Vorbereitungen im Hintergrund für das demnächst anstehende Osterevent ins Spiel eingebaut.

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-2-195.79492/> 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-2-195.79493/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

*(Tony Montana 1602)*



## Birdies Männertag

### Alles Gute zum ... Donnerstag!

Dies war mein letzter Beitrag in einem Thread, den ich nun rund ein Jahr mit dummen Sprüchen, Sarkasmus, Witz, Zynismus und jeder Menge Ironie befüllt habe und viele Teilnehmer haben sich gefragt, was das eigentlich soll. Ja, es gab sogar Beschwerden oder auch Spekulationen, ob der Vogel nicht eine Vogeline sei und hier alle Männer nur veräppeln möchte.



Die Antwort auf diese Frage ist zweigeteilt: Nein, ich bin keine Frau und ja, ich wollte auf etwas hinweisen. Natürlich nicht auf das Offensichtliche "Männer sind toll und Frauen gehören in die Küche". Weit gefehlt!

Ich habe am 9. März letztes Jahr den Männertag-Thread mit eigentlich nur einem Post eröffnet und einen "Plan für Day 2" gab es zu diesem Zeitpunkt nicht. Es war ein - aus meiner Sicht - witziger Beitrag, der für sich selbst stehen sollte, aber dann geschah etwas Unerwartetes: Es gab eine Reaktion und eine Idee reifte in mir. Wieso diese absurde Männer- vs. Frauen-Geschichte nicht dazu verwenden, um es noch absurder zu machen? So startete Tag 2, 3 usw. und der Plan für ein Jahr Männertag war geboren. Und mal ehrlich: Es ist wirklich so unfassbar einfach 364 Einträge für den Männertag zu finden, was das Ganze noch absurder machte.

Selbstverständlich könnte man gleichermaßen völlig problemlos auch 364 Einträge für einen Frauentag-Thread finden, aber - Ladys und Gents - darum geht es mir auch nicht. Mir ging es bei meinem ersten und allen darauf folgenden Beiträgen immer um ein anderes Thema, welches sich seit einiger Zeit um mich herum unter dem Deckmantel vieler Begriffe wie Diversität, Black Lives Matter, Frauenrechte, Toleranz u.v.m. gesponnen hat:

Ich muss mich entscheiden und habe die Wahl, ob ich kindergartenmässig ein Liker oder Hater bin und das will ich nicht.

Eine Einstellung, wie die meine - "Mir ist es egal, ob du Frau, Mann, divers, schwarz, weiss, blau, grün, hetero, lesbisch, schwul oder was auch immer bist" - wird ganz allgemein nicht gerne gesehen, denn dieses Mindset bedeutet, dass ich mich nicht auf deine Seite schlage, nicht meinen Basey gegen die Unterdrücker erhebe. Social-Media-logischerweise bin ich nun, da ich keiner deiner Follower bin und somit auch kein Liker, eben ein Hater - jemand der automatisch die andere Seite unterstützt. Die Welt ist schwarz und weiß geworden und ich muss mich für die "richtige" Seite entscheiden, selbst wenn ich mich gar nicht entscheiden möchte.

Oh, natürlich sind die Meisten von uns ähnlich eingestellt (wirklich?) oder wir möchten zumindest gerne so sein und erbauen dadurch unser positives Selbstbild. Wenn dir aber nahezu täglich Post von der Geschäftsleitung in deinen Email Account fliegt, in welcher steht, dass du dir doch einen Beratungstermin bei der Personalabteilung holen solltest, wenn deine Einstellung zu all diesen populär-trendigen Themen "I don't care" ist, dann denkst du vielleicht anders darüber bzw. fängst dich an zu fragen, ob du wirklich ein so guter Mensch bist, von dem du denkst, es zu sein.



## Birdies Männertag - Fortsetzung

Um das nochmal klar zu stellen:

Es ist untragbar, dass in dem Land, nach dem wir uns im Westen alle ausrichten, ein Nazi Präsident werden kann. Unfassbar, dass dort 12jährige von der Polizei erschossen werden, weil sie schwarz sind. Unglaublich, dass in der freiheitsliebenden Schweiz erst im Jahr 1971 das Frauenwahlrecht eingeführt wurde. Unmöglich, dass selbst im liberalen Deutschland, Frauen für die gleiche Arbeit weniger Geld erhalten als Männer. Eine verlogene Masche, wenn eine Horde Multimillionäre im größten Sportevent des Jahres, welches korruptionsmäßig verkauft wurde, nicht einmal Flagge zeigen können, weil sie Angst um Repressalien und Werbeverträge haben. Ein schlechter Witz, dass wir gewählte Volksvertreter haben, die mir weismachen wollen, dass es kein Covid gibt, während Familienmitglieder von meinen Freunden auf einem Parkplatz vor einem indischen Krankenhaus gestorben sind. Ich könnte noch tausende Beispiele anführen, aber ich hoffe, ich habe euch meinen Standpunkt klar gemacht sowie dass ich auch das nötige Durchhaltevermögen habe, um es durchzuziehen.

Und so entstand der Männertags-Thread, denn, nein, es ist mir nicht egal und ja, es gibt einen gewaltigen Unterschied zwischen "Es geht mir am Arsch vorbei, dass "Andere" diskriminiert werden, nicht nach vorne kommen lassen, unterdrückt werden, gar töten usw." und "Es ist mir völlig egal, wer oder was oder wie du bist, solange du mir das gleiche Recht zugestehst".

Ich wollte dieser Geschichte meinen persönlichen Spiegel zeigen und was hätte sich dabei besser angeboten als der ewige Kampf "Männer gegen Frauen"?

Oh - und um noch etwas klar zu stellen: Frauen sind toll! Ohne Frauen wären wir nicht auf der Welt, Frauen haben vielleicht nicht das Rad erfunden, aber bestimmt das Feuer, an dem wir uns täglich wärmen - und Gott ist definitiv keine Frau, denn die würde uns niemals allein lassen.

Haut rein ... Alle!

*(Birdie)*



## Fortkampfmeisterschaft 2023



## Fortkampfmeisterschaft selbst erlebt

Hallo liebe The West Gemeinde,

die Fortkampfmeisterschaft war in vielerlei Hinsicht ein großartiges Ereignis. Shith hat mich gefragt, ob ich zu ihm in das Team komme und dieses auf Linie halten würde. Zugegeben, ich hatte Bedenken, dass ich so viele verschiedene Charaktere unter Kontrolle halten kann, aber dieses Team hat schon sehr früh gezeigt, dass es etwas Besonderes ist.

Ich spiele schon lange The West, aber ich habe nie so ein engagiertes Team erlebt wie bei diesem Event. Zum Einen habe ich viele neue liebenswerte Menschen kennengelernt und zum Anderen gesehen, dass, wenn alle an einem Strang ziehen, wir Großes vollbringen können. Ja, Shith hat durch seine Strategie einen großen Anteil am Erfolg des Teams und ohne ihn wäre das nicht möglich gewesen. Wir wollen aber auch nicht davon ablenken, dass dieses Team den Sieg ermöglicht hat.

An dieser Stelle nochmals vielen Dank, dass ich mich für euch einbringen durfte und ich bin stolz und dankbar für eure Unterstützung! Danke Contii & Co. für dieses Event.

Mein Fazit: Die Old School Sets sind der Knackpunkt und haben das meiste Potenzial zur Verbesserung. Turn 2 war durchaus machbar und Turn 3 benötigte einen Ausgleich in Richtung Lebenspunkte und Schaden. Das sind aber Änderungen, die nicht bei Contii und Co. zu suchen sind, daher ist das Event meiner Meinung nach ein voller Erfolg. Mein Wunsch wäre eine Fortkampfliga, wie die Bundesliga, in der man sportlich nach den Besten sucht und frei von persönlichen Interessen Fortkämpfe machen kann.

Ich danke allen die an dem Event teilgenommen haben mit Hochachtung und wünsche euch weiterhin viel Spaß bei The West. Man schießt sich ;- ) (um es mit Scytales Worten zu sagen).

*(claysontsBraut)*



## Fortkampfmeisterschaft - ein Leiter berichtet

### Ein anderer Blickwinkel

Versetzt man sich in die Rolle des neutralen Beobachters, würde ich das, was man vom Event mitbekommt, als sehr abschreckend empfinden. Der Feedback-Thread liest sich unschön und das was man berichtet bekommt auf anderen Welten, ist oft das, was wenig Freude bereitet. Nicklichkeiten, Streitereien, Ärger.

#### 7. Februar ca. 16:30 Uhr

Die Pforten öffnen sich für alle Teammitglieder. Schnell werden die Städte gefüllt, auch die von Team 1. Eine wilde Mischung aus jung und alt, bekannten und unbekanntem Gesichtern. Zu diesem Zeitpunkt war die größte Sorge, ob sich alle verstehen würden und man in kurzer Zeit eine funktionierende Truppe aufbauen könne. Nach einem kurzen Intro und grobem vorbereitetem Ablaufplan begann der Spaß. Nur zwei Tage später sollten die ersten Testfortkämpfe folgen, knapp eine Woche später der erste Wertungsfortkampf.

#### 25.03. ca. 00:00 Uhr

In nicht einmal 24 Stunden wird der letzte Wertungsfortkampf gespielt worden sein. Die Rangliste steht fest, in Kürze werden alle Spieler auf ihre Welten zurückkehren, ohne die restlichen Team 1-Mitglieder.

Was war dazwischen geschehen?

Die anfängliche Befürchtung wurde glücklicherweise nicht erfüllt. Es liegen rund sechs Wochen Teamwork, Harmonie und Spaß hinter uns. Natürlich kann ich nicht für jeden sprechen, aber das, was ich die letzten Wochen gesehen und erlebt habe, gab es für mich in meiner Dekade The West so noch nicht.

Bereits nach wenigen Tagen herrschte eine durchgehend positive Stimmung im Stadtchat, geprägt durch eine hohe Aktivität. Das übertrug sich auf alle Teilaspekte des Teamworks, sei es Fortkämpfe, Crafting, Questen oder auch einfach nur bei Fragen. Selbst an fortkampffreien Tagen, dann, als die anderen beiden Teams sich beweisen durften, konnte man ein super Miteinander erleben.

Um ein Ereignis herauszuheben: Zu Spitzenzeiten hatten wir als neutrale Beobachter eine Gruppe von über zwanzig Leuten auf unserem Discord-Server und wir lachten, laberten und hatten Spaß auch noch weit über das Fortkampfbereich hinaus. Vorgeschichten wurden egalisiert, Unbekannte wurden Kameraden/Kameradinnen und selbst als klar wurde, dass die geplante Charakterklassentaktik nicht aufgeht wurde statt den Kopf in den Sand zu stecken, weiterhin motiviert am Teamgedanken gearbeitet. Wir überlegten für uns, wie wir unseren Spaßfaktor weiterhin hochhalten konnten. Es kamen sicherlich auch kurios gewählte Taktiken zum Einsatz und das bei einem derart hohen Maß an Disziplin, wie ich es als Leiter nur selten in so hoher Spieleranzahl sehe. Besonders, weil wir auch einige Event- und Fortkampfneulinge in unseren Reihen hatten.

Für die Mitspieler war Mitarbeit kein Fremdwort. War das Führungsteam beruflich eingespannt oder schlichtweg nicht online, sprangen Spieler aus der zweiten und dritten Reihe nach vorne und halfen mit. Nur so war es auch möglich, koordiniert vorzugehen. An dieser Stelle möchte ich ausdrücklich NICHT die anderen Teams untergraben. Ich bin mir sicher, dass auch dort genug Zeit und Arbeit investiert wurde, um eine gute Zeit zu haben.

Für mich als Fortkampfleiter ist das Event absolut gelungen. Das liegt zum Einen an der Organisation des Support-Teams (siehe internationale Welten, wie es schlechter geht), zum Anderen an den erwähnten Mitspielern. Somit bleibt mir am Schluss nur eins zu sagen: Vielen Dank Team 1, ihr seid Klasse!

*(Don-Vallys)*



## Replays Fortkämpfe Eventwelt - Teil 2

### Die Wertungskämpfe zusammengefasst



Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, liefern wir hier jetzt die Replays der weiteren Wertungskämpfe.

*(quis)*

#### Old School Rückrunde

21.02.2023 Angriff Team 1 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42495>

23.02.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 1, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42496>

26.02.2023 Angriff Team 2 vs. Verteidigung Team 3, Att gewonnen, Flagge  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42498>

#### Old Sets Hinrunde

28.02.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 1, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42503>

02.03.2023 Angriff Team 2 vs. Verteidigung Team 3, Att gewonnen, Flagge  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42506>

05.03.2023 Angriff Team 1 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42507>

#### Old Sets Rückrunde

07.03.2023 Angriff Team 1 vs. Verteidigung Team 3, Att gewonnen  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42509>

09.03.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42513>

12.03.2023 Angriff Team 2 vs. Verteidigung Team 1, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42521>

#### New Sets Hinrunde

04.03.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42526>

16.03.2023 Angriff Team 2 vs. Verteidigung Team 1, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42527>

19.03.2023 Angriff Team 1 vs. Verteidigung Team 3, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42536>

#### New Sets Rückrunde

21.03.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42602>

23.03.2023 Angriff Team 1 vs. Verteidigung Team 2, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42604>

26.03.2023 Angriff Team 3 vs. Verteidigung Team 1, Def gewonnen, Fort gehalten  
<https://www.westforts.com/de18/battles/battle/42623>



## Wiederbelebung der Fortkämpfe

### Drei Vorschläge für bessere Fortkämpfe

Ein objektiver Blick in die deutschen Welten von The West zeigt seit längerem, dass es rund um die Fortkämpfe einige Probleme gibt und das allgemeine Interesse an diesem Spielfeature abnimmt. Die Tatsache als solche hat auch der Anbieter unseres Spiels anerkannt und hat in der Vergangenheit durch verschiedene Maßnahmen versucht gegenzusteuern. Beispiele hierfür sind die Veränderungen an den Teilnehmerzahlen bei den Fortkämpfen und die Veränderungen an der Fortkampfformel.

Zu beobachten ist, dass all die bisherigen Änderungen nicht den vom Anbieter gewünschten Erfolg einer dauerhaften Wiederbelebung der Fortkämpfe gebracht hat. Die Verbesserungen der Situation sind bestenfalls minimal, auf einigen Welten sind sogar gar keine Verbesserungen zu beobachten. Nach Ansicht des Autors liegt das daran, dass alle bisherigen Änderungen nur Symptome, aber keine Ursachen bekämpft haben. Die tatsächliche Ursache für die verkrustete Situation in vielen Welten ist nämlich weniger in der Spielmechanik begründet, sondern viel mehr im Verhalten der Spieler. Folglich können *rein technische Veränderungen* an Teilnehmerzahlen und Formeln keine Verbesserungen bringen, da sie nicht auf das Spielverhalten der Spieler einwirken können.

Das Problem besteht in vielen Welten darin, dass sich im Laufe vieler Jahre feste Zusammenschlüsse von Allianzen gebildet haben, die überhaupt nicht mehr gegeneinander kämpfen wollen oder überhaupt können, weil sie in immer gleichen Kombinationen in gemeinsamen Forts vertreten sind. Gelingt es einer solchen Koalition von Allianzen irgendwann einmal, eine dominante Position innerhalb einer Spielwelt zu erlangen - also die Mehrzahl oder gar alle Forts einer Welt zu erobern - treten mit der Zeit zwei sich selbst verstärkende Effekte auf.

Erstens nimmt mit der Zeit - ausgelöst durch ständige Niederlagen - das Interesse der Spieler aus der unterlegenen Seite ab, überhaupt noch an Fortkämpfen teilzunehmen. Kein Spieler hat Lust, immer zu verlieren. Also lässt man es irgendwann sein, wenn man genügend oft mit dem Kopf gegen die Wand gerannt ist. Zweitens führt eine solche Situation dazu, dass sich Spieler, die relativ ungebunden sind und nicht fest einer der bestehenden Fortkampf-Koalitionen angehören, tendenziell eher der dominanten Seite zuwenden. Sichere Siege sind einfach viel attraktiver als sichere Niederlagen.

Beide Verhaltensweisen sind menschlich nachvollziehbar, schaden aber dem Entstehen interessanter Fortkämpfe. Die folgenden Vorschläge sollen daher den beschriebenen Zuständen und Verhaltensweisen entgegenwirken.



Der erste Vorschlag wäre daher, dass Forts nur noch von Spielern verteidigt werden können, deren Verband auch im betreffenden Fort Mitglied ist. Die erwünschte Folge wäre, dass der Angriff bei Fortkämpfen tendenziell durch zusätzliche Mitspieler gestärkt würde.

Der zweite Vorschlag wäre, dass jedes Fort nur noch eine Stadt beinhaltet, also in Kombination mit dem ersten Vorschlag nur von einem Verband verteidigt werden darf. Hier wäre die erwünschte Folge, dass es für jede Allianz unmöglich würde, eine übermäßig dominante Position in einer Spielwelt zu erreichen beziehungsweise aufrecht zu erhalten. Denn kein Verband hätte alleine genügend Fortkämpfer, um alle Forts erfolgreich gegen gleichzeitige Angriffe zu verteidigen.

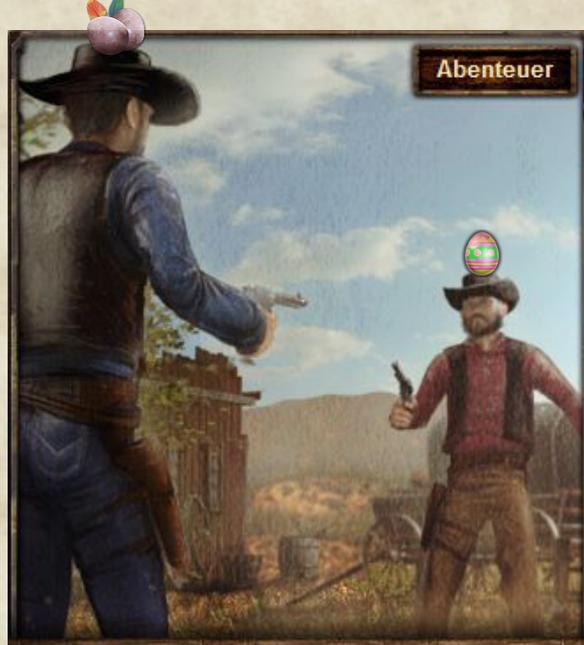
Der dritte und letzte Vorschlag zielt ebenfalls auf die Verteilung der Forts und auf die Attraktivität der Fortkämpfe an sich. Bisher geht ein erobertes Fort an die Stadt, die den Fortkampf ausgerufen hat. Attraktiver für die Teilnehmer eines Kampfes wäre es doch aber, wenn diejenige Stadt das Fort erhält, die die meisten Teilnehmer am Kampf gestellt hat. So könnten auch kleinere oder unabhängige Städte zumindest zeitweise an Forts kommen und hätten Spaß an Fortkämpfen und Anreize, daran auch teilzunehmen.

Diese Vorschläge könnten einzeln oder kombiniert eingeführt werden. Darüber kann und sollte in der Community im Thema der TWTimes im offiziellen Forum von The West und auf Anbieterseite intern diskutiert werden. Sicher ist jedoch, dass sie die festgefahrene Spielsituation im Bereich der Fortkämpfe ordentlich durcheinanderwirbeln würden - und genau diesen frischen Wind benötigen viele Welten dringend.

(Tony Montana 1602)

## Geliebt und gehasst ...

### Abenteurer? Abenteurer!



Liebe The-West-Entwickler,

ich wollte mich bei Euch bedanken, aber lasst mich von vorne anfangen ...

Ich hasse Euch! Ich hasse Euch, weil Ihr diese an übelster Überflüssigkeit kaum noch zu überragenden Abenteurer ins Spiel gebracht habt! Ich gebe Euch mal einen groben Überblick, wie für Otto Normalrevolverheld so ein Abenteurer – oder wie Ihr es nennt: Multi Player Instanz (mit abgespreiztem kleinen Finger) - wobei ich ja glaube, dass das von Multiple Persönlichkeitsstörung abgeleitet wird - abläuft, denn ich wette, mit Implementierung selbiger hat keiner von Euch die Dinger je wieder angeklickt. Also:

1. Man klickt als erfahrener The-West'ler (Level 136, mir macht keiner mehr was vor, pah!), den nichts mehr schocken kann, unten in der Leiste auf Abenteurer und Fortkämpfe, wählt dann in einem Anflug von Masochismus und/oder suizidaler Depression die Abenteurer und wartet ...

2. ... und wartet ...

3. ... und wartet ...



4. Ein Pop-up poppt up, Endorphine werden en masse ausgeschüttet, weil das großwahn sinnige Kleinhirn das Anklicken des eigenen Bestätigen-Buttons mit einer Jetzt-geht's-endlich-los-Garantie verwechselt, man zählt 1/6, 2/6, 3/6, 4/6, 5/6 ... und quälend lange 25 Sekunden schaut man auf diese Fünf-Schrägstrich-Sechs, reibt sich wie in 80er Jahre Telekinesehorrorfilmen die Schläfen, murmelt wiederholt sein Werde-endlich-eine-Sechs-Du-blöde-Fünf-Mantra und

5. das Pop-up poppt down, und man findet sich in der Warteschlange wieder, weil so'n ganz und gar nicht Ausgeschlafener mal wieder gepennt hat ...

6. ... und wartet ...

7. ... und wartet ...



8. Ist eigentlich wie Punkt 4, nur mit dem Unterschied, dass das Murmel-Mantra von irgendeiner grausamen aber ganz bestimmt ganz viel doll geistesgestörten Gottheit erhört wurde, man sich plötzlich in einer Dreiergruppe wiederfindet und seine ... Dingsbumse wählen kann, also Schlangenschuss, Massenheilung, das Gedöns da oben halt.

## Geliebt und gehasst ... - Fortsetzung

9. Noch bevor meinereiner sein drittes Dingsbums wählen kann, hat einer das Spiel verlassen - wie ich vermute, weil ihm die eigene Gruppenzugehörigkeit nicht gepasst hat. Man darf also zurück zu Punkt 5 ...

10. und wartet ...

11. und wartet ...



12. Nach frühestens 42 Minuten – ich vermute, einer von Euch Entwicklern ist Douglas Adams Fan und versucht mir so mitzuteilen, dass der Sinn meines glorreich jämmerlichen Daseins einzig und allein in genau diesen Abenteuern bzw. dem Warten darauf gründet – ist man drin im Team und auf der Karte. Der Gruppenzugehörigkeits-Flüchtling ist jetzt in der anderen Gruppe genau wie Mrs. oder Mr. Level 250. Ich beschließe voller Selbstbewusstsein, diesem Flüchtling einen wirklichen Grund zu geben, seine Beine in die Hand zu nehmen.

13. Dafür ist in meiner Gruppe immer – und mit immer meine ich wirklich IMMER! - so 'ne chronisch quengelnde Quasselstrippe. In einer Tour textet die strippende Quassel weiter und weiter und immer weiter, schafft es dabei zu meinem Erstaunen aber tatsächlich noch, ihren Horst oder ihre Horstesse von A nach B zu bewegen, während sie mir unablässig erzählt, wie schlecht ich doch spiele, dass ich die falschen Klamotten angezogen und die falschen Dingsbumse zu Anfang gewählt habe, außerdem hätte ich mich schon längst hinter irgendwas verstecken und dann im Idealfall mittels elegant eingesprungener Hechtrolle à la Captain Kirk in die Mitte der Karte ... und von da aus alle drei Gegner mit einem Schuss ... was natürlich schon deshalb zum Scheitern verurteilt ist, weil ich A) so schlecht bin, B) die falschen Klamotten angezogen und C) die falschen Dingsbumse gewählt habe. Und überhaupt krieg ich in jeder gottverdammten Runde zu hören, dass man dank mir ja eh keine Chance hat. Ich frage mich, ob die Welt ein friedlicherer Ort wäre, wenn überall auf der Welt das amerikanische Waffengesetz ...

14. Na jedenfalls hechte ich mich elegant wie ein Tiger, dem zwei Pullen Jack Daniels intravenös zwangsverabreicht wurden, untenrum zum Saloon. Quasselstrippe wartet, bis ich den Starbuck's-Vorläufer eingenommen habe, um mir die Gehörgänge mit „Jeder weiß doch, dass man zuerst auf die Mühle geht!“, tapeziert. Wenn ich das nicht weiß, kann es de facto nicht jeder wissen. „Na, jeder außer Dir!“ Das kommt der Sache schon näher.



15. Und während ich versuche, mir die gerüttelt 1000 Seiten und Ratschläge meiner Stadtmitbewohner zu den Multi-Abenteuer-Gedöns-Instanzen (kurz: MAGI) ins Gedächtnis zu rufen, ob und wo denn da irgendeine weltweit anerkannte Reihenfolge der obskuren Okkupationen stehen könnte, erinnert mich Quasselstrippe dankenswerterweise daran, dass ich die falschen Klamotten trage und die falschen Dingsbumse gewählt habe und eh alles verloren ist, weil ich lebe. Nett, denn ich lief Gefahr, diese Wahrheiten nach der 479. Wiederholung zu verdrängen. Ich bin versucht, zwischen zwei Runden einen der Trovatos zu ordern, um herauszufinden, wo Quasselstrippe herkommt, und dann die UN um ein erneutes aber beherzteres Eingreifen der alliierten Luftstreitkräfte zu bitten.

## Geliebt und gehasst ... - Fortsetzung

16. Nachdem ich dann zur Windmühle gehechtrollt bin, fragt mich Quasselstrippe, warum ich nicht den Saloon verteidige, schließlich wisse doch jeder ... irgendwo hab ich was von Friendly Fire gelesen und schicke Stoßgebete gen grausamer Gottheit, dass das keine Fake News waren. Also lege ich an, ziele doppelt (einmal Schnellschuss und einmal normal) auf Quasselstrippe, lege mir schonmal ein „Oooh, sorry, das wusste ich wirklich nicht, tut mir voll leid, ehrlich!“, nebst Dackelblick auf die Tasten ...

17. ... da hat mich der Zweihundertfuffziger ... diese ... diese ... diese vermaledeite Chuck-Norris-Endgegner-Overkill-Missgeburt der Gegenseite zwar recht lässig, dafür aber ziemlich nachhaltig für drei Runden von der Karte gepeacemakert.

18. Drei Runden lang wird mir quasselnderweise erklärt, wie es dazu kommen konnte. Zu meinem grenzenlosen Erstaunen lag das wohl an meinen falschen Klamotten und den falschen Dingsbumsen und dass ich generell so schlecht spiele. Man lernt ja nie aus. Da ich jetzt auch endlich Zeit habe, zu antworten und zu applaudieren, weil die Quassel anscheinend vier Arme hat, frage ich, was denn nun die richtigen Klamotten und die richtigen Dingsbumse gewesen wären. „Ja, das musst Du doch wissen!“ Wenn ich bisher ja eines bewiesen habe, dann, dass ich es - Sokrates ist mein Zeuge! - eben nicht weiß.

19. Während ich mir noch die mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit sehr blumige Reaktion Klaus Kinskis auf den Erstkontakt mit der, wie mir scheint, emotional wie zerebral erloschenen Quasselstrippe diabolisch grinsend ausmale, fällt mir Jan Böhmermanns Schmähedicht wieder ein. Die grausame Gottheit verhindert - mit dem Timing des Ehemanns, der seine Frau mit ihrem Liebhaber im Bett erwischt – mittels mich-wieder-auf-die-Karte-Lassens meine fast wortgetreue Rezitation dessen. Gut, baller ich halt die quasselnde Strippe aus ihren ganz bestimmt richtig gewählten und gelenkschonenden Geronto-Gymnastik-Gamaschen.

20. Wieso hasst mich die grausame Gottheit so sehr? Ich erschieße täglich drei Banditen, stelle eifrig Gegenstände her, die ich vollkommen unter Wert an meine Mitmenschen verkaufe, da es eben einfach einen genialen Koch wie mich braucht, um z. B. Wasser in einen Krug zu füllen, ich bete sogar täglich 'ne Viertelstunde ... aber ich schweife ab. Strippula Quassulus – so der korrekte lateinische Name dieser Gattung Lieblingsmitspieler - wurde von Chuck Norris für drei Runden aus dem Spiel geroundhousekickt ... mit voller Absicht und - wenn's nach mir geht - auch vollkommen zu Recht. Er vergaß in einem alltäglichen Anflug von Altersdemenz allerdings, sie auf die Liste der vom Aussterben bedrohten Arten zu setzen. Drei Runden lang darf ich mir aber der Lesestimme in meinem Kopf mit dem unvergleichlich kakophonem Wohlklang eines um Hilfe rufenden Hamsterpärchens im Toaster den Sermon anhören, dass La Dampfplauderine einzig und allein meiner Klamotten- und Dingsbumswahl wegen die Chance genommen wurde, mit Chuck Norris ein Kind zu zeugen. Plötzlich kommt mir die Gottheit gar nicht mehr so grausam, sondern eher weitsichtig und philanthropisch vor.



21. Kurz spiele ich mit dem Gedanken, mein Fässerdingsums auf Quasselstrippes Spawnpunkt zu wirken. „Niemand hat die Absicht, eine Mauer zu errichten.“, ist fast auch schon in den Chat getippt, als ich meines anderen Mitspielers gewahr werde, der bisher durch sehr sympathisches Schweigen und stilsichere Kleidungswahl auf sich aufmerksam machte und - wohl deshalb von Quasselstrippe vollkommen unbehelligt - über die Karte hüpfen darf, wie es ihm gefällt. Und der kriecht jetzt auf den Texas-Ranger-Mimen zu. Ich erkläre meinen wortkargen Mitspieler ob seines Wagemuts zu meinem persönlichen Helden, gebe ihm den Spitznamen „Bruce Lee“ und folge ihm.

22. Ich ziele lose aber nicht ziellos (Schnellschussdingsums) auf Chuck „Die Mörderpuppe hat im Gegensatz zu Dir wenigstens die Haare schön“ Norris. Mittlerweile bin ich zwar felsenfest davon überzeugt, dass meine einzige Bestimmung die ist, mies spielend, schlecht angezogen und falsch gedingsbumst auf die eigenen Mitspieler zu ballern, aber Chuck is 'ne Herausforderung. Leopardengleich schleiche ich mich also obenrum an ihn ran, um mit einem höllengleichen Bleigewitter die Läuse in seinem Bart das Fürchten zu lehren ...

## Geliebt und gehasst ... - Fortsetzung

23. ... da werde ich hinterrücks von dem Gruppenzugehörigkeits-Flüchtling ermeuchelt. Diese menschgewordene piefige, pickelige, präpubertäre, pilgerprozessierende, peinliche ... bevor ich diesen Satz beenden kann, poppt ein wohlgemeintes Game-over up. Erlösung macht sich in meinem präfrontalen Cortex breit, großhirngerindete Gelassenheit erfüllt mich, eine frontallappige Laissez-fair-Haltung. Geschafft! Egal wie!! Tschakka!!!

24. Ich glaube mittlerweile auch, dass ich der schlimmste Abenteurer resp. Multi-Player-Instanzling bin, den die eingangs erwähnte grausame Gottheit jemals mit einer Internetverbindung gesegnet hat, damit ich die hier versammelte mitspielende Menschheit geißle. Entweder qua angeborener Talentabsenz oder halt quasselstrippiger Fernhypnose. In acht von zehn Abenteuern gewinnt die Gegenseite – laut Quasselstrippe „Dank mir“. Die beiden anderen und versehentlich gewonnenen Instanzen werden ausschließlich mittels Glück und einem ausdrücklichen „trotz mir“ quasselstrippigerseits bezeugt gewonnen.

25. Hätte der göttlich-komödiantente Dante The-West gespielt, seine Hölle hätte aus 25 Warteschleifen-Kreisen bestanden! Und witzigerweise ist es vollkommen egal, wie das Abenteuer ausgeht, ein Klick auf mein Profil offenbart mir danach, dass sich mein Kopfgeld erhöht hat.

Letztens habe ich für diesen blöden glänzenden oder legendären oder neuen goldenen Colt gezählte sechs gefühlte 60 Abenteuer gespielt (exakt die halbe Anzahl an Jahren, um die ich alldieweil gealtert bin!) – eins hatte ich irgendwie schon in den Monaten davor geschafft. Und die Fortkämpfe für das güldene Gewehr sind ein Klacks dagegen, geradezu Urlaub mit ferienfideler Fortkammerjägerei. Als die letzte Instanz geschafft war ... mein Jubel kannte keine Grenzen! Nur ein mittelalterliches letales Erhitzen von The-West-Entwicklern mit anschließendem Saufgelage hätte noch mehr Spaß aus mir herausquetschen können.

P.S.: Bevor jetzt irgendein selbsternannter Moralapostel aus seinem Loch gekrochen kommt und mir einen erzählen will, dass es auf irgendeiner Welt sehr wohl einen Charakter gibt, der sich „Chuck Norris“ nennt, und sich deshalb fast schon persönlich beleidigt und veranlasst fühlt, eben diesen Ingame-Char beschützen zu müssen (und ich möchte wirklich wissen, mit was man seinen morgendlichen Stechapfeltee süßen muss, um auf sowas zu kommen) ... sowohl „Chuck Norris“ als auch „Bruce Lee“ ... DAMIT SIND SELBSTVERSTÄNDLICH DIE RL-SCHAUSPIELER GEMEINT !!! Zum näheren Verständnis mal bitte die Chuck-Norris-Facts bzw. den Bruce-Lee-Film "Die Todeskralle schlägt wieder zu" (u.a. mit Chuck Norris) anschauen. Und mit „Quasselstrippe“ ist ein unendlich und wahrscheinlich mit Kiemen behafteter Mensch gemeint, der - offenbar ohne atmen zu müssen - unablässig redet, kann man auch nachlesen, Google ist da echt ein Freund. Ingame-Norris ist genauso wenig gemeint wie Ingame-Lee oder Ingame-Quasselstrippe (falls es irgendeinen von denen überhaupt gibt, ich weiß es nicht) ... es ist traurig, das man sowas dazuschreiben muss, aber moralisch-fingererhobene Betroffenheit bei gleichzeitiger Generalabwesenheit von Humor in einem Spiel (und da hat Humor ja wirklich nix zu suchen) ist wohl ein typisch deutsches Hobby.

*(Styled Bill)*





## Damals war`s ...

### Geburtstag The West

Seit Jahren prophezeit man dem The West Spiel, dass es stirbt. Zum Trotz dieser Wahrsager aber lebt das Spiel immer noch. **Herzlichen Glückwunsch zum 15. Geburtstag** InnoGames und Team!

In diesen fünfzehn Jahren wurden neunundzwanzig Welten eröffnet und davon acht Welten wieder geschlossen. Welt 1 und Welt 10 gehören zu den sogenannten "alten Welten", die am längsten existieren.

Non-PA-Welten			(full) PA-Welten		
Welt	Start	Status / Ende	Welt	Start	Status / Ende
Welt 1*	15.04.2008	Geöffnet	Welt 11 (Arizona)	07.06.2010	Geöffnet
Welt 2	02.09.2008	07.01.2021	Welt 12 (Buffalo)	22.09.2010	Geöffnet
Welt 3	20.10.2008	27.08.2020	Welt 13 (Colorado)	11.01.2011	Geöffnet
Welt 4	17.11.2008	12.12.2019	Welt 14 (Dakota)	19.05.2011	Geöffnet
Welt 5	21.01.2009	15.05.2019	Welt 15 (El Paso)	09.11.2011	Geöffnet
Welt 6	10.03.2009	03.06.2020	Welt 16 (Fairbanks)	29.10.2012	Geöffnet
Welt 7	03.06.2009	07.01.2021	Welt 17 (Georgia)	19.11.2013	Geöffnet
Welt 8	09.09.2009	24.03.2014	Welt 19 (Hannahville)	11.03.2015	Geöffnet
Welt 9	23.12.2009	20.04.2021	Welt 23 (Indiana)	03.05.2016	Geöffnet
Welt 10	16.03.2010	Geöffnet	Welt 24 (Jacksonville)	24.05.2017	Geöffnet
			Welt 25 (Kentucky)	15.05.2018	Geöffnet
Welt 18	-	Bei Events geöffnet	Welt 26 (Louisiana)	23.05.2019	Geöffnet
(Eventwelt)			Welt 27 (Mexiko)	26.05.2020	Geöffnet
			Welt 28 (Nevada)	31.05.2021	Geöffnet
			Welt 29 (Ohio)	30.05.2022	Geöffnet
			Welt 30 (Pueblo)**	Mai 2023	Geplant

\* Welt 1 15.04.2008 Eröffnet für 1.000 Spieler (Closed Beta).

\*\* Welt 30 (Pueblo): Der Weltename wird anlässlich des 15jährigen Jubiläums von The West durch InnoGames vorgegeben.

In fünfzehn Jahren haben natürlich auch die Community Manager und die Teammitglieder öfter gewechselt. Wir erinnern uns an einige, die das Spiel mit geprägt haben:

Mary, biskini, MacDougal (Markus), Mik, Tim, Atomhund (Thorsten), Joony, Inspiration, KnightofHonor, Marco, DrKimble, 4L3X, 4NDRE4, Garun, Vollstrecker, banditenmen50, crazykate, Ridgeback, milano2k3, MrBlonde777, Dirty Harry, ziller 19, NEXTON, BadTasteBear, Theopium, DarkGuardian666, fallenhero, arme, Zickiger-Engel, NightWolf, Sytax, Revan, Lastpheonix, currypieker, arminius01, madame grace, katerchen, blohazard, Revenga, Lucky Luck 4.0, Flat Eric, Causing Death, Jbeckers, Graham Dott, Takeshi Kitano, AustriaHardCore, Totzy, Borodan, FallenHero, stam1994, kicha, Blade1965, Jigelp, Schemel, Dave Fox, Juni, bmp007, Dorette Lisette, KnockKnockJoke, Evelyn Colt, FantaSixty, Fluor1, RavensGate, stayawayknight, Eventy, fire0uch, siraustin, raffi1994, RavensGate, Tom Robert, Cool Sister, \*ArtemiS\*, Brunnengräber24, Isengrin, retlawAV, Lilly unchained, Contii, Krümel92, jugolas



## Damals war`s ... - Fortsetzung

### Ein kurzer Überblick zu Neuerungen im Spiel



**2008** - Am 15. April Eröffnung von Welt 1 für 1000 Spieler (Closed Beta), später Open Beta bis zur Eröffnung der internationalen Beta-Welten (Alamogordo, Enewetak und Amchitka).

**2009** - Die Fortkämpfe wurden am 25.06.2009 eingeführt. In diesem Jahr startete SirWusel das Spielerprojekt TWTimes.

**2010** - Der Markt brachte den Handel für Spieler und Fahrender Händler lieferte uns Sachen, die sonst nur in unterschiedlichen Städten erhältlich waren. Die Level wurden auf 120 erweitert.

**2011** - Das Ende der "Unten-ohne-Gesellschaft" brachte die Einführung von Hosen und Gürteln mit sich. Vier Gewerke breiteten sich nun im Wilden Westen aus - Schmiede, Feldköche, Sattler und Quacksalber.

**2012** - Bonds und Nuggets konnte man ab diesem Jahr im eingeführten Union Pacific Shop los werden. Ein großes Update brachte The West 2.0.

**2013** - In der Weltkartenmitte verschwand nun die rätselhafte weiße Wolke und man fand da neue Arbeitsplätze sowie neue Questgeber.

**2014** - Nicht nur die Abenteurer finden ein weiteres Betätigungsfeld nach der Einführung der Abenteurer. Die Levelerweiterung auf 150 war ein Wunsch der Spieler, der sich nun erfüllte.

**2015** - Unser voller Kleiderschrank wurde ein wenig entlastet durch die Einführung der Veredelungen.

**2016** - Die erste Internationale FK-Meisterschaft wurde in The West ausgetragen.

**2017** - Das Klickevent Kürbisjagd fand zunächst die Begeisterung der Spieler. Eine Klassikwelt öffnete zu den bis dahin vorhandenen Welten kurzzeitig ihre Tore.

**2018** - 10 Jahre The West mit der Geburtstagsquest "Geheimnisse von The West". Der Premiumbonus für höhere Geschwindigkeit und Glänzende Goldene Waffen waren die Neuerungen in diesem Jahr.

**2019** - Gelöschte Charaktere fand man jetzt wieder in der Ruhmeshalle. Fortkämpfe wurden auf HTML 5 umgestellt. Neue Rezepte, neue Craftingerfolge und -quests (Craftingwaffen) sind neue Spielziele.

**2020** - Setkisten wurden teilweise auktionierbar. Bei einer Quest gab es den Trank zur Duellerfahrungssenkung. Angus McGuffin schlug sein Zelt auf. Die FK-Formel wurde geändert. Neue Erfolge wurden eingeführt und auch ein The West Fan-Kleidungsset.

**2021** - Das Morgenmuffelset erhielt eine Schlafhose und einen Schlafhund. Legendäre Gegenstände können immer mal erweitert werden. Alte Shop-Gegenstände und Sets, die verbessert wurden, sind für langjährige Spieler wieder von Nutzen.

**2022** - Neue Erfolge, Verbesserungen alter Shop-Gegenstände und alter Sets, die Levelerweiterung auf 250, neue Arbeiten, eine Fortkampfähänderung waren u. a. die Ereignisse des Jahres.

**2023** - Jede Menge neue Erfolge werden eingeführt. Die Stadtläden erhalten neue Gegenstände und eine Erweiterung der Ladenstufen. Sechs neue Sammlungen lassen Spieler nicht nur hinter Vogeleiern her jagen, sondern auch neue Pflanzen und Tierskelette suchen.

**Aussicht auf das weitere Jahr 2023** - Diskutiert wird im Team von The West, dass noch in diesem Jahr Dinge aus dem Spiel genommen werden, die nichts mit dem Wilden Westen zu tun haben. Es gibt bereits eine (interne) Liste, wo diese Dinge erfasst sind und mit welchen zum Spiel passenden Gegenständen sie ersetzt werden sollen. Einige Beispiele: [Kette aus Alienhaut], [Bär], [Liebestrank], [Gitarre], [Ouija-Brett des Mediums], Amor-Set, Hasenkostüm. Weitere Details dürfen wir noch nicht veröffentlichen.

*(Cymoril und quis)*



## Leserreaktionen zu den Rätseln

### Frage zur Rätselauflösung TWTimes Februar Nr. 3

Liebe TWT-Redaktion,

erfreut habe ich gerade die neue März-Ausgabe gelesen und dazu möchte ich natürlich zu allererst **Happy Birthday** wünschen!

Bei der Auflösung des dritten Rätsels "Daneben geschossen" hab ich leider den Einsendeschluss verpasst und daher keine Einlösung eingeschickt. Allerdings kam ich auf eine andere Lösung als die veröffentlichten 14 % (15 %) Gewinnspanne. Auch die extra verfasste Erklärung hat mir wenig geholfen die Überlegungen nachzuvollziehen. Deshalb habe ich mich nochmal damit beschäftigt und bin zu folgendem Schluss gekommen:

Die Ursache für die Verwirrung liegt leider in der deutschen Sprache begründet. Der Satz: "[..]stellt er fest, dass seine Waage kaputt ist und 950 g für ein Kilogramm anzeigt." kann ohne nähere Beschreibung nämlich in beide Richtungen gedeutet werden:

Offensichtlich war gemeint: 1 kg Schießpulver wird gewogen und die Waage zeigt 950 g an. Genauso richtig ist jedoch auch: 950 g werden gewogen und die Waage zeigt 1 kg an.

In letzterem Fall würde bei jedem "vermeintlichen" Kilogramm, das die Waage anzeigt tatsächlich nur 950 g über den Tresen wandern und 50 g "übrigbleiben", die letztlich zu einem Profit von 26 % führen (zumindest theoretisch: weil die Kunden sicherlich merken werden, dass sie weit weniger Patronen befüllen konnten und sich vermutlich beschweren. Ich frag mich ob es damals schon "Karens" gab, die den Manager sprechen wollten haha.).

Es gab nur zwei richtige Einsendungen was mich zur Annahme bringt: entweder herrscht eine gewisse Abneigung gegen Mathematik und die Teilnahme war gering oder es gab viele andere Lösungsvorschläge.

Wie gesagt: beide Interpretationen sind vollkommen korrekt und sind ohne nähere Details kaum zu unterscheiden. Diese Info soll lediglich als Feedback dienen!

Ich hab mit Freude festgestellt, dass in diesem Monat richtig viele Rätsel dabei sind und freu mich schon tierisch darauf. Toll dass ihr das macht und eine schöne Zeit.

(TanzenderBär)



*Danke für die Einsendung, wir freuen uns, wenn wir Feedback zu unseren Rätseln erhalten und unsere Rätselfreunde nicht nur die Lösung, sondern auch den Denkweg mit angeben.*

*Gerne kann uns auch der eine oder andere Rätselfreund eigene Rätsel einsenden. Aber hier bitte auf das Urheberrecht achten.*

(quis)



## In eigener Sache

### Birdie goes TWTimes!

Viele Spieler kennen den "Mecker-Thread" des Spielers Birdie im offiziellen Forum von The West. Im Bereich "Community" und "Saloon-Gespräche" findet man unter dem Link <https://forum.the-west.de/index.php?threads/birdies-mecker-thread.77266/> den mal ernster und mal spaßiger gemeinten "Mecker-Thread". Seit dem 07. Oktober 2020 hat sich dort in über 1400 Posts der Unmut der Spieler angesammelt. Diese Erfolgsgeschichte war für die Redaktion der TWTimes Grund genug, Birdie ein Angebot zu machen, das so gut war, dass er es nicht ablehnen konnte.

Nach nur sehr kurzem Überlegen hat sich Birdie entschlossen, seinen "Mecker-Thread" im Forum aufzugeben und ihn stattdessen ab der Mai-Ausgabe als regelmäßige Rubrik exklusiv in der TWTimes fortzusetzen. Damit gehört er nun auch zur Redaktion der TWTimes und wird zukünftig möglicherweise auch noch weitere Themen bearbeiten.

Wir freuen uns, nun endlich auch einen echten Profi-Meckerer im Redaktionsteam zu haben - bisher waren wir ja alle nur Amateur-Meckerer. Birdie, dir wünschen wir einen guten Einstieg in die regelmäßige Redaktionsarbeit und allen Lesern viel Vergnügen mit dem "Mecker-Thread", ääh, der neuen "Mecker-Rubrik".

### Birdies Meckerrubrik

Zefix noch einmal!

Foren > Community > Saloon-Gespräche

#### Birdies Mecker-Thread

Birdie · 7. Okt 2020

1 2 3 ... 72 Nächste >

**Birdie**  
Nobelpreisträger

7. Okt 2020

Hi Du ewig Unzufriedener,  
hier bist Du richtig!

Du hast was zu sagen, aber niemand hört zu? Alle hören zu, aber keiner tut, was Du sagst, obwohl Du es am besten weißt? Alles Kacke in- und outside von The West? Jemand hat einen Post mit englischen Worten gewürzt, obwohl Du ein deutscher Patriot bist? Dein Nick ist wie ein Gewittersturm, den irgendwie niemand wahrnimmt? Du kannst kein Wort ohne wenigstens drei Rechtschreibfehler schreiben?

Dann hau rein in die Tasten! Hier kannst Du über alles meckern und schimpfen und Dich beschweren soviel Du willst! Ich schwöre hiermit feierlich, dass ich Dich nicht aus diesem Thread werfen lasse, Du wirst nicht gemeldet, so schlimm es auch noch wird!

Einen Wermutstropfen gibt es: Niemand, der wirklich wichtig wäre, wird hier zu irgendetwas, was Du von Dir gibst, einen Kommentar abgeben 🤖 Aber seien wir ehrlich, das ist doch sonst auch so 🤖

Viel Spaß oder gut Schimpf!  
Birdie

Die Dummen sind nur scheinbar in der Überzahl. Sie schreien einfach lauter!

Melden Like Antworten

N3MESIS, Morty55, DeletedUser30550 und 10 weitere

## Leserreaktionen im Forum ...

### ... zur Ausgabe 169, Seiten 7 und 8

Alles Gute Ihr Schreiberlinge!

Eines möchte ich noch anmerken zu @Styled Bill's Beitrag. Da stimmt nämlich etwas ganz GEWALTIG nicht!!

"Sollte sich ein Pärchen auf dem Schlachtfeld wiederfinden, und als solches gilt jeder Mann, der neben einer Frau steht (da zählt die Ingame-Geschlechtswahl) - wir spielen ein Western-Spiel, damals wurde auf gleichgeschlechtliche Beziehungen jetzt echt nicht so viel Wert gelegt, und Diversität zählte nur bei der Waffenwahl - dann nehmen die beiden exakt fünf Minuten nicht an der Schlacht teil. Die Zeit ergibt sich aus der durchschnittlichen Paarungsdauer (inklusive Vorspiel und nachher noch drüber reden, wie gut er war) und endet halbtot im Hotel, aber für die nächsten 24 Stunden seid Ihr glücklich (Frauen: 12 Stunden)."

Als offizieller Männertags-Beauftragter muss ich diesen Teil des Beitrags ganz klar verneinen und ich fordere eine umgehende Änderung dieses Artikels sowie einen offiziellen Widerruf.

Nach Durchsicht der Männertagsgesetze, TW MäTaG §0815 gilt immer folgendes:

""Sollte sich ein Pärchen auf dem Schlachtfeld wiederfinden, und als solches gilt jede Frau, die hinter einem Mann steht (da zählt die Ingame-Geschlechtswahl) - wir spielen ein Western-Spiel, damals wurde auf gleichgeschlechtliche Beziehungen jetzt echt nicht so viel Wert gelegt, und Diversität zählte nur bei der Waffenwahl - dann nehmen die beiden exakt fünf Stunden nicht an der Schlacht teil. Die Zeit ergibt sich aus der minimalen Paarungsdauer eines Mannes (ohne Vorspiel und mit anschließenden Lobeshymnen der Frau) und die Frau endet weltenentrückt und unendlich entzückt im Hotel und ist dem Mann für immer hörig. Nachdem der Mann dann von der gewonnenen Schlacht zurückkehrt, kocht sie ihm sein Liebessessen (+12 Schadensbonus auf Köchinnen)."

Sollte der Beitrag nicht umgehend geändert werden, folgt die Initialisierung des Ausschlusses des Autoren aus der Männergemeinschaft. Dieser muss dann zukünftig aufs Mädchenklo gehen (§0816 MäTaG).

gez. Präsident, Kaiser und 1. Vorsitzender des Männertags, Birdie der Großartige 



Das kann ich aufklären. Es ist so ...

Der Männertag wurde im Zuge der #metoo-Bewegung gänzlich abgeschafft! Wir leben in einer postpatriarchalischen und rein neomenstru... ääh neomatriarchalischen Welt, weswegen Inno alles Männerfreundliche zukünftig abzuschaffen gedenkt. Darunter fallen Rülpsen, sich-am-Bauch-Kratzen, Gähnen, ohne sich die Hand vor den Mund zu halten, Furzen, Bier trinken, Frauen hinterherpfeifen und/oder auf den Hintern zu glotzen, wildfremde Damen mit "Ey, Puppe!" anzusprechen etc. Das treibt jetzt einige (für Männer) sehr unschöne Blüten: zum Beispiel wurde die angedachte neue Welt namens "Tombstone" gecancelld und die ebenfalls schon fertiggestellten Bud-Spencer- und Terence-Hill-Sets ersatzlos eingemottet. Dafür entsteht jetzt eine neue Welt mit dem schönen Namen "Daisytown", auf der der von Franzosen erdachte Cowboy, der extrem schlank ist, die Haare schön hat, immer höflich und überhaupt das Paradebeispiel eines Gentlemans ist, gemeint ist Lucky Luke, als allgemein- und endgültiges Männerbild beworben wird.

## Leserreaktionen im Forum ... - Fortsetzung

Das Lucky-Luke-Set ist schon in Arbeit, Jolly Jumper als Reittier und Rantanplan als Produkt dürften klar sein. Als FK-Sets gibt es etwas der Dalton-Bande. Glücksspiel ist auf dieser Welt verboten, der Genuß jeglicher Alkoholika, die nicht mit den beiden Worte "Asti" und "Spumante" gelabelt sind, ebenfalls. Desweiteren erhalten alle Kleidungsstücke mindestens einen Rosastich, wenn nicht komplett bonbonfarben. Es wird darauf geachtet, dass alle Handtaschen und Halstücher Unikate sind, bei FKs gibt es jetzt die Disziplinen "Haareziehen" und "Augenkratzen", natürlich auch mit den dementsprechenden Erfolgen, die Geburt Alexander Graham Bells wird vorverlegt, damit das Telefon endlich erfunden und implementiert werden kann, in jedem Saloon werden Jukeboxen installiert, die nur Céline Dion und Wham! Lieder abspielen, es wird regelmäßig Shoppingmeilen geben, Tupperparties jedes Wochenende, und Kutschen werden aufgrund weiblicher Kutscherinnen und der damit erwarteten Unfälle einfach abgeschafft.

Der alte und lüsterne Bock namens "Fahrender Händler" weicht einer bocksympathischen "Krämerin", die neben diversen Deos, Parfums und Damenhygieneartikeln, Seife und Kerzen zu Spottpreisen anbietet. Ebenfalls werden Maniküre- und Schönheitssalons in jeder Stadt ab Stufe 1 zu finden sein, der Beruf der Visagistin wird neu hinzugefügt, wie ebenfalls die neue Ausbildung zu "irgendwas-mit-Medien".

Abgeschafft hingegen werden Alphabet-Rülpfen-Wettbewerbe. Männerfußball-besser-als-Frauenfußball-Finden-Aussagen werden mit Spielausschluss sanktioniert. Beine sind grundsätzlich rasiert bei allen 23 Geschlechtern, Bärte sind nur erlaubt, wenn sie A) zur Handtasche der Frau passen und B) nicht kratzen. Und jetzt kommt das Allerbeste: es wird automatisch ein Kopfgeld auf einen Spieler ausgebracht, wenn der Toilettensitz nicht hinuntergeklappt oder im Stehen gepinkelt wurde. Rennen werden verboten (egal ob Pferde- oder Kakerlaken-), mal-eben-zum-Zigarettenautomaten-Gehen wird mit jeweils einem Abend als DJ in der Last-Christmas-Höl... ääh ... Himmel meinte ich, ohne Ohrstöpsel bestraft. Männerabende werden nur gestattet, wenn Frauen lauschen und sich gegebenenfalls korrigierendeinmischen dürfen, außerdem hat das Gesprächsthema solcher Abende "Gefühle" zu sein. Die bei der sogenannten Krone der Schöpfung allseits beliebte Sportart Socken-nur-einzeln-Waschen bzw. einzelne-Socken-böswillig-Verstecken wird mit einer dreistündigen Lektion im Zuhören geahndet, die von Markus Lanz geleitet wird. Auch wird der Vorschlag - sollte die John-Wayne-Allianz in den nächsten 10 Jahren auf Welt 1 denn wirklich mal wieder ein Fort erobern - dieses Fort dann in "John-Wayne-Allianzarena" umzubenennen im Vorfeld schon vereitelt, denn das wird "John-Wayne-seine-Frau-ihr-Fort" heißen. Desweiteren reiten Männer ab sofort und ausschließlich mit freiem Oberkörper auf ihren Pferden ... außer ihr Name reimt sich auf "Putin" oder sie haben einen Fisch im Arm.

Inno holte sich hierbei Rat vom ZDF, das es mittels der Drehbuchautoren der Rosamunde-Pilcher-Verfilmungen geschafft haben, Frank Schätzing's "Der Schwarm" frauengerecht und somit voll modern zu verfilmen.

In diesem Sinne Stößchen!

P.S.: Sollte eine Frau hieran Anstoß nehmen und mich jetzt wiederum mit männlichen Klischees zuballern wollen ... vergiss es, ich bediene sie alle! :-D

*(Styled Bill)*



## Seiner Zeit zu meiner Zeit - Ghost of Old Sock

### The West - eine Zeitreise

Vor vielen Jahren in einer meiner zwölfstündigen Nachtschichten, in einer Uniklinik in Baden-Württemberg, machte sich ein Pfortenmitarbeiter daran, ein cooles Onlinespiel für uns zu suchen. Schnell sind wir bei The West gelandet und haben eine Stadt auf Welt 2 gegründet. Die Stadt wuchs heran und immer weitere Mitarbeiter konnten wir dafür anwerben. Die Anfänge waren schwer, aber es gab auch herbe Rückschläge.

Im Sommerurlaub in Spanien, hatte ich Probleme mit der PC Tastatur, sie war nicht identisch mit meiner gewohnten. Das Problem konnte jedoch schnell behoben werden durch eine SMS - ja das gab's damals noch. Super ... jedoch ging am nächsten Tag nichts mehr. „Alte Socke“ und meine Frau waren gesperrt. Ein Neuanfang stand nach dem Urlaub an. Alles funktionierte, Welten wurden gelöscht, andere neu gestartet und so landeten wir auf der Welt 1.

Heute bin ich nur noch als **Ghost of Old Sock** und meine Frau ist als **Geisterhose** unterwegs und auch etwas ruhiger geworden.



In den letzten Jahren konnten wir und andere The West Freunde, einige Spielertreffen organisieren, so konnten wir andere Mitspielerinnen und Mitspieler persönlich kennen lernen und die sind alle super Personen und am Lagerfeuer wurde die Friedenspfeife geraucht :-). Es fanden sich immer mehr Teilnehmer ein und wir hoffen auf weiteren Zuwachs. Privat sind wir alle nicht so schlimm, wie es manchmal aussieht :-). (Tony Montana 1602 ist gerne zum nächsten Treffen in Dossenheim eingeladen.)

In letzter Zeit fällt mir jedoch im Spiel auf, dass wir alle immer mehr Frust in uns tragen, ... oft merkt man die im „Abenteuer“. Dort werden teilweise Teilnehmer aufs Übelste beleidigt. Freunde, hört auf mit so einem Scheiß. Ich denke, wir haben alle im realen Leben genug Probleme. Meine Frau und ich wissen nicht, wie lange wir noch dabei sind, haben das Rentenalter erreicht.

Alles Gute für euch alle, bleibt, wie ihr seid und vor allem gesund.

Wir sehen uns ... let's go West

Euer Ghost of Old Sock

## War sonst noch was?

### Rückblick auf den März 2023

Ach, ja....

Boah, sind die dick, Mann. (Luckner, was soll das? Übergewichtige bashen? Bist selber nicht das schmalste Pflänzchen im Garten... *Die Red.*)

Nee, das meine ich doch gar nicht. Während der letzten Wochen fand doch die "Fortkampfmeisterschaft 2023" statt. Da hab ich das ein oder andere Mal zugeschaut, war echt spaßig. Aber nun sind die Spieler bei der letzten Stufe, wo jeder auf Stufe 250 hochgelevelt wurde. Was auf den ersten Blick interessant aussieht, offenbart ein auf die Fortkämpfe zukommendes Problem: LP-Soldaten! Es zeigt sich, dass diese, selbst ohne die zusätzlichen Fertigkeitpunkte und Attributspunkte durch Quests oder gar auf einigen Welten mit Nuggets gekaufte Punkte, mit über 56.000 Lebenspunkten auflaufen. Bereits jetzt erreichen einige Spieler auf den "normalen" Welten die 50.000er Grenze oder haben sie überschritten. Warum könnte das ein Problem werden? Nun, auf der Eventwelt, wo die Teamleiter die Spieler die Charakterklassen selbst auswählen ließen und es Extrem-Skills gab, standen sich nun 1,6 Millionen gegen 1,5 Millionen LP gegenüber. Das Ergebnis ist nun immer dasselbe: wenn die Deff keine taktischen Fehler macht, sind die Verteidiger nicht wegzuschießen. Auch ein Flagrun ist nahezu unmöglich, da die Verteidiger mit High-LP Spielern sehr gut blocken können. Die 55 Runden eines Fortkampfes reichen dafür eben nicht aus, sich einen Weg zur Fahne zu bahnen oder gar die Deff komplett zu "entsorgen".

Kann man die Eindrücke 1:1 auf die "normalen" Welten übertragen? Sicher nicht. Dafür gibt es einfach zu viele Teilnehmer ohne einen extremen Fortkampfskill. ABER: es besteht trotzdem die Gefahr, dass die Teams, bei denen sich mehr Spieler zu einer solchen Skillung bereifinden, die Gegner leicht überrennen. Oder aber, im umgekehrten Fall, sich die ATT 'nen "Wolf" schießt, ohne die dicken LP-Spieler, die womöglich noch "Widerstandskleidung" an haben, von Schlüsselpositionen zu ballern, weil nicht genügend Schadenmacher dabei sind oder die vorhandenen Duellanten nicht häufig genug kritren.

Was könnte man tun? Die einfachste Lösung wäre sicherlich die Rundenzahl zu erhöhen. Der Nachteil hierbei ist, dass die Fortkämpfe länger dauern und ich weiß nicht, ob alle Spieler zu längeren Fortkämpfen bereit wären. Alternativ könnte INNO an der Schadenhöhe pro Treffer drehen. Dies aber wäre komplex und sicher auch nicht von allen Spielern gewollt. MUSS es so kommen? Nein, es ist nur eine Möglichkeit, die sich aus meinen Beobachtungen ergibt und sicher eine Grundlage für Diskussionen bietet.

"Das ist ja ekelhaft!" *"Was ist los, Lucky?"* "Da! Im Forum! Ein Quiz über Blähungen! Die Schlümpfe sollten sich was schämen!" *"Wie bitte?"* "Naja, steht doch da: ein "Pupquiz!" Und Nuggets konnte man da auch gewinnen! Unfassbar! 38 Teilnehmer. Das ist unglaublich!" *"Oh, Mann, Luckner..."* *"PUBQUIZ, PUB, englisch für "Kneipe", nichts anderes."* "Ooops. Dann schau ich da doch mal rein.... Boah, einige Fragen sind ja ganz schön knifflig. Aber die Preise waren echt gut. Nette Idee und die Anzahl der Gewinner ist auch ok. Wenn das nochmal kommt, mache ich da auch mit. Glückwunsch also auch von mir an die Gewinner!"

Und was gab es sonst noch?



Mit den Updates 2.193 und 2.194 kamen wieder jede Menge Erfolge und Auszeichnungen hinzu. Das geht dann mit dem Update 2.195 weiter, wo man sogar als eine Erfolgsbelohnung einen "14-Tage-VIP-Stern" erringen kann. Dazu braucht es dann aber den Einsatz von 10.000 Items in Questes, was aber kein Problems sein sollte, da die bisher eingesetzten Items ja mitzählen. Also schön weiter harpunierte Fische, Lammwolle, ausgeschlagene Zähne und Kaffee einsetzen, da habt ihr dann schon 60 Items am Tag, solltet ihr die 10.000 noch nicht zusammen haben.

So sah ich "The West" im März 2023 - Und denkt dran: "Eier, wir brauchen EIER!" Frohe Ostern!



(Graf Luckner)





## 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](http://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.

- Ich wurde ein Jahr nach Beginn des sogenannten „Franzosen- und Indianerkriegs“ geboren.
- Im Alter von 18 Jahren machte ich meinen Abschluss an der Yale Universität, wo auch heute noch eine Statue von mir steht.
- Nachdem ich weniger als drei Jahre als Lehrer gearbeitet hatte, schloss ich mich der Kontinentalarmee im Kampf gegen die Briten an.
- Nach mehreren verheerenden Niederlagen wurde klar, dass George Washington bessere Informationen aus der Feindaufklärung brauchte und so übernahm ich den Posten als Spion.
- Ich wurde jedoch bereits knapp 9 Monate nach meinem Beitritt zur Armee und nur knapp 2 Monate nach Aufnahme meiner Spionagetätigkeit von den Briten enttarnt und verhaftet.
- Als Spion unterlag ich nicht dem Kriegsrecht und so wurde ich bereits einen Tag später gehenkt.
- Ich starb etwa 10 Wochen nach Veröffentlichung der Unabhängigkeitserklärung.
- Meine letzten Worte über Opferbereitschaft machten mich direkt vor meiner Hinrichtung noch zum unvergessenen Märtyrer der Revolution.
- Nach mir sind diverse Gebäude, Schulen und sogar ein Atom-U-Boot der US Marine benannt worden.
- In diversen Städten stehen Denkmäler zu meinen Ehren, eine davon sogar an der Zentrale des CIA.
- Über 200 Jahre nach meinem Tod ernannte mich mein Heimatstaat zum offiziellen „State Hero“ (deutsch: „Held des Staates“)

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



*(Tony Montana 1602)*



## Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

### Bob der ... Banditenanführer

Bob machte sich von seiner üblichen Arbeitsstelle aus auf den Weg, umrundete den Berg im Süden und lief den Weg im Tal zwischen den beiden Berghängen nach Norden. An der Kaktus neben dem Stierschädel wartete er. Hier hatte er sich mit dem Rest der Bande verabredet, um die Stadt auszuplündern, die am südlichen Ende lag. Hoffentlich war sie nicht zu einer Geisterstadt geworden ... schließlich war es schon ein paar Jahre her, dass sie dort zum letzten Mal ihrem „Geschäft“ nachgegangen waren.



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 der Kaktus**)
- 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)*

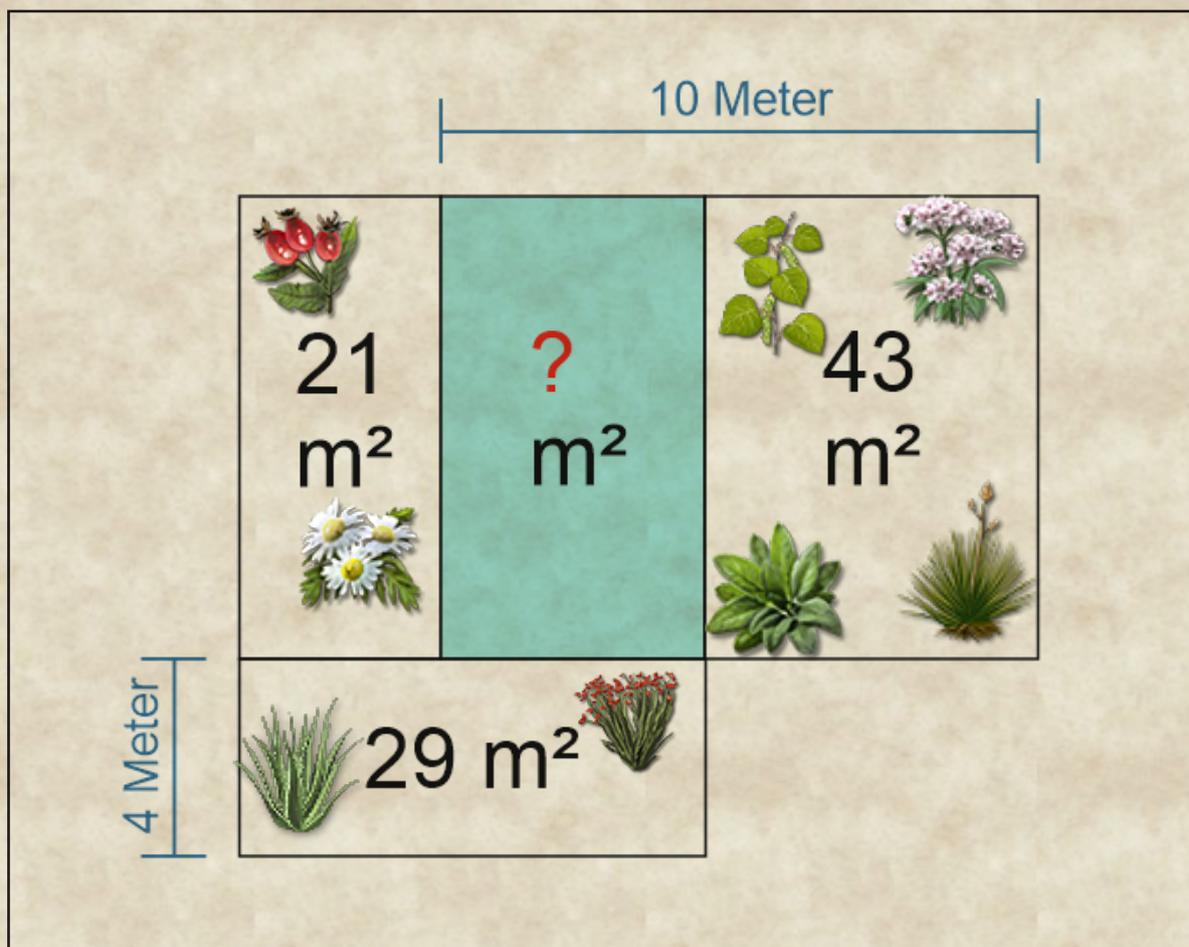
## Rätsel Nr. 3 - Es grünt so grün

Wenn Henrys Blumen blüh'n



Henry hat hinter seinem Haus einen kleinen Garten angelegt. Er möchte verschiedene Pflanzen aussäen und will sich entsprechend die Sämereien kaufen. Die drei im Bild angegebenen Flächen, bei denen die Quadratmeter eingetragen sind, hat er bereits ausgesät. Henry möchte in der blauen Fläche Rasen ansäen, damit er im Sommer eine schöne Liegewiese auch für seine Gäste hat. Die Rasensamen bekommt er in 50 g Paketen, diese reichen für ja 8 m<sup>2</sup>.

Wie groß ist die blaue Fläche und wie viele Pakete Rasensamen muss er dafür kaufen?



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

(quis)

## Rätsel Nr. 4 - Ostern

### Rund um das Ei

Ostern ist immer am Sonntag nach dem ersten Frühlingsvollmond bzw. 46 Tage nach dem Aschermittwoch. Das kann in der Zeit vom 22. März bis zum 25. April sein. In diesem Jahr ist am 09. April der Ostersonntag und am 10. April der Ostermontag. Der Ostersonntag ist nur in Bayern und Hessen ein gesetzlicher Feiertag.

Nicht nur Ostern hat seine Eier. Unser Osterhase hat alles durcheinander gebracht. Könnt ihr uns helfen die Begriffe zu sortieren?

reiherhüne  
goevleier  
ruienestraße  
eifriesch  
seelieräu  
kodieerlinielork  
röteldeischnik  
scheitelgrinsmet  
seetorier  
liepesgei  
reihür  
cheisarele  
roterdiet  
keilar  
katzknierchtiere  
hürtseifsück  
deinwier  
feirraben



- Welche Eierschalenfarben gibt es bei Hühnereiern nicht (hier sind keine angemalten Eier gemeint)? Grüne, türkise, bläuliche, blaue, weiße, olivfarbige, hellgrüne, rote, schwarze, schokoladenfarbige, rötliche, rosafarbige.
- Welche Hühner legen farbige Eier?
- Welche Hasen legen Eier?
- Wie viel bunte Eier findest du in dieser Ausgabe?



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

*(Cymoril)*



## Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

### Rätselaufösungen zur Ausgabe 169 und die Gewinner

#### Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Naiche  
Preis: 200 Nuggets  
Gewinner: Miguel el Nuevo, Welt 10  
Einsendungen: 12 richtige



*photographer in the 1880's ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chief\\_Naiche.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chief_Naiche.png)), „Chief Naiche“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>*

#### Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 15553 1431 Screen März 2023]  
Preis: 200 Nuggets  
Gewinner: **TanzenderBär**, Welt 10  
Einsendungen: 7 richtige

#### Rätsel Nr. 3 - Wörterdrudel

Lösung: Dreikäsehoch  
Preis: Ein Item der Redaktion  
Gewinner: **xSonderfall**, Welt Ohio  
Einsendungen: 12 richtige

#### Rätsel Nr. 4 - Traumurlaub

Lösung: 4857 \$  
Preis: Ein Item der Redaktion  
Gewinner: **Babuck**, Welt 1  
Einsendungen: 10 richtige

#### Rätsel Nr. 5 - Termindruck

Lösung: Nicole und Leonie heiraten am 4. Sonntag  
Preis: Ein Item der Redaktion  
Gewinner: **Wallika**, Welt Fairbanks  
Einsendungen: 7 richtige



## 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

**Technische Umsetzung** - quis

**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](mailto: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.