

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 172 ★ Juni 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★

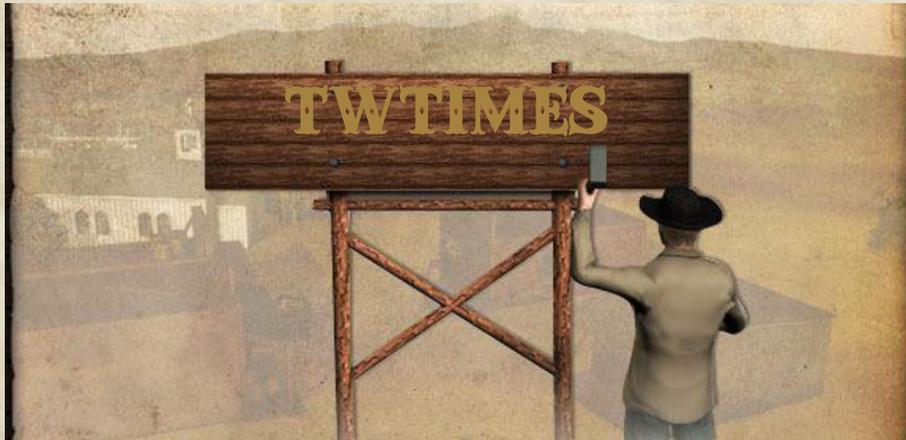
Ausgabe Juni 2023



Lakota-Trading-Post-Dossenheim e.V.



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

Kinder wie die Zeit vergeht ... am 21. Juni - also schon in diesem Monat - erreicht das Jahr die kürzeste Nacht und den längsten Tag. Danach geht es wieder der Finsternis der Herbst- und Wintertage entgegen. Aber zunächst genießen wir mal den Sommer.

Sommer ... vielfach fallen Zeitungen und Zeitschriften mit Berichten in ein sogenanntes Sommerloch. So jedoch nicht die TWTimes, denn ein Update beschäftigt die Gemüter.

In dieser Ausgabe berichten wir über die Überraschungen und Aktivitäten zum 15. Geburtstag von The West und über die Updates 2.198 und 2.199. Des Weiteren könnt ihr „Die Charakterklassen - ein radikaler Vorschlag“ in dieser Ausgabe lesen und gern darüber diskutieren. Insgesamt enthält diese Ausgabe drei Berichte zum Update.

Interviews mit den Spielern **DER SETZER** und **fairplay12** betreffen das Thema Fortkämpfe auf Welt 1. Wir halten „Die beste Erinnerung“ (Quest) auch als Erinnerung in der Zeitung fest und blättern im Notizheft der TWTimes.

Mit lachendem und weinendem Auge betrachten wir Erfolge und Spielziele, fragen euch „Schon gewusst?“ und **Mizzissippi** meldete sich noch einmal zum Thema Duelle.

Beachtet bitte auch die Ankündigung zum diesjährigen Spielertreffen in Dossenheim.

Und auch in dieser Ausgabe fragt Graf Luckner erneut: „War sonst noch was?“

Viel Spaß beim Lesen der Juniausgabe.

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



Inhalt

Ausgabe Juni 2023	1	15 Jahre The West	22
Vorwort	2	Charakterklassen aus Sicht des Spielers	24
Inhalt	3	Questreihe „Die beste Erinnerung“	27
Wiederholbare Quests	3	Leserzuschrift Mizzissippi - Duelle	31
Update 2.198	4	Fortkämpfer? Fortkämpfer ...	32
Update 2.199	5	War sonst noch was?	33
Termin Spielertreffen	7	Der Chatspion	35
Internationaler Goldtausch 2.0	10	Die Rätselecke	36
Schon gewusst?	11	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	37
Charakterklassen - ein radikaler Vorschlag	12	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	38
Interessante Funde	13	Rätsel Nr. 3 - Geschichten	39
Darf man noch Indianer sagen?	14	Rätsel Nr. 4 - Rebus	39
Charakterklassen - eine Idee ...	15	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	40
Interview mit DER SETZER	17	Impressum	41
Die Erfolge mit lachendem und weinendem Auge	20		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juni

Zu Beginn des Sommers gibt es in den wilden Weiten des Westens von "The West" nur zwei wiederholbare Questreihen für alle Cowboys und Cowgirls zu erledigen.

In der Reihe **Fußballkarten** könnt ihr vom 16.06.23 um 00:00 Uhr bis zum 02.07.23 um 23:59 Uhr in sieben verschiedenen Quests die namensgebenden blauen und roten Fußballkarten erspielen, die Buffs, Gegenstände oder auch Bonds enthalten. Dazu müsst ihr Gegenstände und Arbeitsprodukte abgeben, laufen, duellieren und arbeiten. Alles in allem ein bunter Strauß an Aufgaben - und wer nicht weiß, welche Karten er wählen soll, dem seien aufgrund minimal besserer Fundchancen die blauen Karten empfohlen.

In der Reihe **Christophers Parade** könnt ihr vom 22.06.23 um 10:00 Uhr bis zum 28.06.23 um 23:59 Uhr in insgesamt 14 Quests einen Fertigkeitspunkt erspielen. Da man passend zum Thema "Parade" sehr viel hin und her laufen muss, empfiehlt es sich bei der Sommerhitze, genug Getränke mitzunehmen - vielleicht ja ein kühles Bud Light, die Firma ist derzeit für jeden zahlenden Kunden dankbar.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Erfolg und Spaß bei den wiederholbaren Quests im Juni!

(Tony Montana 1602)

Update 2.198

Das Happy-Birthday-Update!

Am Dienstag, dem 09. Mai 2023, kam Version 2.198 in die deutschen Welten von The West und brachte eine neue Questreihe zur Feier des 15. Geburtstags unseres Spiels mit sich. In der Reihe "Die beste Erinnerung" geht es um die Dinge, die wir zu unserem Spiel in schöner Erinnerung haben oder nach Ansicht der Entwickler haben sollten. Die Reihe ist wiederholbar und wird zukünftig jedes Jahr zum Geburtstag des Spiels zur Verfügung stehen. Die Questreihe ist für Spieler ab Level 35 verfügbar, die die Questreihe "Rettet den Saloon, Teil 2" abgeschlossen haben.

Darüber hinaus wurde auch der Ausbau des Wanderzirkus verändert. Die Anzahl an Ausbaupunkten, die zur Öffnung des Wanderzirkus' benötigt werden, ist jetzt nicht mehr fix und überall gleich, sondern an die Aktivität der Welt gekoppelt. Dünnere besiedelte Welten brauchen nun vermutlich weniger Ausbaupunkte als Welten mit einer größeren Bevölkerung. Ebenfalls verändert wurde die Anzahl der Ausbaupunkte, die ein Spieler benötigt, um überhaupt am Ausbau des Wanderzirkus teilnehmen zu können. Beide Veränderungen führen zwar nun zu Unterschieden zwischen den Spielwelten einer Sprachversion, sorgen aber für ein besser an die Rahmenbedingungen der jeweiligen Welten angepasstes Spielerlebnis.

Die Sammler und Veredler wird es freuen, dass nun auch die Sets von Helen Gibson, Jackson Sundown und Fred Waite aus dem diesjährigen Osterevent am Markt handelbar sind. Lücken in den Sammlungen können nun geschlossen und der Bedarf zum Veredeln kann nun beschafft werden - das nötige Kleingeld vorausgesetzt.

Zwei kleinere Fehler wurden ebenfalls noch behoben. Bis zu diesem Update war es gesperrten Spielern auch nach ihrer Sperre noch für kurze Zeit möglich, den Chat zu nutzen. Seit dem Update wird der Zugang zum Chat nun zeitgleich mit dem Account des Spielers gesperrt. Bei den Duellerfolgen wurden bisher einige nicht den ausklappbaren Untergruppen zugeordnet. Dieses Problem wurde behoben, sodass die Übersicht der Duellerfolge nun noch etwas "aufgeräumter" ist.

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-2-198.79551/> 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-2-198.79552/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

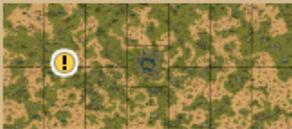
(Tony Montana 1602)



Update 2.199

Ein Update mit Potential ... für Diskussionen!

Am Dienstag, dem 23. Mai 2023, kamen mit dem Update 2.199 Veränderungen in die Welt, die bereits vorab, sogar über die Grenzen der verschiedenen Sprachversionen hinweg, für heftige Diskussionen gesorgt haben. Der Stein des Anstoßes ist dabei nicht die Einführung der Questreihe "Die Geschichte von Nizhoni und Winston", bei der uns Waupee in 12 Aufgaben eine interessante Geschichte erzählt.

ID:4181		Ein unvorhergesehener Verlust		
Questgeber	Anforderungen	Benötigt		Belohnung
	<p>Erledige: Angriff um Mitternacht</p> 	 10  10  20 Minuten	 1  900  750	
Start 	Ende 			

Die Veränderungen der Charakterklassen sind es, die eine Menge Spieler auf die Barrikaden brachte. Mit dem Update wurden nämlich die jeweiligen Vorteile der Charakterklassen Abenteurer, Duellant und Arbeiter verändert. Die Vorteile des Soldaten wurden vorerst unverändert belassen, hier sind jedoch zukünftige Änderungen bereits ausdrücklich angekündigt. Der Übersichtlichkeit halber beschränken wir uns hier darauf, nur die Veränderungen zu benennen. Was hier unerwähnt bleibt, besteht nach dem Update so weiter wie davor. Ist in der Folge von Prozentwerten die Rede, so beziehen die sich auf den normalen Bonus der Charakterklasse ohne den Premiumaccount "Charakterklasse" - mit einem solchen PA werden die Werte noch einmal verdoppelt.

Der Abenteurer kann nun nicht mehr kostenlos bis zu Stufe 2 ("Schlafraum") in fremden Hotels schlafen. Dafür erhöht sich seine Regeneration beim Schlafen nun um 10 % schneller. Das stellt eine Verbesserung der Charakterklasse dar, denn hier wurde ein heutzutage bedeutungsloser Vorteil durch einen sinnvollen ersetzt. Wer schneller regeneriert, kann mehr und schneller wieder arbeiten als andere Klassen und braucht gleichzeitig weniger Nuggets oder Bonds für Erholungsbuffs ausgeben. Auch kann der Abenteurer durch den neuen Bonus die Zeit reduzieren, die er zum Sammeln des Materials für Erholungsbuffs zuvor eingesetzt hat - schlicht und einfach deshalb, weil er nun weniger Erholungsbuffs benötigt als zuvor.

Der Duellant ist nun noch schneller unterwegs. Er ist nun sogar 25 % schneller unterwegs als die anderen Klassen und nicht nur bloß 10 %. Im Gegenzug für diesen enormen Zuwachs an Geschwindigkeit, muss der Duellant nun aber zu jedem Duell vor Ort sein. Er kann jetzt nicht mehr in einem Reiseradius von 15 Minuten jeden Gegner ohne Anreise duellieren. Sein Zusatzverdienst in Duellen wurde ebenfalls deutlich angehoben, er erhält 15 % extra, statt bisher 10 % - eine satte "Gehaltserhöhung um 50 %". Eine ebenfalls sehr deutliche Verbesserung der Charakterklasse betrifft die Dauer von Duellen. Während alle anderen Klassen nach wie vor 10 Minuten auf ein Duellende warten müssen, verkürzt sich die Dauer eines Duell für den Duellanten um 25 %. Sein Angriff ist also bereits nach 7 Minuten 30 Sekunden abgeschlossen, spielt er mit dem PA "Charakterklasse" sogar bereits nach 5 Minuten. Zwei Boni, die bisher der Duellant alleine für sich hatte, werden nun auf alle Charakterklassen übertragen. Alle Klassen können nun im Duell die Ausrüstungsboni ihrer Gegner einsehen. Auch hat nun jeder Spieler die Chance auf einen kritischen Treffer im Fortkampf. Während die Chance darauf bei Duellanten jedoch nach wie vor 10 % beträgt, müssen sich alle anderen Klassen mit verschwindend geringen 2 % begnügen.

Update 2.199 - Fortsetzung

Die Veränderungen der Charakterklasse Arbeiter beziehen sich nur auf den Fortkampf. In diesem Kämpfen ist der Treffwert und Ausweichwert nun um 15 % erhöht, bisher waren es 20 %. Der Vorteil wurde also um ein Viertel abgeschwächt. Dafür erhielt der Arbeiter, den viele ja auch als "Errichter" bezeichnen und spielen, einen wirklich starken weiteren Fortkampfbonus. Liegt nämlich der Fertigkeitswert für Errichten höher als der Wert für Fallen stellen und Verstecken, so ersetzt zukünftig Errichten diese beiden Fähigkeiten im Fortkampf. Das bedeutet, dass der Arbeiter zwei fortkampfrelevante Fertigkeiten zukünftig komplett vernachlässigen kann und durch eine einzige Fertigkeit ersetzen kann. Durch diese Reduzierung der benötigten Fertigkeiten kann der Arbeiter seine Skillpunkte im Hinblick auf Fortkämpfe stärker konzentrieren, als dies andere Charakterklassen können.

Bereits im Beta-Forum kochten bereits vorab die Diskussionen und Emotionen hoch. Unter dem Link <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/changelog-2-199-discussion.4496/> könnt ihr sehen, in welche Richtung das Ganze lief: *"Hier werden Sachen geändert, die keiner aus der Community gewollt und beklagt hat!"* und *"Das ist alles vollkommen unbalanciert!"* Auch in unser deutsches Forum hat es eine Vorabdiskussion der Veränderungen der Charakterklassen geschafft. Unter dem Link <https://forum.the-west.de/index.php?threads/charakterklassenupdate.79562/> ist bereits im allerersten Satz des allerersten Posts das Erregungsniveau gesetzt, das sich in mehr oder weniger expliziter Form durch die folgende Diskussion zieht: *"Ist dieses schwachsinnige Update nächste Woche hier?"*. Dass der Community Manager **jugolas** in Post #30 der Diskussion darauf hingewiesen hat, dass das Community Feedback möglicherweise bereits im nächstmöglichen Update berücksichtigt wird, konnte da schon nur noch wenig zur allgemeinen Beruhigung beitragen.

Welche Auswirkungen die Änderungen im realen Spielerlebnis haben werden, muss sich erst noch im normalen Spielbetrieb nach dem Update zeigen. Erst dann kann man über Änderungen am bestehenden System nachdenken. Wer offen für ein grundsätzlich neues System der Charakterklassen ist - zumindest im Hinblick auf die Fortkämpfe - dem sei der gesonderte Beitrag **"Charakterklassen - ein radikaler Vorschlag"** in dieser Ausgabe empfohlen.

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-2-199.79565/> 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-2-199.79566/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Update zum Update

Nach Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht von **jugolas** im Forum von The West, dass aufgrund des Feedbacks der Community die geplanten Charakterklassenänderung nicht mit diesem Update aufgespielt werden. Es wird in der Zukunft Anpassungen geben, die jedoch noch einmal diskutiert werden sollen. Des Weiteren wird das Update auf den 24.05.2023 verschoben.



Termin Spielertreffen

15 Jahre The West und das jährlicher Spielertreffen in Dossenheim

... ein Grund zu feiern und darüber nachzudenken was alles so passiert ist während dieser Zeit.

Was gab es anfangs für Chaoten :-)) die durch die Prärie geritten sind ... Ich kann mich an Zeiten erinnern, da konnte man die Uhr danach stellen wann die Kita oder Grundschule aus war und die Räuberbande wieder auf Beutefang war. Die ersten zehn Jahre sind auf der Startseite unter dem Begriff "Geschichte" verlinkt. <https://www.the-west.de/?page=timeline>

Während der 15 Jahre haben uns leider auch viele Spieler verlassen, wurden aus dem Spiel gelöscht. Leider sind auch im realen Leben Spieler von uns gegangen ...

„They never come back“

Unsere Gedanken sind bei euch R.I.P.

Aber es gibt auch schöne Tage, die wir feiern sollten. Nicht nur 15 Jahre The West, auch ein „Tag der offenen Tür“ steht wieder an.

Am Samstag, den 08. Juli 2023 ist es wieder soweit. Ab 11:00 Uhr geht's los. Im Steinbruch in Dossenheim werden wir mal wieder bei einem „Tag der offenen Tür“ fröhliche Stunden zusammen verbringen und über dies und jenes reden. Ein Spielertreffen ist wieder angesagt.

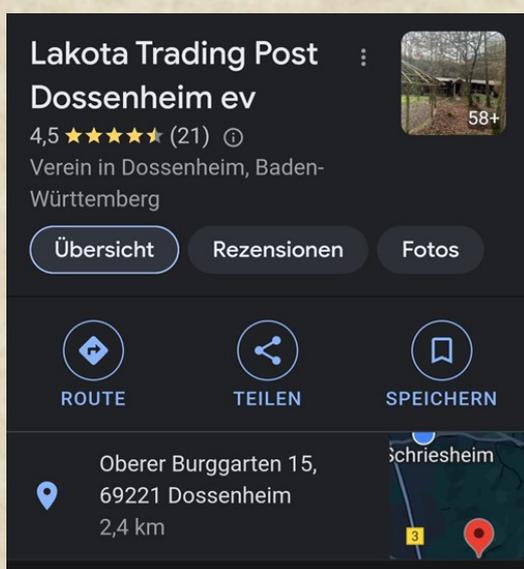


„Wir lassen mal wieder die Sau raus“



Termin Spielertreffen - Fortsetzung

Einige von uns waren schon mehrmals dort dabei und haben es nicht bereut anwesend gewesen zu sein. Gerne sind auch neue Mitspieler willkommen und wir freuen uns alle auf das Treffen um gemeinsam einen schönen Tag zu verbringen.



Beim Erstellen dieses Artikels war die Homepage, die derzeit erneuert wird, noch nicht freigeschaltet. Ob sie inzwischen wieder online ist, könnt ihr unter dem Link lakota-trading-post-dossenheim.de erfahren.

Wir hoffen, auch an diesem Tag wieder neue Mitspieler und Mitspielerinnen begrüßen zu dürfen und mit ihnen einen schönen Tag zusammen genießen zu können. Familienangehörige sind natürlich auch herzlich willkommen.

Termin Spielertreffen - Fortsetzung

Macht euch auf die Reise, Heidelberg ist nicht weit und es gibt bestimmt viel zu erleben. Für weitere Infos gibt es genug Ansprechpartner im Spiel: **Augustus McCrae** (Welt1), **Old Schotterdriver** (Welt1), **talu** (Welt10), **Geisterhose** (Welt1), **Lorna Calder** (Welt1) **nachtblume333** (Welt10) und **Ghost of old sock** (Welt 1).

Vielen lieben Dank an nachtblume333, die in diesem Jahr die Organisation übernimmt.

... so long und Howdy, ... wir sehen uns :-)



(Ghost of old sock)



Internationaler Goldrausch 2.0

Wir ziehen nach Alaska?



Nein, es zog die Spieler nur auf den internationalen Eventserver. Nachdem im Jahre 2018 bereits ein Goldrausch-Eventserver für 30 Tage geöffnet hatte, durften sich dieses Jahr die The West-Spieler vom 13. April bis zum 10. Mai erneut auf den Goldrausch stürzen. Die Welt hatte folgende Einstellungen der Boni:

Geld bei Arbeiten: +2000%
Erfahrung bei Arbeiten:
Level 1-75: +2000%
Level 76-120: +3250%
Level 121-150: +5500%
Level 151-180: +9000%
Level 181-210: +14000%
Level 211-250: +16500%
Glück bei Arbeiten: +500%
Produktfundchance: +500%
Reiseeschwindigkeit: +2000%
Erholungsregeneration: +1000%
Lebenspunktregeneration: +1000%
Arbeitsmotivation: +800%
Duellmotivation: +800%
Duellschaden: +200%
Arbeitspunkte: +100%
Abbruch des Duellschutzes: 6 Stunden
Ablauf des Duellschutzes: 24 Stunden

Zudem gab es noch weitere Einstellungen - zum Beispiel, dass die Banküberweisungen sowie der Markt deaktiviert waren und Städte nicht verlassen werden konnten. Da das Handeln nicht möglich war, wurden spezielle Quests erstellt, die es dennoch ermöglichten, bei Vorhandensein der entsprechenden Materialien, Craftingprodukte der anderen Handwerke herzustellen. Jeder der Saloonbewohner vertrat einen der Handwerksberufe: John Fitzgerald war Quacksalber, Henry Walker der Feldkoch, Maria Roalstad hat sich dem Sattlergewerbe gewidmet und Waupée gab die Produkte des Schmieds ab. Dadurch hatte jeder Spieler direkten Zugriff auf jedes Handwerksprodukt.



Internationaler Goldtausch 2.0 - Fortsetzung

Dies hört sich erst einmal gut an, aber dadurch, dass der Handel deaktiviert war und keiner einen anderen Spieler mehr benötigte, fehlte das Zusammenspiel der Gemeinschaft. Jeder war auf sich selber gestellt und spielte für sich alleine - ein Großteil der Spieler blieb deshalb stadtdelos. Wieso soll man eine Stadt bauen oder einer beitreten, wenn man nichts gemeinsam durchführen kann? Eine Stadt, aus der man dann auch nicht mehr austreten kann, bringt eher Nachteile. Als Stadtdeloser kann man nicht duelliert werden, was vor allem gut ist, wenn man auf Grund der Servereinstellungen einen Haufen Geld mit sich herumträgt.

Eine weitere Vorgabe des Servers war, dass OHNE Skripte gespielt werden musste, was an vielen Stellen für die Spielerschaft doch auf einige Schwierigkeiten stieß. Verstöße gegen das Skriptverbot wurden streng und sofort geahndet.

Meine persönliche Einschätzung für dieses Event lässt sich mit wenigen Worten beschreiben: Schön, viele Produkte, Items und Geld zu bekommen, aber ansonsten langweilig, da die Interaktion fehlte. Woran es auch immer liegen mag, dieses Event flog dieses Jahr deutlich unter dem Radar. Nach der Ankündigung in den Foren gab es kaum öffentliche Diskussionen zum Event.

Die Ankündigung zum Event „Internationaler Goldtausch 2.0“ (inklusive aller Einstellungen und Regeln des Servers) sowie die Gewinner, können hier nachgelesen werden: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/internationales-event-goldtausch-2-0.79509/>

(quis)

Schon gewusst?

Woher kommt dieser Name eigentlich?

Täglich verwenden wir Begriffe ohne darüber nachzudenken. Irgendwann kommt es einem bei diesem oder jenem Wort in den Sinn, woher denn der Name stammen könnte. So ging es uns neulich bei dem Begriff Katzensgold. Also recherchierten wir und fanden folgende Erklärungen:

Der umgangssprachliche Name Katzensgold leitet sich vom althochdeutschen Kazzūngold ab, was „goldgelbes Kirschharz“ bedeutet. Diese Bezeichnung tauchte schon in Handschriften aus dem 12. Jahrhundert auf mit der Vorstellung von etwas Falschem oder Unechtem (im Gegensatz zu echtem Gold). (Wiki: <https://de.wikipedia.org/wiki/Pyrit>)

Katzensgold wird auch Ketzergold genannt.



Die volkstümliche Bezeichnung Katzensgold erklärt sich dagegen durch den trügerischen Goldglanz des Minerals und hat sich aus der Bezeichnung Ketzergold entwickelt. Ursprünglich vom Namen der südfranzösischen Sekte der Katharer abgeleitet, wurde das Wort "Ketzer" als Bezeichnung für Glaubensabtrünnige auch für andere, nicht-religiös begründete Abweichungen und Verbrechen übertragen, darunter das Fälschen von Metall ("ketzern").

Aus der im Mittelalter verbreiteten falschen, volksetymologischen Ableitung der Katharer (lat. cathari) von dem Wort Katze (lat. cattus) heraus wurden die Ketzer mit Katzen in Verbindung gebracht und ihnen eine "katzenhaft" falsche Art unterstellt. Katzensgold ist also Ketzergold im Sinne der Wortbedeutung "unechtes, falsches Gold" – ganz ähnlich, wie der noch heute verbreitete Katzentisch einen "unechten", nicht konformen Tisch an einer Festtafel bezeichnet. Weniger gebräuchlich im Deutschen ist die Bezeichnung Narrengold, die der im englischen Sprachraum gebräuchlichen Bezeichnung fool's gold entspricht.

Fest steht also, es gibt mehrere Bezeichnungen und Erklärungen für unser Katzensgold.

(Cymoril)

Charakterklassen - ein radikaler Vorschlag

Every Man for himself!

Nachdem in vergangenen Zeiten Frauen und Kinder zuerst in die Rettungsboote eines sinkenden Schiffes verbracht worden waren, hieß es irgendwann auch für die Männer *"Rette sich, wer kann!"* Der entsprechende englische Ausruf *"Every man for himself!"* ließe sich jedoch auch etwas wörtlicher übersetzen, nämlich als *"Jeder Mann für sich selbst!"*

Eben diese Übersetzung möchten wir zum Ausgangspunkt eines radikalen Vorschlags zur Neuordnung der Vorteile der einzelnen Charakterklassen machen. Wie wäre es denn, wenn sich in den Fortkämpfen jeder Mann wieder nur auf das verlassen könnte und müsste, was er selbst zum Kampf in Gestalt von Skillung und Ausrüstung mitbringt? Wie wäre es, wenn man **alle Charakterklassenvorteile, die den Fortkampf betreffen, ersatzlos streichen würde?**

Klingt radikal? Ist es natürlich auch. Berücksichtigt man jedoch die Bedingungen, die bei Einführung der Fortkampf-Boni im Spiel herrschten, und vergleicht sie mit den derzeitigen Spielbedingungen, so erscheint der Vorschlag vielleicht gar nicht mehr so radikal.

Bei Einführung der Boni vor vielen Jahren, waren die Welten unseres Spiels noch sehr viel dichter bevölkert als sie es heute sind. Heute fast unvorstellbar, hatten die Welten damals mehrere tausend Spieler pro Welt. Es kam daher regelmäßig vor, dass Spieler aufgrund von Platzmangel - heute ebenfalls kaum mehr vorstellbar - bei Fortkämpfen ausgemustert werden mussten. In Welten, die derart aus dem Vollen schöpfen konnten, war es für jede aktive Fortkampftruppe im Prinzip möglich, genug Spieler jeder Charakterklasse und Skillung zu finden. Es war daher möglich, dass recht ausgewogene Fortkampftruppen gegeneinander im Kampf antraten. Diese Zeiten und die sich daraus ergebenden spannenden Kämpfe sind vorbei.



Heute sind auf den meisten Welten gerade einmal noch ein paar hundert Spieler vorhanden, von denen naturgemäß nicht alle Interesse an Fortkämpfen haben. Das Beispiel Welt 10 verdeutlicht die Situation anschaulich. Gäbe es dort einen vollbesetzten Kampf um ein großes Fort mit zusammen 184 Verteidigern und Angreifern, entsprächen die Teilnehmer 30 % der aktuellen Bevölkerung der Welt! Die Anzahl der tatsächlich am Fortkampf interessierten Spieler ist natürlich überall sehr viel kleiner als dieser Prozentsatz. Da die unterschiedlichen Fortkampftruppen nicht mehr wie in der Vergangenheit aus dem Vollen schöpfen können, gibt es in vielen Welten auch keine ausgeglichenen Truppen mehr. Zumeist gibt es eine Truppe, die die Welt mehr oder weniger dominiert, indem sich in ihr die Spieler der Charakterklasse zusammenfinden, die aktuell jeweils die besten Vorteile bietet. Dies scheint in vielen Welten derzeit die Truppe zu sein, die die meisten Duellanten versammelt und leider verselbständigt sich so eine Entwicklung, aufgrund menschlichen Verhaltens. Erfolg ist attraktiv, Siege ziehen weitere Spieler an und so folgen weitere Siege - oder kurz gesagt: *"Der Teufel schießt immer auf den größten Haufen!"*

All das ließe sich verhindern, wenn es keine spezialisierten Fortkampfboni mehr gäbe, wenn jeder Spieler mit gleichen Startvoraussetzungen in den Fortkampf gehen würde und sich das Ergebnis nur noch aus den Entscheidungen der Spieler im Spiel selbst herleiten würde. Entscheidend wären dann im Prinzip drei Fragen: Wie habe ich meine eigenen Skillpunkte verteilt? Welche Ausrüstung habe ich mir besorgt? Wie spiele ich im Team mit anderen Spielern zusammen?

Charakterklassen - ein radikaler Vorschlag - Fortsetzung

Der unschlagbare Vorteil dieser Entscheidungen ist: sie alle sind von jedem Spieler in vollem Umfang individuell beeinflussbar! Niemand ist mehr vom Zufall eines Bonus abhängig, niemand wird mehr zum Opfer eines schlecht ausbalancierten Vorteils eines anderen Spielers und niemand erlangt mehr Vorteile dadurch, dass ein anderer Spieler einen bestimmten Einsatz bringt.

Damit man nicht ein Übel durch ein anderes Übel ersetzt, müsste zusätzlich zur Abschaffung aller Fortkampfboni auch noch der Lebenspunkt-Bonus des Soldaten dahingehend geändert werden, dass er nur noch im Rest des Spiels, aber nicht mehr im Fortkampf aktiv ist. Ansonsten könnte man jedes Fort dadurch halten, dass man vier 40.000-Lebenspunkte-Soldaten in Ausweichen-Widerstand-Ausrüstung auf die Fahne stellt, gegen die dann ohne kritischen Schaden der Duellanten kein Durchkommen mehr wäre.

Fortkämpfe unter den oben skizzierten Bedingungen sind sicher einen Versuch wert und würden bestimmt auch wieder Spieler für den Fortkampf aktivieren, die unter den derzeitigen Bedingungen jede Freude daran verloren haben. Daher: Retten wir die Fortkämpfe - jeder Mann für sich selbst!

(Tony Montana 1602)

Interessante Funde

So ein Zirkus!



Darf man noch Indianer sagen?

Aus dem Notizheft der TWTimes ...

Mai 2023

Im "Wochenkurier" finden wir den Hinweis "30. Karl-May-Festtage vom 19. bis 21. Mai 2023 in Radebeul". Wir recherchieren auf der Homepage der Festspiele und finden interessante Informationen. Wieder nehmen wir Kontakt zum Karl May Museum auf und erhalten die Zustimmung, nachfolgenden Beitrag unseren Lesern in der Juniausgabe der TWTimes zur Verfügung stellen zu dürfen.

Den „Indianer“ gibt es eigentlich nicht. Der Begriff ist das Resultat eines historischen Irrtums. Er ist ein europäisches Konstrukt, der mehr unsere Vorstellungen über die fremden Völker Nordamerikas widerspiegelt, als die realen kulturellen Begebenheiten. Der Begriff entstammt dem europäischen Bedürfnis, eine Sammelbezeichnung für die mehr als 500 verschiedenen indigenen Kulturen Nordamerikas mit ihren über 300 Sprachen zu finden.

Die indigenen Menschen Nordamerikas kannten ursprünglich keine Sammelbezeichnung für alle indigenen Gruppen. Eigenbezeichnungen in ihren jeweiligen Sprachen bedeuten übersetzt meist einfach „Mensch“. Auch alternative Sammelbegriffe wie „American Indian“, „Native American“ oder „First Nation“ sind letztendlich ebenso Fremdbezeichnungen, die mit den Wörtern „American“ oder „Nation“ ebenfalls koloniale Denkmuster offenbaren.

Das Fremdwort „Indian“ wurde besonders in den indigenen Bürgerrechtsbewegungen Ende der 1960er Jahren in den USA zu einem identitätsstiftenden Begriff für alle Amerikanerinnen und Amerikaner mit voreuropäischen Wurzeln. Heute benutzen viele indigene Gruppen den Begriff in ihren offiziellen Namen, z.B. Oneida Indian Nation. Die älteste indigene Interessenvertretung in den USA nennt sich „National Congress of American Indians“ und das indianische Nationalmuseum in Washington D.C. heißt „National Museum of the American Indian“.

Der deutsche Begriff „Indianer“ hat im Gegensatz zum englischen „Indian“ mehrere Vorteile: Er wird durchweg positiv und eindeutig verstanden und bezieht sich rein auf die indigenen Menschen Nordamerikas. Problematisch ist jedoch die besonders stereotype Aufladung. Wer denkt beim Begriff „Indianer“ nicht sofort an federgeschmückte wilde Krieger auf ihren Mustangs oder gar an Pierre Briece in seiner Paraderolle des Winnetou? Stets sollten wir daher unsere eigenen Bilder bei der Nutzung dieses Begriffs beachten und hinterfragen.

Eine einfache Antwort auf die Frage „Darf man noch Indianer sagen“ ist also gar nicht so leicht. Festzuhalten ist, dass der Begriff „Indianer“ weiterhin auch von indigenen Gruppen verwendet wird und besonders in Deutschland durchweg positiv und allgemein verständlich ist. Egal welche Bezeichnung man jedoch letztendlich bevorzugt, sollte bei Treffen mit indigenen Menschen aus Nordamerika immer darauf geachtet werden, sie so anzusprechen, wie sie es möchten.

Robin Leipold
Wissenschaftlicher Direktor, Karl-May-Museum gGmbH



**KARL MAY
MUSEUM
RADEBEUL · DRESDEN**

Link zum Karl May Museum: <https://www.karl-may-museum.de/de/>

(Cymoril und quis)

Charakterklassen - eine Idee ...

Zurück zu den Anfängen

Zuerst einmal besinnen wir uns zurück auf den Anfang der Charakterklassen. Wofür waren die Charakterklassen gedacht? Auszugsweise aus dem The West Wiki:



Abenteurer: Ein Abenteurer ist ein Glücksritter und ein neugieriger Entdecker. [...] Abenteurer sind für Spieler geeignet, die gerne Quests lösen und das Risiko lieben.



Duellant: Duellanten leben für den Augenblick. Sie lieben das Duell. [...] Der Duellant ist besonders für aktive Spieler, solche, welche die Konfrontationen suchen, und für diejenigen, die sich gerne mit anderen Spielern messen, geeignet.



Arbeiter: Ein Arbeiter mag die ehrliche Arbeit und versucht Konfrontationen mit anderen Spielern aus dem Weg zu gehen. [...] Arbeiter empfehlen wir den Spielern, die vorausschauend agieren und sich gerne für ihre Stadt einsetzen.



Soldat: [...] Soldaten sind gute Verteidiger in Duellen und unerlässlich in Fortkämpfen, wo ihnen auch die Erfahrung im Umgang mit allen Arten von Waffen hilft.

Vereinfacht lässt es sich wie folgt aufstellen:

Abenteurer = questen und arbeiten

Duellant = offensives Duellieren

Arbeiter = arbeiten/errichten

Soldat = Duelle und Fortkämpfe

Damit haben wir die vier, nennen wir sie mal "Facetten" des Spiels: Questen, Duellieren, Ausbauen und Fortkampf/Abenteurer. Eine fünfte Facette, die nicht so direkt zuzuordnen ist, finden wir im Crafting.

Die ursprüngliche Idee der Charakterklassenvorteile war diese, jedem Charakter für seinen Bereich einen Vorteil zu geben. Darauf soll sich zurück besonnen werden. Hier müsste dann zunächst alles auf Null gesetzt werden und sämtliche Boni zuerst entfernt werden. Nachdem jeder Charakter wieder "nackt" ist, muss jede Klasse einen ausreichend guten Vorteil (Hauptvorteil) für seinen vorgesehenen Einsatz bekommen.

Als Beispiel für den **Hauptvorteil** (wobei auch ein Teil der bisherigen Vorteile in Betracht gezogen werden könnte):

Abenteurer - Bonus auf Produktfund/Glücksfund, Verletzungsrisiko niedriger

Duellant - Bonus auf Angriffsfertigkeiten im Duell

Arbeiter - Bonus auf Ausbau, Einzahlbonus bei der Bank (weniger Gebühren)

Soldat - Bonus im Fortkampf

Ist dies geschehen, kann für die drei weiteren Facetten des Spiels jede Klasse einen kleineren Vorteil (Nebenvorteil) erdacht werden.

Charakterklassen - eine Idee ... - Fortsetzung

Grundsätzlich sollten Vorteile nutzbar und nicht nur wahrscheinlich nutzbar sein. Damit ist gemeint, dass ein Vorteil feste Prozenzte für einen bestimmten Bereich bringt und nicht nur mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit (Ghosting oder Chance auf einen kritischen Treffer). Weiterhin sollten keine Skillpunkte "geschenkt" werden, die die anderen Charakterklassen nicht bekommen (zum Beispiel: Lebenspunkte- und Taktikvorteil für den Soldaten; Errichten ersetzt Verstecken und Fallen stellen für den Arbeiter). Die so "eingesparten" Skillpunkte können ja anderweitig verwendet werden und bieten so einen starken Vorteil einzelner Klassen gegenüber den anderen. Das führt zu einem Ungleichgewicht.

Um zu veranschaulichen, was die Idee beinhaltet, nehmen wir mal willkürlich gewählte Vorteile als Beispiel. Zahlenwerte werden hier bewusst nicht genannt, weil diese dann später im Balancing erarbeitet werden müssen, um eine faire Verteilung zu gewährleisten.

Als **Nebenvorteile** wären denkbar:

Charakterklassen, die kein Abenteurer sind, bekommen beispielsweise Boni auf bestimmte/individuelle Arbeiten oder beteiligte Fertigkeiten.

Charakterklassen, die kein Duellant sind, haben einen leichten Verteidigungsvorteil bei Duellen.

Charakterklassen, die kein Arbeiter sind: Ein Vorteil auf Ausbau wäre hier nicht sinnig, aber bei Bankeinzahlung (Marktgebühren?) ließe sich bestimmt etwas finden. Ist aber kein Muss.

Charakterklassen, die kein Soldat sind, bekommen einen prozentualen Vorteil auf bestimmte beim Fortkampf benötigte Fertigkeiten.

Natürlich sind die Vorteile auch stark abhängig vom Spielstil des einzelnen Spielers, wie stark sie für ihn von Nutzen sind.

Diese Idee ist kein Vorschlag zur Durchführung, sondern als Grundlage gedacht, die Charakterklassen neu zu gestalten. Gerne kann diese Idee als Diskussionsbasis verwendet werden.



Wohin wird die Reise gehen?

(quis)

Interview mit DER SETZER

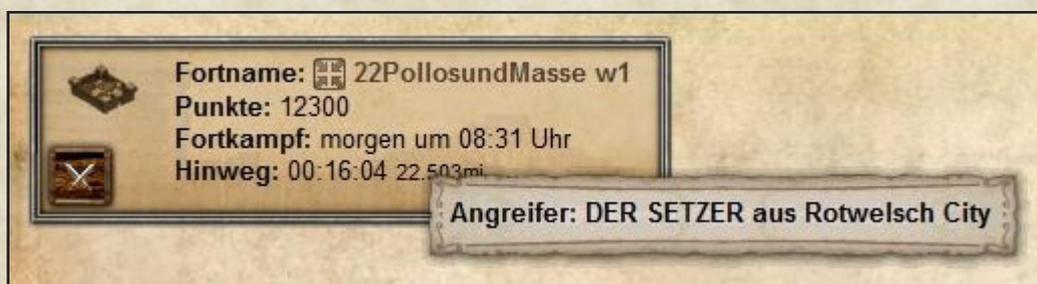
Warum? Wieso? Weshalb?

Hallo DER SETZER,

wenn du einverstanden bist, würden wir gern über dich in der TWTimes berichten.

DER SETZER: Hallo Cymoril, ich war doch etwas überrascht, als du mich um dieses Interview gebeten hast und wollte Dir zunächst absagen. Nach etwas Überlegung, antworte ich Dir aber gern auf deine Fragen.

TWTimes: Du fällst auf Welt 1 dahingehend auf, dass du allmorgendlich einen Fortkampf ausrufst, meistens zwischen 7.00 Uhr und 8.00 Uhr. Oftmals bist du mit nur noch einem weiteren Angreifer dabei. Wir vermuten, dass es dir dabei um die Fortkampffolge geht.



DER SETZER: Diese Fortkämpfe sind nun also bemerkenswert? Verrückt! Eingangs war es nicht vielmehr als eine Reaktion auf die Fortkampfsituation auf Welt 1. Schnell zeigte sich hierfür Unverständnis, Hohn und Unmut. Die Screenshots einiger Kommentare hierzu in meine Richtung, würden vermutlich zu der ein oder anderen Spielersperrung führen. Dabei ging es mir zunächst eben genau darum. Unmut! Ärger! Einigen aus meiner Sicht "besonderen" Spielern ein bisschen auf den Zeiger gehen. Wenn das heute noch so sein sollte, freut es mich. Allerdings gab und gibt es auch Zuspruch. Spannender Weise mitunter auch aus den gegnerischen Reihen. Vielleicht gibt es ja doch noch mal einen "Klick" bei dem Einen oder Anderen?

Inzwischen ist es für mich genauso ein Zeitvertreib, wie für andere das Sammeln, Handeln, Duellieren, Questen oder Craften. Ich schaue, dass es für mich passt, bin dabei gern auch allein im Angriff und versuche so lang es geht durchzuhalten. Der kleine kurze Frühstücksforkampf eben. Die Beteiligung in der Verteidigung ist recht stabil. So findet es dort eben auch die entsprechende Anerkennung. Und wem es nicht gefällt, der darf und soll eben gern etwas anderes machen.

P.S.: Duelle auf Arbeiter und Händler sind ok, aber ein Fort überfallen ist nicht drin. Stattdessen macht man einen Aushang ... "Komme in 24 Stunden wieder."

TWTimes: Du hast aktuell per 03.05.2023 bereits 40970 Erfolgspunkte. Um welchen Fortkampferefolg geht es dir gerade konkret?

DER SETZER: Entschuldigt bitte, aber wo bitte steht das mit den Erfolgspunkten? Ich habe auf solche Dinge eher kein Auge.

TWTimes: Eine kurze Erklärung dazu findest du am Ende des Interviews. Du bist Level 175. Wie lange spielst du schon The West?

DER SETZER: Es war wohl Ende 2008 oder Anfang 2009 auf Welt 2. Die Registrierungszeit für Welt 1 ist Juni 2012. Auf Arizona spiele ich seit Juni 2010.



Interview mit DER SETZER - Fortsetzung

TWTimes: Spielst du auch noch auf anderen Welten? Welche ist deine Hauptwelt?

DER SETZER: Es sind vier Welten die ich hier noch bespiele - Welt 1, Welt 10, Arizona und Colorado. Eine Hauptwelt gibt es für mich nicht wirklich. Derzeit bin ich auf Welt 1 durch die Morgenfortkämpfe am aktivsten. Die aus meiner Sicht besten Spieler hat Welt Arizona. Egal ob man gemeinsam und später vielleicht auch gegeneinander spielt, so war und ist es dort für mich eher ein Miteinander.

TWTimes: Gibt es ein Motiv für deinen Spielernamen?

DER SETZER: Vor The West hatte ich mal eine Zeit lang Poker gespielt. Vermutlich war die Sicht bei der Anmeldung seinerzeit dann hier etwas vernebelt :-)

TWTimes: In deinem Profil kann man lesen:

*Vom Grundsatz her ganz einfach ein - TR - * Texas Ranger *
Einmal dieser geworden, lässt es einen auch nicht mehr los. Leider sind wir alt geworden und viele inzwischen im Ruhestand. Andere haben den Wilden Westen verlassen. Einige sind trauriger Weise dabei auf der Strecke geblieben.
Ein ganz besonders großer Verlust RIP celsi!*

Die Texas Rangers bildeten sich seinerzeit auf Welt 2, wo auch celsi spielte. Wann bist du umgesiedelt zur Welt 1?

DER SETZER: Man oh man ... das eigene Profil hab ich schon so lange nicht gelesen oder bearbeitet. Da werden Erinnerungen wach. **Next, Manu, celsi, jonia** ... um nur einige der Texas Rangers zu nennen. Wir sind seiner Zeit (2012) nahezu geschlossen auf Welt 1 umgesiedelt und hatten gehofft, zusammen mit einigen Mitreisenden von Lone nochmal etwas aufbauen zu können. Richtig gelungen ist das aus unterschiedlichen Gründen leider nie.



TWTimes: Gemäß deiner Fortkampfstatistik hast du 1.329 Fortkämpfe absolviert und 426 davon gewonnen. Damit hast du dir den Titel "Soldat der ersten Reihe" erspielt. Du kannst noch "Unteroffizier" und "Senioroffizier" werden, bevor du als Armeegeneral an 3750 Fortkämpfen teilgenommen hast und damit Lincolns Kanone erhältst.

Mit deinen aktuell 97149 Punkten stehst du bei den Fortkämpfen auf dem 4. Platz der Rangliste hinter **fairplay12**, **dsa8088** und dem Ranglistenanführer **Sepp1978**. Wenn du mit deiner Fortkampfaktivität so weiter machst, könntest du schon bald fairplay12 vom 3. Platz verdrängen. Setzt du dir jetzt vielleicht solch ein Ziel?

DER SETZER: Im Zuge dieses Interviews habe ich mich dann mal auf die Suche nach Zahlen, Daten, Fakten gemacht, auch wenn dies in allen Belangen des Spiels für mich bisher nie eine Rolle gespielt hat, werde ich hier vielleicht nochmal einen Anreiz suchen und ggf. finden. Meine bisherige Bilanz ist, wenn einem viele Siege wichtig sind, nicht herausragend. Aber eben genau das ist für mich zweitrangig. Ich sehe mich selbst als einen eher durchschnittlichen Spieler, der eben einfach nur schon lange dabei ist. Allerdings muss auch ich zugeben, hat InnoGames es mit dem richtigen Angebot(en) geschafft, mir Echtgeld zu entlocken.

Interview mit DER SETZER - Fortsetzung

Euren Hinweis mit Blick auf die Fortkampfrangliste der Welt 1 ist gut. Im Blick hatte ich das auch schon mal. Alles in allem denke ich hier nicht so langfristig. Wenn überhaupt wäre Platz 3 ein kleines Ziel. Hoffe aber mehr fairplay12 liest das hier mit und wird auch nochmal aktiver.

TWTimes: Nun hätten wir gern noch von dir erfahren, was dich die vielen Jahre an The West gehalten hat, was dir aus heutiger Sicht gefällt und wo man deiner Meinung nach Dinge ändern sollte.

DER SETZER: Wieder so eine Frage, die sich nur schwer beantworten lässt. Man muss das in Etappen beschreiben.

1. Zunächst war es einfach das neue Game. Es wurde im Freundeskreis begonnen und ist schnell in einer größeren Gruppe zusammengewachsen - das war der Start auf Welt 2 und Beginn der Entdeckungsreise. Ausprobieren, versagen, weiterentwickeln, Kontakte knüpfen, größer werden, ein Bündnis, Duelle, Fortkämpfe ... einmal alles. Bis auf die Quests, das hat mich nie so richtig interessiert und war eher Beiwerk.

2. Mit der Weiterentwicklung des Spiels entstanden auch immer mehr neue Welten. Ich wurde Soldat, Duellant und nochmal Soldat. Das Spieleraufkommen war groß und jeden Abend gab es Action. Allerdings kam bei mir die ein oder andere Neuerung an Sets, die neuen Quests und die Events nur mäßig an. Nur um einigermaßen mitzuhalten, musste man täglich lange online sein oder eben investieren.

3. Nach dem Hoch, kam der Fall ... die Zeit der Spielerabwanderung begann. Dazu kamen immer mehr spielinterne Konflikte unter einzelnen Spielern. Insbesondere unter denen, die sich zeitlich viel engagiert haben. U. a. führte so etwas bei mir dann auch zu längeren Spielpausen.

4. Letztendlich hat auch mich die The West Sucht gepackt und ich konnte nie ganz loslassen. Es gab mal ein Treffen mit Teilen der Teufel von Welt 10. Immer wieder gab es im Spiel neue positive Begegnungen, Aktionen und auch ich versuchte mich einmal mehr als Fortkämpfer und auch Organisator. Bis heute.

Mir gefällt der Austausch mit Leuten quer durch das Land, von jung bis alt, verbissen oder locker. Insbesondere das (mit)teilen von etwas mehr an Emotionen oder auch mal persönlichen Themen, hält das Spiel - und das ist es eben auch "nur" - lebendig und macht es damit immer mal wieder auch wertvoll.

Ändern sollte man - und das sage ich heute, weil es mich aktuell eben jede Woche beschäftigt - zum Einen, dass Spieler, die keine Duellwaffe tragen, auch nicht duelliert werden können und zum Anderen, dass man bspw. ein Fort auch mal überfallen kann. Z. B. mit der Auswahl von mehreren Zeitfenstern bis zum Angriff und dahingehend angepasst die Teilnehmerzahl. Interessant wäre (noch etwas unüberlegt) die unterjährige (begrenzte) Veränderung seines Charakters. Warum soll der Soldat nicht mal zum Errichter werden oder der Duellant zum Abenteurer? So dürften die ewigen Sniper auch mal sinnvoll umskillen und bsw. in Reihe 1 beim Fortkampf stehen und anders herum?

TWTimes: Wir bedanken uns für deine Bereitschaft dieses Interview mit dir führen zu können und wünschen dir weiterhin viel Freude, Erfolg und nette Mitspieler.

DER SETZER: Ich bedanke mich bei Dir für die Gelegenheit. Sollte es für mich mal ein Ende geben, bleibt wohl dieser kleine Beitrag in der TWTimes als Beleg und Erinnerung. Wer dabei ist, ist dabei!

(Das Interview führte Cymoril)



Die Erfolge mit lachendem und weinendem Auge

Erfolge sind Spielziele ...

... grundsätzlich ist diese Aussage korrekt. Das Sammeln von Erfolgen und Erfolgspunkten ermöglicht den Vergleich mit anderen Spielern und fördert so den Austausch und den Kontakt mit anderen Spielern. Da es vielfältige Erfolge in praktisch jedem Bereich unseres Spiels "The West" gibt, sollte es auch für jeden Spieler interessante Erfolge geben, für die es sich lohnt, Zeit und Energie einzusetzen. Auch für die Bindung der Spieler an unser Spiel sind die Erfolge hilfreich, durch die teilweise sehr hohen Anforderungen gibt es für einen sehr langen Zeitpunkt etwas im Spiel zu tun.

Um jedoch aus der Jagd nach Erfolgen ein wirklich unterhaltsames Erlebnis für die Spieler zu machen, bedarf es eines guten Balancings - und das war in unserem Spiel schon fast seit Beginn ein Problem. Wenn Spieler, die schon vierzehn Jahre oder sogar schon seit Beginn des Spiels dabei sind, nach all diesen Jahren einen Erfolg erhalten und dann feststellen, dass die nächste Stufe des Erfolgs eine Verdoppelung des gerade erreichten erfordert, ist das nicht motivierend, sondern in hohem Maße frustrierend. Ist es doch gleichbedeutend mit der Tatsache, dass man in diesem Bereich aller Wahrscheinlichkeit nach **nie wieder** einen weiteren Erfolg erhalten wird. Denn dies würde bedeuten, noch weitere fünfzehn Jahre spielen zu müssen. Auch ist es eher unwahrscheinlich, dass ein Spieler nach fünfzehn Jahren im Spiel seine eingefahrenen Angewohnheiten so drastisch ändert, dass er in einem Bereich plötzlich um Größenordnungen aktiver wird und dafür andere liebgegewonnene Bereiche des Spiels daraufhin links liegen lässt.



Wieso muss der nächste Erfolg, etwa nach 2.500 gestarteten Duellen, direkt 5.000 gestartete Duelle erfordern? Wieso gibt es nicht alle 500 Duelle einen weiteren Erfolg? Die Vermutung des Autors geht dahin, dass die Entwickler sich nicht ständig neue Namen für Erfolge ausdenken und diese nicht ständig neu programmieren wollen. Diesen Arbeitsaufwand zu vermeiden, mag ein legitimes Ziel sein, aus Spielersicht ist diese Gestaltung der Erfolge jedoch kontraproduktiv. Das Problem ließe sich auch relativ leicht lösen.

Im amerikanischen Militär gibt es sogenannte "Oak leaf cluster" (deutsch: Eichenblätter), die auf der Ordensspange getragen werden und zusätzliche Auszeichnungen mit dem selben Orden anzeigen. Die weiteren Auszeichnungen werden dabei durch eine Kombination von bronzenen und silbernen Eichenblättern angezeigt. Das selbe System ließe sich auch auf die Erfolge unseres Spiels übertragen. Im Falle des oben genannten Duellerfolgs erhält man für 2.500 Duelle den Erfolg und danach etwa für 500 weitere Duelle ein bronzenes Eichenlaub, für die nächsten 500 Duelle dann ein weiteres bronzenes Eichenlaub und so weiter. Erreicht man vier bronzenes Eichenblätter, erhält man danach statt eines fünften dann ein silbernes Eichenblatt. Nimmt man noch zusätzlich nach diesem System auch noch goldene Eichenblätter hinzu, ermöglicht dieses System sehr viele Stufen von Erfolgen. Diese lassen sich dann auch deutlich feiner und damit zugänglicher gestalten. Dass ein solches System, mit seinen auch tatsächlich erreichbaren Zielen, spielerfreundlicher wäre als das aktuelle, in dem man an bestimmten Stellen direkt nach dem Erreichen eines Erfolgs erfährt, dass man vermutlich nie wieder einen weiteren Erfolg in diesem Bereich erhält, versteht sich von selbst.

Wer sich die Ausgestaltung dieser "Oak leaf cluster" einmal ansehen möchte, findet unter https://en.wikipedia.org/wiki/Oak_leaf_cluster eine bildliche Darstellung des Systems.

Die Erfolge ... - Fortsetzung

Die Duellerfolge sind nur ein Beispiel für Bereiche, in denen sich das System der Eichenblätter sinnvoll anwenden ließe. Warum muss der Erfolg für beim Fahrenden Händler durch Verkäufe verdientes Geld sofort 100.000.000 (in Worten: einhundert Millionen) Dollar erfordern, wenn der Erfolg unmittelbar davor nur 5.000.000 erforderte? Warum muss der Erfolg für ausgebaute Stufen im Gebäudeausbau sofort 150 erfordern, wenn der Erfolg unmittelbar davor nur 50 erforderte? Warum muss der Erfolg für Teilnahmen an Abenteuern sofort 1.000 erfordern, wenn der Erfolg unmittelbar davor nur 100 erforderte? Warum muss der Erfolg für Laufen im Abenteuer 50.000 Felder erfordern, wenn der Erfolg unmittelbar davor nur 1.538 Felder erforderte?

Die bestehenden Erfolge könnten in vielen Bereichen mit feineren Abstufungen ausgestaltet werden. Ein guter Ansatzpunkt zur Einführung und Testung des Systems könnte der Bereich "Handwerk" sein, denn dort gibt es insgesamt noch weniger Erfolge als in anderen Bereichen und dort sind die Anforderungen für die aktuelle Maximalstufe der Erfolge auch noch relativ niedrig, sodass man die Erfolge leicht mit dem neuen System erweitern könnte.

Und wenn der Anbieter die Erfolge überarbeitet, sollte noch einmal **wirklich ernsthaft** darüber nachgedacht werden, ob es sinnvoll ist, Erfolge im Spiel zu haben, die den Spieler zwingen, **acht Stunden am Stück** im Hotel zu liegen, wenn er an den Erfolgen "arbeiten" möchte. Derzeit ist das bei den Erfolgen für "Schlafen im Hotel" nämlich der Fall. Sollte man an diesen Erfolgen, die auch jetzt schon in Form einer Sekundenangabe angezeigt werden, festhalten, dann sollte auch eine abgebrochene 8-Stunden-Schlafenszeit für den Erfolg zählen. Acht Stunden Nichtstun ist als "Aufgabe" schlicht und einfach nicht mehr zeitgemäß.

Diskutiert die Vorschläge dieses Artikels gerne im Thema der TWTimes im offiziellen Forum von "The West" und ergänzt sie um eure eigenen Ideen. Bis es zu tatsächlichen Änderungen kommt, wünscht die Redaktion der TWTimes allen Jägern und Sammlern viel Erfolg und Spaß beim Sammeln und Erjagen von Erfolgen und Erfolgspunkten!

(Tony Montana 1602)



<input type="radio"/>		Abstellkammer Bringt 96 Erholung, 1299 Lebenspunkte	kostenlos
<input type="radio"/>		Schlafraum Bringt 108 Erholung, 1462 Lebenspunkte	kostenlos
<input type="radio"/>		Gästezimmer Bringt 120 Erholung, 1624 Lebenspunkte	kostenlos
<input type="radio"/>		Apartment Bringt 132 Erholung, 1786 Lebenspunkte	kostenlos
<input checked="" type="radio"/>		Luxuriöses Apartment Bringt 150 Erholung, 2030 Lebenspunkte	\$250
Hinweg: 0:03:38 Dauer: 8 Stunden			Schlafen

15 Jahre The West

Die Feierlichkeiten zum Geburtstag

Im Mai gab es zwei herausragende Ereignisse: der 15. Geburtstag von The West und das Update 2.199.

15. Geburtstag von The West

InnoGames hatte sich viele Überraschungen ausgedacht. Es begann mit einem **Weltenbonus**, der zwischen dem 29. April und dem 2. Mai auf allen Welten aktiv war:

- +50 % Erfahrung bei Arbeiten
- +25 % Erholungsregeneration
- +25 % Lebenspunkteregeneration
- +25 % Glück bei Arbeiten
- +25 % Produktfundchance
- +100 % Geschwindigkeit

Gleichzeitig gab es ein **Logingeschenk** zum 15. Geburtstag, welches folgendes beinhaltete:



Zwischen dem 01. und dem 07. Mai fanden im Saloon 21 **Fortkämpfe zum 15. Geburtstag** statt, bei denen jeder Teilnehmer am mit Kampfende einen 3 Tage VIP Stern erhielt.

Ein weiterer Höhepunkt war der **Internationale Geburtstagscontest**, der vom 02. Mai bis zum 16. Mai wochentäglich in XI Runden stattfand. Das Aufgabenspektrum umfasste Aufgaben von leicht bis knifflig. Aus unserer Sicht hatten die Auswerter der Einsendungen doch allerhand zu tun. Bei den einzelnen Aufgaben konnte man folgende Gewinne erhalten:



Hut zum 15. Geburtstag, Halskette zum 15. Geburtstag, Jacke zum 15. Geburtstag, Gürtel zum 15. Geburtstag, Hose zum 15. Geburtstag, Schuhe zum 15. Geburtstag, 15 Jahre alter Esel, Eselsbürste, Machete zum 15. Geburtstag, Derringer zum 15. Geburtstag, Armbrust zum 15. Geburtstag.

15 Jahre The West - Fortsetzung

Damit war es aber noch nicht genug mit den Geburtstagsüberraschungen. Vom 10. bis zum 26. Mai lief die **Questreihe "Geburtstagskuchen"** als Handwerks-Community-Event, bei der man in Abhängigkeit vom Handwerksberuf, jeweils eines dieser Rezepte (Kuchenteig, Lebensmittelfarbe, Tortenstecker zum 15. Geburtstag, Kuchendekorationen) erlernen konnte und den Kuchen zum 15. Geburtstag backen.

InnoGames hatte eine neue **Geburtstagsquestreihe** für uns erstellt. Wer sich die Erinnerungen zu den letzten 15 Jahren nochmal anschauen möchte, kann dies unter *Questreihe "Die beste Erinnerung"* in dieser Ausgabe nachlesen. Als Abschlussbelohnung erhielt man die "Neue Wildwest-Chronik", in der sich nach dem Öffnen folgende Gegenstände befanden:



Die Feierlichkeiten gehen aber noch weiter und sogar über den Monat Mai hinaus. Um diesen Geburtstag gebührend zu feiern, wurde am 08. Mai eine **Internationale Classic-Welt** eröffnet, auf der man mit einer der ersten Versionen von The West 1.0 - mit den originalen Grafiken, Spielinhalten und Regeln aus der damaligen Zeit - spielen konnte. Diese Welt läuft noch bis zum 05. Juni.



Wir bedanken uns bei InnoGames für die vielen abwechslungsreichen Überraschungen.

(Cymoril)

Charakterklassen aus Sicht des Spielers

Gedanken zum Update 2.199

Viele Spieler beschäftigt derzeit das oben genannte Update, das für den 23. Mai 2023 angekündigt wurde. Auch **Birdie** beschäftigte sich intensiv mit diesem Thema und schickte uns seine Gedanken dazu. Vielen Dank für die Einsendung.

(Cymoril)

Hallo,

am 23. Mai gab es das große und lange erwartete Charakterklassen-Update. Lange erwartet? Ja! Groß? Na ja ... Schauen wir uns das mal genauer an.

Abenteurer: Bekommt kein Upgrade sondern ein Downgrade (s. Hotels)

Duellant: Ist nun schneller (sehr viel schneller), die Duellzeit wird auf 7 min 30 sec verkürzt, aber es entfällt der Bonus der unnötigen Anreise, was bei den aktuellen Speedsets, sowie der zusätzlichen Geschwindigkeit hinfällig wird.

Arbeiter: Bekommt kein Upgrade sondern ein Downgrade (Fortkampfbonus auf Ausweichen und Treffen)

Soldat: Wurde im Update nicht berücksichtigt

Abenteurer	Duellant	Arbeiter	Soldat
"Lass uns aufbrechen!"	"Ich handle in Blei!"	"Lass uns das hochziehen!"	"Zu Befehl, Sir!"
Vorteile	Vorteile	Vorteile	Vorteile
Produkte finden	Geschwindigkeit	Erfahrung	Lebenspunktebonus
Gegenstände finden	Duellmotivation	Bankgebühren	Stufenvoraussetzung
Kostenloses Hotel	Duellvergütung	Stadtausbau	Taktikbonus
Verletzungsrisiko	Fortkampfbonus	Motivationsbonus	Fortkampfbonus
Fortkampfbonus	Duellreichweite	Fortkampfbonus	
	Wahrnehmung		

Wenn man dies nun einmal zusammennimmt, dann fragt man sich unwillkürlich, was das ganze Gemeckere denn eigentlich soll. Natürlich hätte ich mir auch gewünscht, wenn man schon so ein Update macht, dass auch wirklich irgendetwas passiert, aber welche Möglichkeiten gibt es denn schon, will man nicht die Balance des ganzen Spiels vollkommen durcheinanderbringen? Außerdem gibt es einen sehr wichtigen Punkt, den man immer wieder vergisst: Gerade in der IT gibt es vom Aufwand her einen riesengroßen Unterschied zwischen der Änderung einer bestehenden Programmierung und dem Erstellen einer völlig neuen Funktion. Bei The West - seien wir mal ehrlich - kann ich mir keinesfalls vorstellen, dass irgendjemand das Geld ausgibt, um ein völlig neues Feature in das Spiel einzubauen, auch wenn es sich "nur" um ein zusätzliches Gimmick einer Charakterklasse handelt.

Die einzige Möglichkeit also, die jeweiligen Klassen irgendwie zu verändern ist somit ein Update und keine Neuerstellung und man nimmt das, was man hat und schleift ein wenig an den Zahlen, verteilt Features auf andere Klassen oder entfernt diese. Während man dies aber vornimmt, will man natürlich auch die jeweiligen einzigartigen Möglichkeiten der Charakterklassen nicht zu sehr verwässern, denn was würde eine Charakterwahl noch für einen Sinn ergeben, wenn es gar keinen Unterschied gäbe.

Was haben wir denn eigentlich für einzigartige Charakterklassenvorteile, an welchen man schrauben kann, welche man vielleicht sogar auch anderen Charakterklassen zur Verfügung stellen könnte und ergäbe dies überhaupt Sinn? Man beachte an dieser Stelle, dass Features, wie Geschwindigkeit, Item-Drops, Stadt-Ausbau-Vorteile m. E. kaum ins Gewicht fallen, da die meisten dieser Vorteile mittlerweile mehrfach durch Sets abgedeckt werden. Somit konzentriert sich dieses Feedback hauptsächlich auf das Feature, welche alle gemeinsam spielen und welches in verschiedensten Threads am heißesten diskutiert wurde: Fortkämpfe.

Charakterklassen aus Sicht des Spielers - Fortsetzung

Abenteurer



Ist: Vorteile beim Arbeiten auf der Karte. Ghosting in Fortkämpfen (25 % Chance ab dem 2. Treffer)

Wunsch: Höhere Ghost-Rate, weniger kritische Treffer, mehr Ausweichen in Fortkämpfen.

Möglich: Auch ohne eine Neuprogrammierung wäre es durchaus möglich, den Abenteurer wieder zu dem zu machen, was er in Fortkämpfen einmal war: Der Blocker für Sektoren, Türme, Wälle, Fahne. Man könnte z. B. den Ghosting-Wert auf 30 % erhöhen oder auch den Ausweichenwert des Arbeiters auf den Abenteurer übertragen.

Duellant



Ist: Vorteile in Geschwindigkeit, Duellmotivation, kritischer Treffer in Fortkämpfen

Wunsch: Höhere Ausweichenchance in Fortkämpfen, da der Duellant üblicherweise wenig Lebenspunkte hat. Duellanten erhalten den/die Leitenwert/e derjenigen Soldaten im gesamten Sektor ohne in angrenzenden Feldern stehen zu müssen.

Möglich: Auch hier könnte man dem Duellanten den Ausweichenwert des Arbeiters geben. Der Duellant könnte einen kumulierten Sektorbonus auf "Leiten" aller im Sektor versammelten Soldaten erhalten. Da der abgebende Sektorbonus bisher nur für Waffen implementiert ist, könnte eine Übertragung auf eine Charakterklasse, schwierig sein, jedoch erscheint es nicht unmöglich.

Arbeiter



Ist: Vorteile beim Stadtausbau sowie erhöhte Ausweichen- und Trefferchancen in Fortkämpfen

Wunsch: Erhöhung der Treffer- und Ausweichenchance in Fortkämpfen (z. B. 25 %). Für jeden Fertigkeitsschritt auf [Errichterfähigkeit] erhält man zwei Trefferpunkte. Der Errichtenwert ersetzt die Werte auf Verstecken und Fallenstellen, je nachdem was höher ist.

Möglich: Eine Erhöhung der Treffer- und Ausweichenchance in Fortkämpfen ist durchaus möglich (kleiner ging es ja auch). Ebenfalls sollte es möglich sein, die Fähigkeit des Soldaten Fertigkeitsschritte in Lebenspunkte umzuwandeln zu übertragen. Das Ersetzen der Fähigkeiten Verstecken und Fallenstellen durch Errichten wird implementiert.

Soldat



Ist: Erhöhte Lebenspunkte, Taktik-Bonus in Duellen. Der Soldat kann in Fortkämpfen Leitenbonus an direkt angrenzende Spieler im eigenen Sektor abgeben.

Wunsch: Möglichkeit von kritischen Treffern in Fortkämpfen. Die Möglichkeit, einen kumulierten Sektorbonus aller Soldaten eines Sektors an andere Spieler (z. B. Duellanten) abzugeben.

Möglich: Mit dem Update wird die Fähigkeit "kritischer Treffer" auf alle Charakterklassen übertragen. Ein Upgrade der Fähigkeit, seinen eigenen Leitenwert an angrenzende Spieler zu übertragen, auf den gesamten Sektor zu übertragen, erscheint implementierbar zu sein, da diese Fähigkeit schon existiert. Es könnte jedoch auch nicht möglich sein, da die Bonusübertragung im Sektor bisher nur für Gegenstände und nicht für Charakter entwickelt wurde.



Charakterklassen aus Sicht des Spielers - Fortsetzung

Wie geht es nun weiter?

Letztlich ist genau das die Frage, denn nach der Levelerweiterung bis 250 und dem damit vorhandenen Boost der Fähigkeiten der "fortkampfkritischen" Charakterklassen sowie Fertigkeiten, konnte man schon beim letzten Fortkampfevent sehen, worauf das Ganze hinausläuft: Es stehen sich zwei Seiten gegenüber, welche unwillkürlich in ein Patt laufen. Die Angreifer mit einigen Lebenspunktespielern (hauptsächlich Soldaten, vereinzelt Errichter), die die Damager (hauptsächlich Duellanten, vereinzelt Errichter) schützen, schießen gegen eine Wand Lebenspunktespieler (hauptsächlich Soldaten, vereinzelt Errichter), für welche die Runden nicht ausreichen, um sie klein zu kriegen. Zusätzlich dazu gab es beim Fortkampfevent keine veredelten Gegenstände und/oder Nugget-Teile.

Mit den derzeitigen Settings ist auf jeden Fall klar, dass, wenn beide Seiten auf Fortkampf eingestellt sind, 56 Runden nicht ausreichen, um die Verteidiger in Schwierigkeiten zu bringen. Würde es also nicht eher Sinn ergeben, die Rundenzahl zu erhöhen, auf vielleicht 70 Runden? Meines Erachtens ist dies kontraproduktiv, wenn man bedenkt, dass ein Fortkampf heute zwischen 45 und 60 Minuten dauert. Ein Fortkampf über 70 oder mehr Runden kann bis zu eineinhalb Stunden dauern oder gar länger. Allein der Zeitaufwand wird viel mehr Spieler vertreiben als bringen.



Was macht man also, um dieser Pattsituation schon heute vorzubeugen?

Man verringert die Ausweichchancen beim Errichter; ändert bzw. verbessert nichts an den Einstellungen des Abenteurers. Beim Soldaten mit seinen vielen Lebenspunkten macht man gleich gar nichts, aber gibt allen Spielern, den kritischen Treffer, um zu guter Letzt wieder auf 56 Runden kommen zu können. Von der Planung her, ergibt dies durchaus Sinn, jedoch stellt sich die Frage, weshalb man dies schon jetzt macht und nicht erst, wenn eine signifikante Anzahl an Spielern, welche direkte Auswirkungen auf die Rundendauer bei Fortkämpfen haben, einen bestimmten Level erreicht haben. Ebenso ist fraglich, ob bestimmte Charakterklassen für neue Spieler oder Spieler in neuen Welten, überhaupt noch attraktiv sind hinsichtlich der Hauptattraktion von The West (Fortkämpfe, nicht Kirchenbauen). Man stelle sich eine neue Welt vor, in der es keine Abenteurer mehr gibt, da der Fortkampfbonus keine Auswirkung hat und die restlichen Vorteile durch Sets längst ausgeglichen sind.

Ja, Spieldesign ist eine schwierige Sache und über das Balancing in Computerspielen aller Art gibt es wissenschaftliche Abhandlungen, aber irgendwie hätte ich mir doch gewünscht, dass meine Abenteurer, die in drei Welten herumlaufen, irgendetwas bekommen, was sie auch von den anderen abgrenzt, was diese Klasse attraktiv macht. So wie es aussieht und wie es wohl in der Zukunft werden wird, würde ich mich heute bestimmt nicht mehr für den Abenteurer entscheiden und ich denke, vielen anderen fortkampfbegeisterten Spielern geht es genau so.

*Euer Vogel :-)
(Birdie)*



Questreihe „Die beste Erinnerung“

15 Jahre The West

Die beste Erinnerung soll auch in der TWTimes zur Erinnerung aufgezeichnet werden. Wer also nur geklickt hat beim Erledigen der Quest und den Text nicht las, der kann das nun hier nochmal insgesamt nachlesen.

(Cymoril)

Sheriff John Fitzburn

Hallo player! Es ist schön, dich heute im Saloon zu sehen. Erinnerst du dich an das erste Mal, als du diesen Raum betreten hast? Es hat sich nichts verändert, oder? Dem kann ich nicht zustimmen. Denke an die vielen Erinnerungen, die du mit uns hast, an all die Abenteuer, die wir zusammen erlebt haben. Ich wurde gebeten, ein Erinnerungsbuch mit unseren Abenteuern zu erstellen und ich kann mich nicht entscheiden, welches mein Lieblingsbuch ist. Kannst du mir helfen? Frag unsere Freunde, was ihre Lieblings Erinnerung ist. Du kannst hier im Saloon anfangen. Aber bevor du anfängst, füttere dein Pferd.



Sheriff John Fitzburn

Melde dich bei mir, wenn du ein paar interessante Geschichten hast.

Waupee

Darf ich nur eine Erinnerung auswählen? Das ist wirklich schwer, ich habe so viele davon. Lass mich nachdenken... Nein, die hier, die ist cool, aber nein, wie wäre es mit... Ja! Das ist die beste, die ich habe. Erinnerst du dich an die Situation, als ich 720 Stunden an einer Arbeit arbeiten musste, um ein Stück der Karte zu bekommen? Ja, 720 Stunden, das heißt 30 Tage! Das war soooo langweilig, normalerweise wechseln wir alle paar Stunden die Arbeit. Willst du wissen, wie es war? Lass uns zusammen gehen, vielleicht nicht für 30 Tage, aber für ein paar Stunden.



Waupee

Es war eine tolle Erfahrung.

Maria Roalstad

Ich habe eine Menge Erinnerungen. Ich habe hier so viele interessante Menschen getroffen, alles Gäste, die uns in den letzten 15 Jahren besucht haben. Jeder Besuch hat mir neue Erkenntnisse und Erfahrungen gebracht, ich kann mich nicht für eine entscheiden. Es muss etwas anderes sein und ich denke, ich weiß es. Weißt du noch, was vor 5 Jahren passiert ist? Ich habe einen netten Witz für alle vorbereitet. Das war unser 10. Jahrestag. Ich habe jedem, der 10 Jahre lang betet, das schnellste Tier der Welt angeboten! Ich glaube, einige Leute haben das versucht. Lass uns nachsehen, ob in unserer Kirche immernoch jemand betet.



Maria Roalstad

Ufff... Niemand sitzt seit 5 Jahren in der Kirche fest. Frag Henry nach seiner Lieblings Erinnerung.

Questreihe „Die beste Erinnerung“ - Fortsetzung

Barkeeper Henry Walker

Ich betreibe meinen Saloon seit 15 Jahren, also habe ich natürlich einen Haufen Erinnerungen an den Saloon und nicht nur daran. Vielleicht denkst du, dass ich den ganzen Tag hier verbringe, aber manchmal muss ich ihn verlassen, um den Wilden Westen zu erkunden. Es ist gar nicht so einfach, meine Lieblingserinnerung oder meinen Lieblingstag hier im Wilden Westen zu wählen. Gib mir bitte einen Moment Zeit... Weißt du noch, wie schwer es war, goldene Waffen zu bekommen? Dann wurden sie schwächer und schwächer, aber eines Tages fand man heraus, wie man sie verbessern kann! Seit diesem Tag kann jeder Bürger legendäre goldene Waffen erhalten, die viel stärker sind als die vorherigen. Dieser Tag war einer der besten Tage, die ich je in meinem Leben hatte. Hast du deine Waffen ausgetauscht?



Barkeeper Henry Walker

Du bist immer noch gut in Form! Frag mehr Leute nach ihren Erinnerungen, das wird ein interessantes Gespräch. Du solltest den Bürgermeister fragen, der in Newport lebt!



Bürgermeister

Schön, dich wiederzusehen! Ich bin immer noch Bürgermeister in Newport, in meinem Leben hat sich nicht viel verändert. Die täglichen Aufgaben nehmen den größten Teil meiner Zeit hier in der Stadt ein. Am Wochenende treffe ich mich gerne mit meinen Freunden und verbringe Zeit mit ihnen. Meine schönste Erinnerung? An eines der ersten Communityevents - den Sommertraum! Ich habe mit meinen Freunden alle Körbe gesammelt, wir haben uns nach der Arbeit getroffen und stundenlang nach ihnen gesucht. Das hat so viel Spaß gemacht! Willst du es noch einmal versuchen? Vielleicht sind ja noch ein paar Körbe übrig?



Bürgermeister

10 Körbe sind schon was! Danke, dass du mir die Erinnerung zurückbringst! Ich glaube, Henry Borne vom alten Außenposten hat auch einige interessante Geschichten zu erzählen.



Henry Borne

Du bist wieder da! Ich habe dich nicht erwartet, komm her. Was führt dich hierher? Was? Es ist schon 15 Jahre her! Ich war mir sicher, dass wir uns vor ein oder zwei Jahren getroffen haben. Die Zeit vergeht wie im Flug, ich kann es gar nicht glauben. Wenn ich so darüber nachdenke, muss es mehr als nur ein oder zwei Jahre her sein. So viele Erinnerungen, gute und schlechte. Muss meine Lieblingserinnerung nur positiv sein? Nein? Dann habe ich eine. Der aufregendste Moment, seit ich dich kenne, war die erste internationale Fortbattle-Meisterschaft. Alle verfolgten die Kämpfe mit angehaltenem Atem, aber der Gewinner konnte nur einer sein. Auch wenn jedes Team sein Bestes gegeben hat, hat mein Team die Meisterschaft verloren. Aber das kann passieren und bedeutet nicht, dass sie schlecht sind, nur dass jemand an diesem Tag besser war. Lasst uns noch einmal zum Fortkampf gehen! Ich will das Spiel sehen.



Questreihe „Die beste Erinnerung“ - Fortsetzung

Henry Borne

Wow! Ich habe immer noch diese Gefühle! Ich muss es oft tun! Wenn du mehr Erinnerungen brauchst, besuche meine Freundin Lläuft wie ein Reh, die im Herrrensitz lebt.

Lläuft wie ein Reh

Habe ich dich jemals getroffen? Nein, ich glaube nicht. Was führt dich hierher? Oh, mein Freund Henry Borne hat dir erzählt, dass ich viele schöne Erinnerungen habe. Natürlich habe ich die! Wahrscheinlich hat dir jeder alte Geschichten erzählt, aber für mich war die wichtigste etwas, das vor nicht allzu langer Zeit passiert ist. Ich war jahrelang in meiner Entwicklung gestoppt, ich wartete auf eine Gelegenheit, zu wachsen und neue Level in meinem Abenteuer zu erreichen. Endlich war es so weit und ich hatte sogar die Gelegenheit, mich in meinem neuen Job herauszufordern und dich und andere Entdecker hier zu treffen. Dieser Tag war unglaublich cool!



Lläuft wie ein Reh

Ich hoffe, dass ich in den nächsten Monaten noch mehr wachsen kann. Ich weiß, dass Tecumseh eine schöne Geschichte hat.

Tecumseh

Willkommen zurück player! Wann war das letzte Mal? Erinnerst du dich? Es ist sicher Jahre her, aber ich bin so froh, dich wieder in meinem Dorf zu sehen. Du brauchst nur eine Erinnerung? Es ist so schwer, eine auszuwählen, aber wenn du wirklich nur eine willst, dann würde ich mich für den Tag entscheiden, an dem sich alles verändert hat. Plötzlich tauchten so viele neue Elemente auf: eine neue Karte, neue Arbeiten, alles sah so brandneu und aufregend aus. Ja! Das ist ganz sicher meine Lieblingserinnerung. Kannst du dich an diesen Tag erinnern?



Tecumseh

Ja, ich glaube, das hat unser Leben am meisten verändert. Geh zurück zu John, du musst ihnen alle Geschichten erzählen.

Sheriff John Fitzburn

Ich habe auf dich gewartet. Hast du mindestens drei Erinnerungen? Du hast sieben, wow. Das ist erstaunlich! Marias Witz, lange Arbeit zum Erforschen, legendäre goldene Waffen, Sommertraum, Fortkampfmeisterschaft, neue Level, neue Karte. Mir war gar nicht bewusst, dass das alles so wichtig für unsere Freunde ist. Aber was war deine Lieblingserinnerung? Natürlich kannst du ein bisschen nachdenken, aber nicht zu lange!



Questreihe „Die beste Erinnerung“ - Fortsetzung

Sheriff John Fitzburn

Player: Ich weiß, welcher Tag für mich der wichtigste war. Der Tag, an dem wir alle zum ersten Mal Hosen angezogen haben. Du kannst dir gar nicht vorstellen, wie schwer es war, nur ein Hemd und Schuhe zu tragen.



Sheriff John Fitzburn

Danke, dass du all die Erinnerungen gesammelt hast! Deine Arbeit hat mir so viele meiner Erinnerungen aus den letzten Jahren zurückgegeben. Ohne dich wäre ich nicht in der Lage, eine Neue Wild West Chronik zu erstellen.



Sheriff John Fitzburn

Happy Birthday The West! Auf die nächsten 15 Jahre!



Leserzuschrift Mizzissippi - Duelle

Lieblingsthema - Duelle

Mizzissippi schickte uns nochmal einen Beitrag zum Thema Duelle. Vielen Dank dafür.

Anmerkung: Die TWTimes gendert nicht. Deshalb entfernen wir solche Angaben aus Leserbeiträgen, wie auch in diesem Fall.

(Cymoril)

Moin liebes Redaktionsteam,

hat mich sehr gefreut, dass gleich beide Kommentare von mir abgedruckt wurden. Sehr cool. ;-) Nun also schon wieder was von mir. Aber klar, wenn ihr mein Lieblingsthema "Duelle" anpackt.



Kommentar zu TWTimes 171, Seite 7, Duelltechniken

Als Duellant sollte man das Echo schon vertragen können, nicht wahr? Trotzdem sind mir alle drei vorgestellten Techniken auch schon mehrfach begegnet. Den ehrenhaften Titel "Duellant" sollten diese feigen Hinterhaltjäger freiwillig ablegen. Aber vermutlich betrachten sie sich als besonders gerissen und ihre Gegner als "Dumme Idioten".

Umso mehr sollte die The West-Gemeinschaft solchen Typen nicht auch noch Features bereitstellen, um ihre Machenschaften zu unterstützen. Wer bitteschön kann mit erklären, wozu ein Kopfgeldschutz gut sein soll? Als ich 2015 mit The West nach rund sechs Jahren aufgehört hatte, gab es so was noch nicht und ich kann mir auch nur vorstellen, dass dies etwas für Charaktere ist, welche eben NICHT duellieren. Sobald man aber ein Duell anzettelt, darf es keinen Kopfgeldschutz geben. Leider habe ich es seit Ende Februar (seitdem spiele ich wieder) oft genug erlebt, dass ich Gegnern, die mich angegriffen haben, kein Kopfgeld verpassen konnte, weil sie noch viele Tage einen Kopfgeldschutz hatten.

Was mich als Kopfgeldjägerin außerdem nervt, sind die Steckbriefe auf Tod. Klar, in der Realität zahlreicher Westernfilme sowie des smarten Django und seinem Ziehvater Dr. Schultz wurden die bösen Buben von Kopfgeldjägern wohl meistens erschossen. In unserem Spiel würde ich es aber bevorzugen, ein Kopfgeld auf Sieg (Tod oder Leben) zu kassieren und stelle auch selbst nur solche aus. Schaut man ins Sheriff-Office, finden sich dort zahlreiche halb verblichenen Steckbriefe, die niemanden interessieren, weil der Gesuchte entweder zu den o. g. Hinterhaltjägern gehört oder so viele Lebenspunkte mit sich rumschleppt, dass man ihn/sie zigmal hintereinander duellieren müsste, um ein KO zu erzielen. Alternativ könnte man auch einen Duellanten-Suchtrupp bilden und gleichzeitig duellieren. Wurde früher schon mal gemacht in ganz schwierigen Fällen. Trotzdem liebe Mitspieler, denkt mal drüber nach, ob ein Kopfgeld auf Tod wirklich sein muss. Derjenige wird deshalb nicht mehr gejagt, sondern eher weniger. Alle Kopfgeldjäger, so meine Vermutung, suchen nach Steckbriefen, wo beide Möglichkeiten, Tod oder lebendig, Geld bringen. ;-)

So, ich wünsch euch was

Liebe Grüße von Mizzissippi aus Silbersee, Ohio-Gang

Fortkämpfer? Fortkämpfer ...

Im Gespräch mit fairplay12 ...

TWTimes: Hallo fairplay12! Als wir die Rangliste bei den Fortkämpfen betrachteten, fiel uns auf, dass du den 3. Platz mit 100676 Punkten belegst. Hast du ein Ziel noch weiter nach oben zu klettern auf der Rangliste?

fairplay12: Ich war jahrelang auf dem zweiten Platz. Seit ca. einem halben Jahr mache ich aber keine Fortkämpfe mehr.

TWTimes: Das ist schade, denn du machtest doch gern Fortkämpfe. Gemäß deiner Fortkampfstatistik hast du 1.686 Fortkämpfe absolviert und 1.042 davon gewonnen. Damit hast du dir den Titel "Soldat der ersten Reihe" erspielt und bist nur noch 314 Fortkämpfe vom "Unteroffizier" entfernt. Wenn du "Armeegeneral" werden möchtest, ist das noch ein Stück des Weges. Du müsstest noch 2.064 Fortkämpfe bestreiten um Lincolns Kanone zu erhalten. Reizt es dich nicht doch noch ein wenig mit zu kämpfen und wieder auf Platz 2 zu klettern?

fairplay12: So wie es zur Zeit ist, reizt es mich nicht irgendeinen Fortkampf zu bestreiten. Wenn vielleicht wieder mal "bessere Zeiten" kommen, dann eventuell, aber ich denke eher nicht.

TWTimes: Du hast aktuell per 10.05.2023 bereits 75325 Erfolgspunkte. Welche Spielziele hast du, wenn du keine Fortkämpfe mehr mitmachst?

fairplay12: Ich bin nur noch wegen Quests und Events hier und um im Chat mit den Bündnismitgliedern Spaß zu haben. Ansonsten mache ich nichts mehr - den Insulanern sei Dank!

TWTimes: Du bist in deinem Bündnis dafür bekannt, dass du fast pausenlos zu Scherzen aufgelegt bist, gerne kochst und dich mit anderen über Rezepte austauschst. Es wird allgemein viel gelacht und rumgeblödel, wenn du online bist. Und wenn du nicht gerade eine Schrift benutzt, die man nicht kopieren kann, freut sich der Chatspion. Wo nimmst du nur immer diese Einfälle her?

fairplay12: Die Sprüche liegen mir auf der Zunge. Das knallt dann einfach so raus. Es liegt vielleicht daran, dass ich ein Ostfrieser bin, wir sind immer gut gelaunt. :-)

TWTimes: Du bist mit Level 181 nur auf Welt 1 vertreten. Wie lange spielst du schon The West?

fairplay12: Ich habe im Sommer 2008 mit dem Spiel begonnen.

TWTimes: Wie kam es zu deinem Spielernamen?

fairplay12: Wie es dazu kam weiß ich echt nicht mehr. Vielleicht habe ich im TV gerade Sport geschaut wo fairplay drin vor kam.

TWTimes: In deinem Profil kann man lesen "FORTKAMPF-REKORD: 7800 Erfahrungspunkte 16578 Schaden". Ist das noch aktuell?

fairplay12: Der Fortkampfrekord ist noch aktuell.

TWTimes: Nun hätten wir gern noch von dir erfahren, was dich die vielen Jahre an The West gehalten hat, was dir aus heutiger Sicht gefällt und wo man deiner Meinung nach Dinge ändern sollte.

fairplay12: Was mir gefällt, sind einfach die alten Freunde von Anfang an hier auf der Welt, die noch die Treue halten und die Gespräche im Chat. Ansonsten weiß ich nicht, was man ändern sollte, dafür bin ich schon zu lange da. ^^

TWTimes: Vielen Dank für das Interview. Wir wünschen dir und uns weiterhin viel Spaß im Chat.

(Das Gespräch führte Cymoril)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Mai?



Ach, ja... eine neue Welt. Voraus schicken möchte ich, dass INNO selbstverständlich mit der neuen Welt Geld verdienen möchte und das auch tun soll. Aber etwas frischer Wind würde sicher nicht schaden.

Endlich eine neue Welt. Wie heißt das Teil noch? PalimPalim? PillePalle? Oder PlemPlem? Nein! Der Name lautet „Phoenix“. Laaaangweilig! Genauso langweilig ist die ewig selbe Karte mit immer den gleichen Questpunkten. Von immer denselben Quests und denselben alten Fratzen im Saloon will ich mal gar nicht reden (Bist ja grad so schön in Fahrt, Luckner. Dann hau doch mal raus. *Die Red.*)

Na gut. Fangen wir mit der Karte an: wieder derselbe Aufbau, dasselbe Aussehen und dieselben Orte der Questgeber ... gäh. Es wäre schön gewesen, die Karte bei der immerhin dreißigsten (oder hab ich mich verzählt?) Welt mal zu überarbeiten. Immerhin liegt ja ein Jahr zwischen den Welteröffnungen, da ginge doch sicher was oder? Weiter geht es mit den Questreihen: zum dreißigsten Mal dieselben Aufgaben und Quests. Da schaut sich mancher doch vielleicht lieber die 30. Wiederholung der „Waltons“ an. Übrigens, warum stehen die Questgeber immer noch in dem Saloon, warum nicht z. B. in 'nem General Store oder auf einem Marktplatz? Halt mal was anderes. Ich denke, wenn man die Community mal fragt, kämen da noch bessere Ideen.



War sonst noch was? - Fortsetzung

Und wo wir gerade bei dem Saloon sind: am meisten freue ich mich über die, nun auch schon ein paar Jahre alte Neuerung, unser Spiel diverser zu machen. Die Rede ist natürlich von den stark behaarten Damen der „Drama-Queen“-Quest. Der eindeutige Nachweis, dass Drag-Queens keine Erfindung der heutigen Zeit sind. (Luckner, du Depp. Den Damen wurden die Bärte wahrscheinlich nur aufgemalt, damit die ursprünglichen Personen nicht mehr zu erkennen sind. Hat vielleicht was mit den damals zu der Questreihe gemachten Verträgen zu tun. *Die Red.*)

Egal, reden wir über die anderen Gestalten im Saloon: zuerst über den immer dieselbe Stelle putzenden Barkeeper. Nach dem Text ist er etwa 50 Jahre alt. Rechne ich die 15 Jahre „The West“ dazu, wäre er mittlerweile Mitte 60. Und das ohne ein graues Haar. Bei dem Job bewundernswert. Dies gilt genauso für den Sheriff, der mittlerweile Mitte 50, offenbar mit seinem Whiskeykonsum nachweisen kann: Alkohol konserviert. Da meine Mama und mein Papa einen Gentleman erzogen haben, werde ich mich an dieser Stelle nicht über das Alter von Maria (Maya) auslassen ... (Besser ist das, Luckner. *Die Red.*). Bleibt also noch der aus „Genuss“ dauerqualmende Lungenkrebskandidat, der sogenannte „Indianer“. Auch für ihn gilt: Räucherware hält länger.

Aber mal ehrlich, wer will diese traurigen Gestalten auch in der dreißigsten Auflage noch sehen? Selbst überarbeitet wäre das ein seltsamer Anblick. Also schickt sie in den wohlverdienten Ruhestand und her mit was Neuem.

Oder wie wäre es mit dem Gedanken, wenn schon eine neue Welt, eine „Welt 100“ oder „Welt 120“ zu eröffnen? Das wäre von der Idee her eine Welt, auf die man von den „toten“ Welten (gering besiedelt) hin migrieren könnte. Einzige Voraussetzung: Mindestens Level 100 oder 120. Auf der Welt würde der Charakter ohne jegliches Inventar und mit neuer Charakter- und Handwerkswahl, nur mit den bis dahin möglichen Attributspunkten und Fertigkeitspunkten beginnen. Auf einer solchen Welt wären dann auch nur Questreihen ab einer bestimmten Stufe verfügbar, z. B. Level 75. Wie gesagt: nur eine Idee um eine neue Welt attraktiver zu machen und den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihren Charakter auf eine interessantere Welt zu bringen, bevor die bisherige geschlossen wird. Ein weiterer Vorteil wäre, dass man nicht auf eine Welt migriert, wo andere Spieler schon mit Level 180 und hochgepimpten Sets alles platt hauen.

Aber was weiß ich schon. Das waren ein paar Gedanken zum Monat Mai.

Bleibt oder werdet gesund.

(Graf Luckner)





Spione unterwegs ...

AAA: ich schreib auch hier mal kurz: die Waren sind auf dem Markt. Vielen Dank schon mal!

BBB: Geht klar. Ich bin gerade in der Stadt. Ich könnte jetzt auf den Markt stellen.

AAA: bin da und könnte in 6 mins an deiner Stadt sein...

BBB: Ich kann ja schon mal reinstellen. Kannst ja von unterwegs kaufen. ok?

AAA: ok, sehr gerne! Vielen Dank noch mal! Falls ich mal etwas für dich herstellen kann, lass es mich bitte wissen, ja? Einen schönen Restsonntag!

BBB: Danke und auf dem Markt.

AAA: Danke, habe es bekommen!

BBB: Dann viel Erfolg damit. Dir auch noch einen schönen Sonntag.

AAA: Erneuten Dank (Man, ich komm aus dem "Danke" sagen ja gar nicht mehr raus! :-)) Auch dir weiterhin viel Spaß & Erfolg hier!

BBB: Danke! :-)

AAA: *rofl*

BBB: :-D

AAA: ich bin auch Schmied

BBB: :-)) na, wenn Du umziehen magst. Bist dann aber im bösen Bund :-D

AAA: Gibst dass? ein bösen Bund?

CCC: hast Du Dich als Quacksalber verkleidet Heimlicher Schmidt :-D

AAA: :-D nein....ich bin Schmied....aber habe nicht gesagt in was für einer Welt :-D

CCC: ?? und Schmied natürlich, nicht Schmidt :-D, sollte Deckname sein

AAA: ach man, is mir doch aus versehen messbacher wasser eben vom balkon gefallen, becher hab ich noch, bloss der Junge unten der Freche hat nun ne kleine Erfrischung, wundert sich alle wo das her kam, tztzzzz :-D

BBB: :-D

AAA: wohl einzelne Wolke, gibts ja sowas :-D

AAA: wo wir gerade alle anwesend sind: hat jemand eine Hose des Skeletts übrig?

BBB: findet man die nicht bei „leichen ausgraben“, ??

CCC: Seit wann tragen Skeletts Hosen?

AAA: Oweia.... Du meinst, die fressen Dich und warten nichts aufs Futter

BBB: Manchmal befürchte ich das :-P

AAA: Was sind das denn für Monster? :-D

BBB: 5 Monster der 3. Art :-D verschiedene Tierschutzhunde.

AAA: :-D Zur Betreuung?

BBB: Nein, alle 5 bleiben, Pflegehunde habe ich zur Zeit keinen.

AAA: Uih.... 5 Stück! Respekt

8BBB: Och, geht ganz gut....auch nicht sehr viel mehr Arbeit als wenn man nur einen hat :-)

AAA: Wenn alle gehorchen dann ja :-D

BBB: Ja, sie gehorchen gut :-)) Wenn ich rufe: "Kommt meine Mäuse" ... dann sind sie alle da :-)

AAA: Mäuse??? Ich denke, das sind Hunde? :-D

BBB: ich kose sie :-)

AAA: kerl der ganze Blumenkohl von heute Mittag, der hat aber Aroma wenn der sich meldet, man du, also fliegen sind keine hier :-D

BBB: alter :-D

AAA: riecht wie ne verbrannte Orange, mmhhhh :-D :-D :-D

BBB: denke eher wie ne tote Ratte, ... uiiii :-D

AAA: moment mal.....

AAA: so, erstmal reichlich gefrühstückt, 2 Tee und 86 Haferflocken, lecker, mmmh :-D

BBB: und ein Tuhnfisch Baguette,.. :-D

AAA: ja die großen aus Bagdad :-D

BBB: :-D und ein Caesar Salat mit Schrimps,.. wunderbar fisch bedarf gedeckt,.. :-D

AAA: und ne ganz kleine Gemüsezwiebel dazu...



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.

- Ich wurde bis auf wenige Tage genau zwei Jahre vor Beginn des US-Bürgerkriegs in Connecticut geboren.
- Meine Familie war da schon seit über 200 Jahren im Land.
- Mit 21 Jahren studierte ich Medizin an einer Ivy-League-Universität und wurde dort Mitglied der Studentenverbindung „Skull and Bones“.
- Ich spielte an der Universität bereits das Spiel, dessen moderne Regeln ich später mitbestimmen sollte.
- Mit nur 156 Pfund wurde ich als eigentlich zu leicht für das Spiel angesehen.
- Das Gedränge an der gleichnamigen Linie ist mir zu verdanken.
- Auch dass es nicht einmal, nicht zweimal, sondern dreimal nach unten geht, ist mir zu verdanken.
- Ich war fünf Saisons lang Cheftrainer der Mannschaft meiner Universität und gewann in dieser Zeit drei Titel in der Liga der östlichen Colleges.
- Ich gelte als „Vater des Spiels“ und habe beinahe dreißig Bücher und über 250 Zeitungsartikel darüber geschrieben.
- Ich starb einen Tag bevor Art Murakowski geboren wurde, ein Spieler „meines“ Spiels.

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

(Tony Montana 1602)

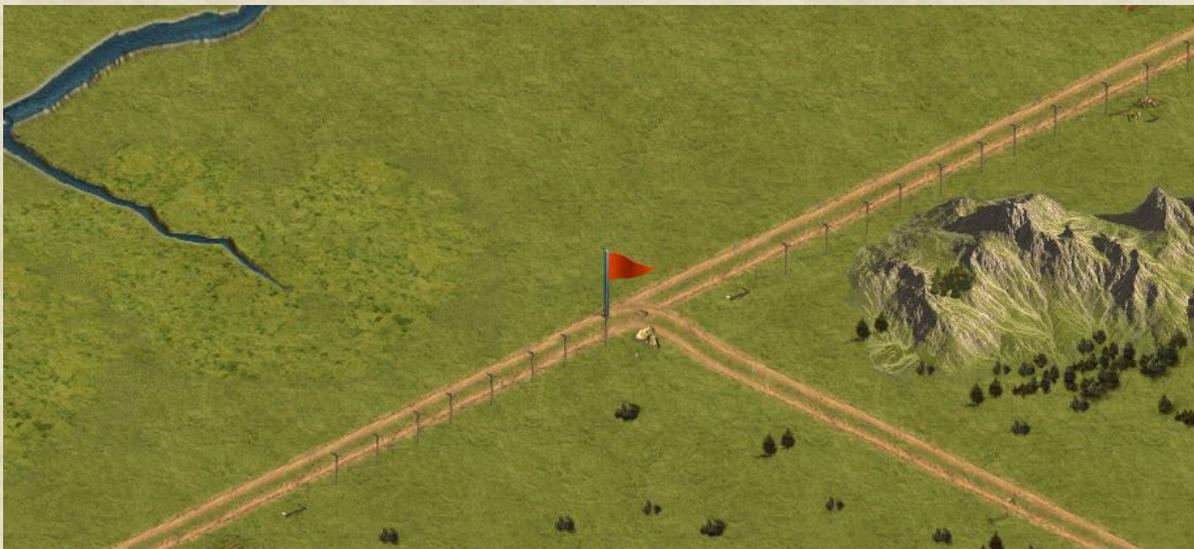


Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Es morst ein Spruch nach Nirgendwo

Als Michael McMorse gesehen hatte, was seine Mitarbeiter angerichtet hatten, wusste er nicht, ob er sich im Norden der Telegrafmasten im See zwischen den Lotusblüten ertränken sollte oder ob er sich im Westen von ihnen sein eigenes Grab ausheben sollte. Fest stand für ihn nur, dass seine Auftraggeber für diese Reihe von Telegrafmasten niemals auch nur einen Cent bezahlen würden.

Die Masten begannen im Nirgendwo, verliefen durch das Nirgendwo und endeten im Nirgendwo. Sie verbanden das Nichts mit dem Nichts ein bisschen weiter die Straße herunter. Es hab noch nicht einmal Empfangsstationen und erst Recht nichts, wo sich Menschen aufhielten, die vielleicht Nachrichten verschicken wollten. Na wenigstens hatten seine Leute schön gerade gebaut, aber die Feinsteuerung der Streckenführung würde Michael McMorse das nächste Mal doch wieder selbst übernehmen ...



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 Telegrafmastens**)
- 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 - Geschichten

Geschichten, die Spieler schreiben

Heute gibt es mal eine andere Aufgabe. Schreibt bitte eine Geschichte, die Waupee, Holz, Steine, Friedenspfeife, Hammer, Nägel, Tipi, Öl, Leder, Drahtrolle und Feldflasche zum Inhalt hat.

Eine bloße Aneinanderreihung der Wörter wird nicht als Geschichte gewertet. Wir werden in der nächsten Ausgabe dann die Geschichten veröffentlichen. Wer das nicht möchte, schreibt dies bitte bei der Einsendung dazu.



Die besten Geschichtenschreiber erhalten ein **Item der Redaktion**.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 4 - Rebus

Wer kann es lesen?



Wer kann diese "Geheimschrift" enträtseln? Sendet uns eure Antworten bitte wie immer bis spätestens am 21. Juni 2023 in der Redaktion ein.

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

(Cymoril)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 171 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Helen Gibson, mit bürgerlichem Namen:
Rose August Wenger
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **DudeLanez**, Welt Ohio
Einsendungen: 9 richtige



Albert Witzel creator QS:P170,Q76734210 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Helen_Gibson_by_Witzel.jpg), „Helen Gibson by Witzel“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 21028 2746 Screen Mai 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Connor McLeod**, Welt Colorado
Einsendungen: 5 richtige

Rätsel Nr. 3 - Es grünt so grün

Lösung: 360 Meter
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **nasenspray**, Welt Ohio
Einsendungen: 5 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

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

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.