

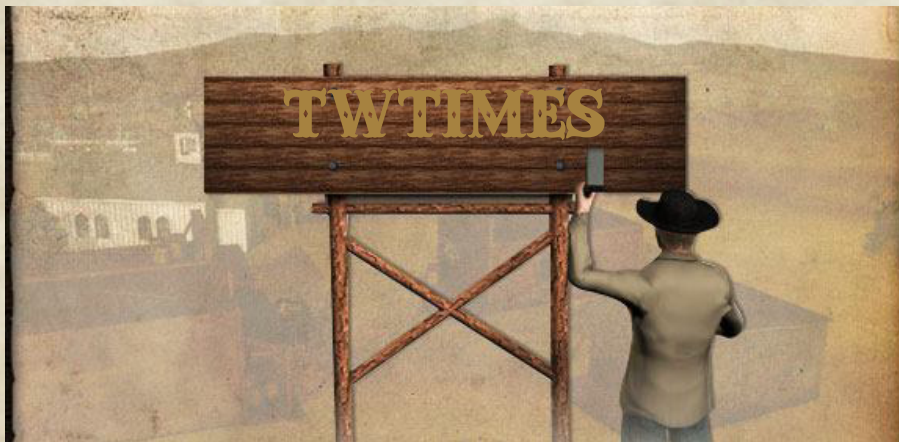
★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 173 ★ Juli 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe Juli 2023



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

auch wenn man es am Anfang gar nicht darauf anlegt, passiert es manchmal, dass ganz am Ende der Redaktionsarbeit eine Ausgabe steht, die einen deutlichen Schwerpunkt auf einem Themenbereich hat. In dieser Ausgabe ist das der Bereich Fortkämpfe. Wir haben für euch die neuen Regeln bezüglich des Ausrufens von Fortkämpfen aufgezeigt. Um zukünftig Bestrafungen zu entgehen, sollte jeder diese neuen Regeln kennen. Außerdem haben wir für euch eine tiefgehende statistische Analyse zu den Fortkämpfen auf den verschiedenen Welten von **N3mesis** erhalten sowie einen Erlebnisbericht über die Auswüchse der Fortkämpfe und ihre Auswirkungen auf einen Bund. Teilweise sind diese Berichte Einsendungen von Spielern, sodass wir unserem Motto „Von Spielern für Spieler“ hier voll gerecht werden.

Zu unserem Schwerpunkt passt entfernt unser neuer Beitrag in der Rubrik „Die Waffen des Westens“, denn schließlich sind Waffen zum Kämpfen da. Dieses Mal stellen wir euch einen schön gelungenen Revolver und sein historisches Vorbild vor.

Darüber hinaus haben wir „alte Greenhörner“ gesucht und gefunden. Über das dritte Kreativitätstreffen der Wölfe berichten unsere „Stricklieseln“. Ein besonderes Dankeschön geht an die Spieler, die dem Geschichtenaufwurf gefolgt sind.

Und wie üblich, überlegt Graf Luckner wieder: „War sonst noch was?“

Viel Spaß beim Lesen der Juliausgabe.

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



Inhalt

Ausgabe Juli 2023	1	Die Waffen des Westens	36
Vorwort	2	Greenhorns auf allen Welten	38
Inhalt	3	Früchte für den Feldkoch?	39
Wiederholbare Quests	3	In letzter Sekunde ...	40
Update 2.200	4	War sonst noch was?	41
Update 2.201	5	Der Chatspion	43
Fortkämpfe - Weltenstatistik	6	Die Rätselecke	44
Handwerker aufgepasst!	23	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	45
Geschichtenschreiber	24	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	46
Schon gewusst?	30	Rätsel Nr. 3 - Handwerkerhandel	47
Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 3.0	31	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	48
Fortkampffrust	35	Impressum	49



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juli

Im Ferienmonat Juli gibt es drei wiederholbare Questreihen zu spielen.

In der Reihe **Unabhängigkeitstag** könnt ihr euch vom 01.07.23 um 00:00 Uhr bis zum 14.07.23 um 23:59 Uhr in insgesamt sieben Quests zwei Attributpunkte und einen Fertigkeitpunkt erspielen. Da hierfür nur vier Stunden Arbeit und vier Stück Kohle verwendet werden müssen, ist die Quest äußerst attraktiv.

Nach Abschluss der 13 Quests der Reihe **West Point** erhaltet ihr vom 01.07.23 um 00:00 Uhr bis zum 29.07.23 um 23:59 Uhr unter anderem einen Fertigkeitpunkt. Auf dem Weg dorthin müsst ihr diverse Produkte abgeben, Duelle, Fortkämpfe und eines der „allseits beliebten Abenteuer“ bestehen sowie insgesamt 21 Stunden arbeiten.

11 vergleichsweise einfache Aufgaben müsst ihr in der **Freundschaftswoche** vom 29.07.23 um 10:00 Uhr bis zum 09.08.23 um 23:59 Uhr erledigen und erhaltet dafür unter anderem einen Fertigkeitpunkt. Ob ihr euch dabei allerdings Freunde unter den Banditen macht, darf bezweifelt werden. Ihnen müsst ihr nämlich 100 Dollar in Duellen abnehmen.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Spaß und Erfolg und einen schönen Independence Day mit leckeren Hamburgern und Spare-Ribs auf dem Grill!

(Tony Montana 1602)

Update 2.200

Kleine Verbesserungen

Am Dienstag, dem 6. Juni 2023, kam das Update 2.200 in unser Spiel und brachte die titelgebenden kleinen Verbesserungen mit sich. Um dem Late Game für Spieler mit hohem Level etwas mehr mit Inhalt zu füllen, wurde die Questreihe "Jagdsaison" mit 12 Quests ins Spiel eingefügt. Darin geht es - bei dem Namen der Reihe werdet ihr es sicher leicht erraten - um das Thema "Jagd". Spielbar ist die Reihe für jeden Spieler, der die Stufe 170 erreicht hat. Wie bei fast allen Quests muss natürlich auch die Einführung ins Spiel und damit die Questreihe "Rettet den Saloon - Teil 2" abgeschlossen sein. Neben den einzelnen Questbelohnungen erhält man am Ende der Questreihe "Jagdsaison" einen Erfolg, man darf sich dann "Jäger" nennen [die Redaktion: Nein, Lucky, das hat nichts mit "toxischer Männlichkeit" zu tun!].

Im Jahr 2023 gibt es nun auch ein paar Verbesserungen für Nutzung von mobilen Endgeräten zum Spielen unseres Spiels. Beim Öffnen und Schließen der Bildschirmtastatur sprang bisher das Chatfenster hin und her, was natürlich das Lesen und Schreiben und damit die ursprünglichsten Grundfunktionen eines Chats extrem störte. Dieses Verhalten wurde verbessert - wir hoffen, dass dies in dem Sinne geschehen ist, dass der Chat nun nicht besser hin und her springt, sondern gar nicht mehr. Warum muss ich gerade nur so an den Satz "*Früh übt sich, wer ein Mobile Game werden will.*" denken?

Ein kleinerer und ein größerer Fehler wurden auch noch verbessert. Die wiederholbare Questreihe "Goldrausch" hatte verschiedene Daten innerhalb der Questreihe. Ab jetzt sind die Daten konsistent. Um welche Art von inkonsistenten "Daten" es sich handelte, war nicht zu erfahren, ebenso wenig die bisherigen Auswirkungen der fehlerhaften Daten. Vertrauen wir einfach darauf, dass die Entwickler schon wissen, was sie tun. Honi soit qui mal y pense.

Ein deutlich schwerer wiegender Fehler musste bei den Waffen zum 15. Geburtstag unseres Spiels behoben werden. Keine der Waffen - weder die Duellwaffen noch das Gewehr - hatten einen Schaden pro Level. Die Duellwaffen machten somit vor dem Update nur 15 bis 26 Schaden und damit etwa soviel wie ein Rostiges Bowiemesser oder ein Rostiger Vorderlader. Das Gewehr machte 20 bis 40 Schaden und war damit allen anderen Gewehren unterlegen - mit Ausnahme des Bären und Henry Walkers Taschenuhr. Die Duellwaffen haben nun einen variablen Schaden von 1,15 pro Stufe erhalten und das Gewehr von 2,1 pro Stufe. Die sonstigen Boni der Waffen in ihrer aktuellen Form könnt ihr in der offiziellen Ankündigung in tabellarischer Form finden.

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-2-200.79585/> 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-2-200.79586/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.201

Qnallende Quests und der Coldene Colt

Am Dienstag, dem 22. Juni 2023, kamen mit dem Update 2.201 eine neue Questreihe, zwei kleinere Verbesserungen und eine Fehlerkorrektur in die deutschen Welten von The West.

Die neue Questreihe „Eine kurze Geschichte über Sprengstoffe“ ist genau wie die im vorherigen Update eingeführte Reihe für fortgeschrittene Spieler konzipiert. Sie besteht aus insgesamt 9 Aufgaben und kann von Spielern gespielt werden, die Level 175 erreicht und die Questreihe „Rettet den Saloon, Teil 2“ abgeschlossen haben. Wie es sich für eine Reihe, die sich mit Dynamit und TNT beschäftigt, gehört, knallt es ordentlich und so trägt der abschließende Erfolg den zwar semantisch nicht sehr anspruchsvollen, aber dafür inhaltlich gut passenden Namen „BOOOM!“. In diesem Sinne: lasst es krachen!



Der Goldene Colt hatte bislang statische Boni für Schießen und Zielen. Seit dem Update skalieren diese nun mit dem Level des Spielers und betragen 0,26 pro Level auf Zielen sowie 0,34 pro Level auf Schießen. Auch das Craftingprodukt Schwefelsäure erhielt eine kleine Verbesserung. Ab sofort ist es möglich, dieses Produkt über den Markt zu handeln - was nicht ganz unwichtig ist, da es in der Sprengstoff-Questreihe von allen Spielern benötigt wird.



Ein Fehler wurde in der Quest "Verkauf" der Questreihe "Jagdsaison" korrigiert. Dort war bisher eine falsche Arbeit vorausgesetzt worden. Nun muss man dort als Pelzhändler arbeiten.

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-2-200.79585/> 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-2-200.79586/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Fortkämpfe - Weltenstatistik

Fortkampfstatistiken

N3mesis hat sich zu den Fortkämpfen Gedanken gemacht und eine interessante Statistik erarbeitet für alle Welten. Vielen Dank für die Einsendung.

Er hat die Daten aus allen Fortkämpfen seit dem 01.03.2023 verwendet. Die Angaben in der ersten Spalte geben jeweils den Durchschnitt an, bis auf "Ausgeschossen" und "Alternative Siege". Die erste Tabelle bezieht sich auf die Werte des einzelnen Spielers, jeweils kategorisiert nach seiner Charakterklasse, während die zweite Tabelle das gesamte Team widerspiegelt. In der ersten Tabelle wird zudem noch zwischen Angriff (rot) und Verteidigung (blau) unterschieden.

Stand: 09.06.2023

(Cymoril)

Welt 1 (152 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	5.5 / 10.7	3.2 / 9.8	2.3 / 5	7.7 / 11.8	18.7 / 37.4
Offline	1.2 / 3.6	0.7 / 3.2	0.6 / 1.8	2.3 / 4.1	4.8 / 12.7
Lebenspunkte	16818.6 / 18812.1	4917.7 / 5484.3	10383.7 / 11296.1	11507.4 / 11248.5	12956.5 / 13450.3
Treffer	8.7 / 8.2	8.2 / 7.5	9.5 / 8.1	7.1 / 7.1	8.2 / 7.8
Fehlschüsse	12.1 / 7.5	11.9 / 7.3	11.2 / 6.8	11.8 / 8.5	11.9 / 7.6
Ausweicher	21.8 / 10.1	5.8 / 1.9	17.3 / 5.9	13.7 / 5.5	16.7 / 6.9
eingesteckte Treffer	20.7 / 6.4	7.2 / 1.6	13.9 / 3.8	15 / 4.1	16.5 / 4.6
Trefferchance in %	41.8 / 52.2	40.8 / 50.7	45.9 / 54.4	37.6 / 45.5	40.8 / 50.6
Ausweichchance in %	51.3 / 61.2	44.6 / 54.3	55.4 / 60.8	47.7 / 57.3	50.3 / 60
Gesamtschaden	5480.9 / 5148.5	9564.2 / 7751.1	6481.9 / 4932.6	3979.3 / 3984.8	5636 / 5372.9
Schaden pro Treffer	575 / 482.8	1036.7 / 823.4	614.2 / 527.9	499.5 / 448.1	615.5 / 548.6
Waffenschaden	476.8 / 460.9	423.3 / 450.6	455.3 / 456.5	471.7 / 449.4	466.1 / 455.5
Crits / Ghosts	0 / 0	1.4 / 1.3	0 / 0	3 / 0.7	-
Überlebende	1.1 / 9.8	0.8 / 8.9	0.4 / 4.5	1.2 / 10.5	3.5 / 33.7
Durchschnittliches Level	171.4 / 168.4	149.4 / 159.8	172.6 / 177.6	169.2 / 168.2	167.9 / 167.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	18.8	37.4
Offline	5	12.7
Lebenspunkte	222439.1	445338.6
Treffer	151.1	287.1
Fehlschüsse	221.9	285.4
Ausweicher	285.4	221.9
eingesteckte Treffer	287.1	151.1
Schaden	106305.4	203293.7
Verluste	15.4	3.7
Ausgeschossen	8	131
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	9	4

Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Welt 10 (89 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	9.1 / 10.8	5.7 / 6.6	2.5 / 3.4	7.2 / 11.8	24.6 / 32.5
Offline	2.1 / 2.8	1.1 / 1.4	0.8 / 1	1.9 / 3.8	5.9 / 9
Lebenspunkte	23854.6 / 22627.8	5307.1 / 6738.1	12103 / 13543	13248.7 / 13325.4	17541.4 / 16968.6
Treffer	12.2 / 12.4	14.2 / 14.1	15.7 / 14.5	12 / 11.7	12.7 / 12.6
Fehlschüsse	19 / 14.5	17.8 / 13.8	15.4 / 10.8	18.2 / 13.2	18.3 / 13.8
Ausweicher	28.3 / 21.1	5.7 / 6.4	19.7 / 15.7	13.8 / 10.4	20.7 / 15.5
eingesteckte Treffer	26.7 / 15.1	6.1 / 5.2	13.3 / 7.7	14.2 / 8	19.5 / 11.1
Trefferchance in %	39.1 / 46.1	44.4 / 50.5	50.5 / 57.3	39.7 / 47	41 / 47.7
Ausweichchance in %	51.5 / 58.3	48.3 / 55.2	59.7 / 67.1	49.3 / 56.5	51.5 / 58.3
Gesamtschaden	6477 / 6327.3	20090.4 / 17696.2	9333.7 / 7559.9	7065.8 / 6609.2	9128.3 / 8231.8
Schaden pro Treffer	489 / 456	1280.3 / 1137.3	545.2 / 483.9	535.7 / 508.8	637.6 / 576.3
Waffenschaden	450.4 / 437.3	454.9 / 444.9	455.7 / 459.8	468.5 / 473.9	455.4 / 450.2
Crits / Ghosts	0 / 0	2.4 / 2.5	0 / 0	2.3 / 1.3	-
Überlebende	3.8 / 7.2	2.9 / 4.2	1.1 / 2.3	3 / 8.1	10.8 / 21.8
Durchschnittliches Level	163.7 / 161.9	155.5 / 158.8	171.8 / 172.6	168.9 / 174	164 / 165.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	24.6	32.5
Offline	5.9	9
Lebenspunkte	373385.9	490997.4
Treffer	318.1	413.5
Fehlschüsse	445	438.9
Ausweicher	438.9	445
eingesteckte Treffer	413.5	318.1
Schaden	248184.3	288288.7
Verluste	13.7	10.7
Ausgeschossen	17	51
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	10	11



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Arizona (55 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	8.2 / 11	4.4 / 5.6	2.1 / 5.2	7.9 / 11.4	22.6 / 33.1
Offline	2.8 / 3.9	1.7 / 1.5	0.7 / 1.5	3.9 / 4.6	9.1 / 11.5
Lebenspunkte	22404.6 / 21794.3	7919 / 7794.1	9126.7 / 11160.9	10576.9 / 9855.5	16391.3 / 15694.7
Treffer	11.3 / 13.3	9.5 / 14.1	12.6 / 15.1	8.2 / 9.8	10.4 / 12.7
Fehlschüsse	16.2 / 12.7	13.4 / 13.1	13.5 / 12.4	13 / 12	14.8 / 12.5
Ausweicher	31.8 / 16.6	10.9 / 6.4	13.2 / 10	9.8 / 4.6	21.9 / 11.5
eingesteckte Treffer	28 / 10.5	12.5 / 5.2	11.9 / 5.6	13.4 / 4.6	20.9 / 7.7
Trefferchance in %	41.1 / 51.2	41.5 / 51.8	48.3 / 54.9	38.7 / 45	41.3 / 50.4
Ausweichchance in %	53.2 / 61.3	46.6 / 55.2	52.6 / 64.1	42.2 / 50	51.2 / 59.9
Gesamtschaden	6117.8 / 7089.9	10608.6 / 16149.9	10540.6 / 10343.3	4639.4 / 6366.9	6688.8 / 8431.3
Schaden pro Treffer	507.1 / 487.7	989.2 / 998.5	696.3 / 562.8	478.7 / 526.4	581.9 / 570.9
Waffenschaden	482.7 / 477.1	467.3 / 465.5	493.3 / 467.8	438.9 / 445.3	470 / 466.3
Crits / Ghosts	0 / 0	1.3 / 2.1	0 / 0	1.9 / 0.6	-
Überlebende	1.5 / 9.8	0.7 / 4.9	0.4 / 4.7	1.2 / 9.6	3.8 / 29
Durchschnittliches Level	178 / 177	171.7 / 166.3	171.4 / 169	167.4 / 165.6	173.9 / 171.7

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	22.6	33.1
Offline	9.1	11.5
Lebenspunkte	320646	452938.6
Treffer	225.6	414.9
Fehlschüsse	322.8	413
Ausweicher	413	322.8
eingesteckte Treffer	414.9	225.6
Schaden	155595.6	294036.5
Verluste	18.7	4.1
Ausgeschossen	2	37
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	4	12



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Buffalo (51 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	0.9 / 4	0.8 / 3.7	1.1 / 3.4	3.4 / 6.2	6.1 / 17.3
Offline	0.4 / 1.7	0.2 / 1.5	0.4 / 1.6	1.4 / 3	2.4 / 7.8
Lebenspunkte	17023.6 / 16943.8	8398.5 / 7336.4	10564.7 / 12263.4	11283.8 / 10622.8	12302.8 / 12678.4
Treffer	7.9 / 7	7.1 / 6.5	7.8 / 7.3	7.2 / 5.4	7.5 / 6.5
Fehlschüsse	9.7 / 6.4	10.8 / 5.8	9.2 / 5.4	9.1 / 5.2	9.4 / 5.8
Ausweicher	20.3 / 6.7	9.6 / 2	19.8 / 3.2	15 / 2	16.5 / 4
eingesteckte Treffer	25.4 / 5.1	14.1 / 1.6	16.6 / 1.9	17.4 / 2	19 / 3.1
Trefferchance in %	44.9 / 52.2	39.7 / 52.8	45.9 / 57.5	44.2 / 50.9	44.4 / 52.8
Ausweichchance in %	44.4 / 56.8	40.5 / 55.6	54.4 / 62.7	46.3 / 50	46.5 / 56.3
Gesamtschaden	4178.6 / 3811.9	6088.3 / 6112.4	3305.1 / 3296.1	3806 / 2724.9	4070.7 / 3807.6
Schaden pro Treffer	465.3 / 448	750.9 / 802.5	389.6 / 362.9	497.6 / 378.3	500.2 / 475
Waffenschaden	444.8 / 471.5	436.7 / 448.5	387.3 / 414.5	480.5 / 445.8	452.1 / 450.8
Crits / Ghosts	0 / 0	1.3 / 1	0 / 0	3.1 / 0.1	-
Überlebende	0.1 / 3.8	0.1 / 3.5	0.2 / 3.4	0.5 / 6	0.9 / 16.7
Durchschnittliches Level	174 / 175	166.8 / 156.7	160.3 / 162.8	176.5 / 169.1	172.3 / 168.1

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	6.1	17.3
Offline	2.4	7.8
Lebenspunkte	71098.8	202119
Treffer	45.3	110.3
Fehlschüsse	57.5	97.6
Ausweicher	97.6	57.5
eingesteckte Treffer	110.3	45.3
Schaden	24807.7	65757.8
Verluste	5.2	0.6
Ausgeschossen	2	42
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	5	2



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Colorado (54 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	3.8 / 4.8	2.6 / 3.8	2.5 / 4.3	6.7 / 9.1	15.5 / 22
Offline	1.1 / 1.8	0.7 / 0.8	1 / 1.9	2 / 3.5	4.9 / 8
Lebenspunkte	19297.9 / 20336.1	10451.5 / 8186.2	10312.9 / 11358	10571.6 / 12161.5	13953 / 14414.2
Treffer	10.4 / 10.3	9.6 / 9.8	8.8 / 10.8	8.3 / 7.3	9.4 / 9.3
Fehlschüsse	15.9 / 8.8	14.5 / 9.1	10.8 / 7.9	16.6 / 8.9	15.3 / 8.8
Ausweicher	20.8 / 16.2	10.7 / 6.5	13.8 / 13.2	7.7 / 8.3	14 / 11.7
eingesteckte Treffer	21.5 / 8.8	11.3 / 4.5	10.2 / 5.9	9.5 / 6.2	14.5 / 6.9
Trefferchance in %	39.5 / 53.9	39.8 / 51.9	44.9 / 57.8	33.3 / 45.1	38.1 / 51.4
Ausweichchance in %	49.2 / 64.8	48.6 / 59.1	57.5 / 69.1	44.8 / 57.2	49.1 / 62.9
Gesamtschaden	5117.3 / 5084.5	9443.4 / 9657.9	5587 / 6767.1	4711.9 / 3628.7	5608.9 / 5502.2
Schaden pro Treffer	466.9 / 449.5	861.4 / 884.9	535.6 / 540.4	498.5 / 415.9	538.8 / 513.8
Waffenschaden	444.1 / 447.6	472.6 / 468	494.9 / 489.7	438.7 / 436.3	452.5 / 453.4
Crits / Ghosts	0 / 0	1.3 / 1.3	0 / 0	1.2 / 0.9	-
Überlebende	1.8 / 4.1	1.4 / 3.1	1.4 / 3.4	4.3 / 7.2	8.9 / 17.9
Durchschnittliches Level	172.1 / 172.9	170.7 / 171.4	179.3 / 179.1	168.6 / 167.2	171.6 / 171.8

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	15.5	22
Offline	4.9	8
Lebenspunkte	196239	288065.9
Treffer	141.3	199.1
Fehlschüsse	234.9	192
Ausweicher	192	234.9
eingesteckte Treffer	199.1	141.3
Schaden	88907.3	122855.1
Verluste	6.6	4.1
Ausgeschossen	4	27
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	16	7



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Dakota (28 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	0.9 / 1.4	0.6 / 1.7	0.9 / 1.5	3.2 / 6.9	5.6 / 11.5
Offline	0.3 / 0.4	0.2 / 0.9	0.3 / 0.6	1.3 / 2.2	2 / 4.1
Lebenspunkte	13849.2 / 10262.1	8286.2 / 5733.9	11109 / 11984.4	11066.7 / 11431.8	11559.5 / 10500.2
Treffer	8.7 / 10	7.1 / 6.6	10.4 / 10.7	7.3 / 7.1	8.1 / 8.1
Fehlschüsse	10.4 / 8	11.2 / 6.4	10.3 / 6.7	12.4 / 8.3	11.5 / 7.8
Ausweicher	15 / 6.9	15.5 / 3.4	27.6 / 14.3	12.7 / 4.1	15.7 / 5.8
eingesteckte Treffer	18 / 3.9	16.7 / 2.9	19.8 / 6.6	14.3 / 3.6	16.3 / 3.9
Trefferchance in %	45.5 / 55.6	38.8 / 50.8	50.2 / 61.5	37.1 / 46.1	41.3 / 50.9
Ausweichchance in %	45.5 / 63.9	48.1 / 54	58.2 / 68.4	47 / 53.2	49.1 / 59.8
Gesamtschaden	3940.6 / 4458.1	6683.9 / 5257.1	4675.6 / 4653.3	3483.1 / 3352.8	4092.3 / 3993.4
Schaden pro Treffer	380.3 / 432.8	792 / 717.3	414.6 / 390.1	363.9 / 390.3	417.7 / 442
Waffenschaden	421.5 / 422.2	477.1 / 440.7	429.1 / 425	450.8 / 430.2	442.3 / 429.2
Crits / Ghosts	0 / 0	1.6 / 1.1	0 / 0	1.9 / 0.3	-
Überlebende	0.4 / 1.3	0.2 / 1.5	0.3 / 1.3	1.5 / 6.5	2.5 / 10.5
Durchschnittliches Level	173.1 / 170.9	176.8 / 166.5	170.6 / 167.4	176 / 168.3	174.5 / 168.5

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	5.7	11.5
Offline	2	4.1
Lebenspunkte	63222.3	121467.1
Treffer	45.2	90.7
Fehlschüsse	65.6	89.5
Ausweicher	89.5	65.6
eingesteckte Treffer	90.7	45.2
Schaden	23227.9	45402.9
Verluste	3.2	1
Ausgeschossen	5	17
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	3	3



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

El Paso (30 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	1.1 / 2.2	0.9 / 1.3	0.8 / 1.4	3.4 / 6	6.2 / 10.9
Offline	0.6 / 0.8	0.4 / 0.6	0.2 / 0.3	1.7 / 3.3	2.9 / 5.1
Lebenspunkte	16010.6 / 18469.6	10050 / 6604.7	11385.4 / 10933.3	10013.5 / 9635.1	11978.5 / 12417.3
Treffer	7.4 / 7.7	6 / 5.1	8.1 / 9.9	6.5 / 5.8	6.8 / 6.8
Fehlschüsse	6.7 / 5.8	7.7 / 6.4	6.5 / 5.4	8.5 / 6.3	7.6 / 6.1
Ausweicher	17.4 / 5.8	7.3 / 2.1	13.7 / 9.1	9 / 3.3	11.8 / 4.7
eingesteckte Treffer	16.7 / 3.3	10.1 / 2.3	8.5 / 6.1	11.1 / 3.8	12.4 / 3.7
Trefferchance in %	52.5 / 57	43.8 / 44.3	55.5 / 64.7	43.3 / 47.9	47.2 / 52.7
Ausweichchance in %	51 / 63.7	42 / 47.7	61.7 / 59.9	44.8 / 46.5	48.8 / 56
Gesamtschaden	3723.8 / 3825	3917.6 / 4233.3	4212.7 / 4249.7	3345.1 / 2723.3	3624.8 / 3400.3
Schaden pro Treffer	493.9 / 420.5	660.8 / 565.7	505.5 / 368.5	448.5 / 371.1	495.5 / 406.2
Waffenschaden	446.1 / 433.5	443.6 / 457	464.4 / 410.1	429 / 436.8	439.8 / 434.8
Crits / Ghosts	0 / 0	0.5 / 0.7	0 / 0	1.7 / 0.4	-
Überlebende	0.5 / 2.2	0.5 / 1.1	0.5 / 1.2	1.7 / 5.3	3.3 / 9.7
Durchschnittliches Level	175.8 / 175.1	175.8 / 172.3	175.8 / 159.8	164.6 / 169.7	170.6 / 170.7

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	6.2	10.9
Offline	2.9	5.1
Lebenspunkte	69432.4	121896.2
Treffer	41.7	71.8
Fehlschüsse	48.1	66.6
Ausweicher	66.6	48.1
eingesteckte Treffer	71.8	41.7
Schaden	22244.2	36043.7
Verluste	2.9	1.2
Ausgeschossen	4	16
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	9	1



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Fairbanks (36 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	5.6 / 7.3	7.8 / 8.4	2.7 / 2.8	16.3 / 18.2	32.3 / 36.6
Offline	1.5 / 2.4	1.5 / 2.2	0.4 / 0.4	4.8 / 4.5	8.2 / 9.6
Lebenspunkte	22760.4 / 20888.3	5892 / 7140.2	10163.5 / 9877.3	12064.1 / 12281.8	13797.3 / 13987.2
Treffer	8.1 / 9.6	10.4 / 12.9	12.5 / 14.2	8.3 / 10.7	9 / 11
Fehlschüsse	14.5 / 10.6	13.6 / 11.4	13.8 / 10.3	13.8 / 11.7	14 / 11.2
Ausweicher	25.6 / 21.4	6.5 / 5.5	16.1 / 15.9	10.9 / 11.1	14.7 / 13.8
eingesteckte Treffer	24.4 / 14.4	6.8 / 4.1	10.1 / 7.3	12.1 / 7.4	14.5 / 9.1
Trefferchance in %	35.8 / 47.5	43.3 / 53.1	47.5 / 58	37.6 / 47.8	39.1 / 49.5
Ausweichchance in %	51.2 / 59.8	48.9 / 57.3	61.5 / 68.5	47.4 / 60	50.3 / 60.3
Gesamtschaden	4109.7 / 4555.5	12931.4 / 14346.7	7302 / 6957.1	5253.5 / 6086.1	6641.4 / 7215.6
Schaden pro Treffer	467.5 / 401.6	1086.1 / 973.7	540.5 / 469.5	553.9 / 481.9	636.9 / 548.6
Waffenschaden	439.8 / 424.5	465.4 / 457.4	437 / 426.3	450.3 / 440.1	449.4 / 437.4
Crits / Ghosts	0 / 0	1.7 / 1.9	0 / 0	1.9 / 1.3	-
Überlebende	2 / 4.9	3.9 / 6.7	1.3 / 2.3	7.4 / 14.3	14.6 / 28.1
Durchschnittliches Level	155.8 / 153.4	166.5 / 167.1	153.2 / 152.8	168.5 / 165.9	163.3 / 161.2

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	32.3	36.6
Offline	8.2	9.6
Lebenspunkte	396316.6	462443.5
Treffer	294.4	412.9
Fehlschüsse	448.6	414.1
Ausweicher	414.1	448.6
eingesteckte Treffer	412.9	294.4
Schaden	228802.7	283656.1
Verluste	17.7	8.5
Ausgeschossen	6	19
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	9	2



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Georgia (44 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	4 / 5.3	4.9 / 6.1	1.3 / 2.9	10 / 16.3	20.2 / 30.5
Offline	1.6 / 2.3	1.7 / 1.8	0.4 / 0.9	2.6 / 4.7	6.4 / 9.6
Lebenspunkte	20234.3 / 20715.6	7985.4 / 7913.6	8732.3 / 11111.6	12979.1 / 11269.2	14169.5 / 13480.5
Treffer	10.7 / 14.9	12.9 / 11.8	12.4 / 15.6	11.2 / 12	11.4 / 13.1
Fehlschüsse	15.7 / 13	17.5 / 10.8	12.6 / 13.2	17.1 / 13.7	16.5 / 13
Ausweicher	34.6 / 20.9	12.6 / 5.6	15.7 / 14.8	17.2 / 9.4	22 / 12.6
eingesteckte Treffer	29.2 / 12.5	12.7 / 4.7	12.3 / 7.3	19.3 / 7.4	20.9 / 8.4
Trefferchance in %	40.5 / 53.4	42.4 / 52.2	49.6 / 54.2	39.6 / 46.7	40.9 / 50.2
Ausweichchance in %	54.2 / 62.6	49.8 / 54.4	56.1 / 67	47.1 / 56	51.3 / 60
Gesamtschaden	5415.2 / 7887.9	12788.6 / 9892	7022.1 / 7539.2	5513.2 / 5837.9	7024.3 / 7270.4
Schaden pro Treffer	473.7 / 478.2	877 / 798.5	499.4 / 479.1	470.6 / 452.2	554.9 / 521
Waffenschaden	450.9 / 447.4	470.1 / 459	461.8 / 443.1	446.1 / 434	453.4 / 442.9
Crits / Ghosts	0 / 0	1.8 / 1.6	0 / 0	3.5 / 1.2	-
Überlebende	1.2 / 4.4	1.6 / 4.9	0.4 / 2.3	3.1 / 13.3	6.3 / 24.9
Durchschnittliches Level	167.3 / 167	172 / 171.7	170.7 / 168.5	170.2 / 163.5	169.6 / 166.4

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	20.4	30.5
Offline	6.4	9.6
Lebenspunkte	263690.7	373083
Treffer	236.3	391.3
Fehlschüsse	339.2	395.8
Ausweicher	395.8	339.2
eingesteckte Treffer	391.3	236.3
Schaden	149427.7	218510.3
Verluste	14	5.6
Ausgeschossen	4	25
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	7	8



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Hannahville (116 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	1.4 / 4.6	0.6 / 3	0.2 / 0.9	1.2 / 8.7	3.4 / 17.1
Offline	0.8 / 2.4	0.2 / 1.7	0.1 / 0.5	0.5 / 4	1.6 / 8.6
Lebenspunkte	22379 / 15889.4	9390.3 / 6842.2	6753.4 / 8358	8676.3 / 8721.6	16788.7 / 11486.1
Treffer	7.9 / 4.8	6 / 3.9	5.6 / 4.8	4.9 / 4	6.8 / 4.4
Fehlschüsse	9.2 / 4.9	5.5 / 4.9	6.7 / 6.6	7.9 / 5.3	8.3 / 5.1
Ausweicher	49.1 / 2.7	14.2 / 1.1	11.1 / 1.2	7.9 / 1.2	33.2 / 1.8
eingesteckte Treffer	35.1 / 1.8	14.9 / 1	10.2 / 1.5	10.6 / 1	25.6 / 1.4
Trefferchance in %	46.2 / 49.5	52.2 / 44.3	45.5 / 42.1	38.3 / 43	45 / 46.3
Ausweichchance in %	58.3 / 60	48.8 / 52.4	52.1 / 44.4	42.7 / 54.5	56.5 / 56.3
Gesamtschaden	3769.3 / 2304.5	4807 / 3403.3	2901.9 / 2335.5	2642.2 / 2153.7	3583 / 2395.1
Schaden pro Treffer	447.1 / 366.1	698.4 / 661	478.5 / 388.8	438.2 / 380.2	476.8 / 412.8
Waffenschaden	464.3 / 433.6	456.4 / 438.3	414.4 / 438.2	424.7 / 412.7	451.5 / 426.1
Crits / Ghosts	0 / 0	1 / 0.5	0 / 0	1.7 / 0.1	-
Überlebende	0.3 / 4.5	0.1 / 2.9	0.1 / 0.9	0.5 / 8.5	0.9 / 16.8
Durchschnittliches Level	170.2 / 167.5	168.6 / 166.2	164.3 / 167	162.9 / 163.3	168 / 165.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	3.4	17.1
Offline	1.6	8.6
Lebenspunkte	48542.7	176577.2
Treffer	21.6	72.7
Fehlschüsse	26.8	89.3
Ausweicher	89.3	26.8
eingesteckte Treffer	72.7	21.6
Schaden	11783.9	41465
Verluste	2.5	0.4
Ausgeschossen	1	102
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	7	6



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Indiana (22 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	0.9 / 3	1.6 / 5.4	0.4 / 1.6	2.2 / 5.5	5.1 / 15.5
Offline	0.7 / 1.7	0.5 / 1.7	0.1 / 0.9	1 / 2	2.3 / 6.3
Lebenspunkte	21327.7 / 17102	6727 / 7822.2	7767.2 / 6895.2	9158 / 9965.7	11924.5 / 11398.2
Treffer	6.8 / 5.4	8.1 / 5.4	12.2 / 4.4	5.7 / 5.7	7.1 / 5.4
Fehlschüsse	9.4 / 5.5	6.4 / 4.8	7.8 / 5.5	8.1 / 6.7	8 / 5.7
Ausweicher	38.7 / 2.9	12.4 / 2	23.2 / 2.3	11.4 / 3	20.4 / 2.6
eingesteckte Treffer	35.2 / 3	11.1 / 1.6	14.1 / 1.8	13.4 / 2.9	19.2 / 2.5
Trefferchance in %	42 / 49.5	55.9 / 52.9	61 / 44.4	41.3 / 46	47 / 48.6
Ausweichchance in %	52.4 / 49.2	52.8 / 55.6	62.2 / 56.1	46 / 50.8	51.5 / 51
Gesamtschaden	3058 / 2671.8	6881.8 / 4150.6	6239.1 / 1903.4	2626.5 / 2519.3	4169.3 / 2989.9
Schaden pro Treffer	405 / 388.9	881.4 / 581.9	434.2 / 386.6	395.8 / 368.5	534.6 / 438.7
Waffenschaden	424 / 427.3	464.5 / 431.8	412.8 / 410.5	404.6 / 426.9	427.2 / 427
Crits / Ghosts	0 / 0	1.1 / 0.7	0 / 0	2.2 / 0.2	-
Überlebende	0 / 2.9	0.5 / 5.1	0 / 1.5	0.6 / 5	1.1 / 14.5
Durchschnittliches Level	162.2 / 163.8	161.7 / 160.1	155.8 / 162.2	161.5 / 160.7	161.4 / 161.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	5.1	15.5
Offline	2.3	6.3
Lebenspunkte	52585.9	159042.5
Treffer	36.5	83.6
Fehlschüsse	39.5	88
Ausweicher	88	39.5
eingesteckte Treffer	83.6	36.5
Schaden	22185	47162.1
Verluste	4	1
Ausgeschossen	0	17
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	4	1



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Jacksonville (47 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	2.1 / 3.4	0.8 / 2.9	1.6 / 1.6	2.8 / 8.9	7.3 / 16.9
Offline	0.9 / 1.4	0.2 / 0.8	0.9 / 0.8	1.1 / 3.3	3.1 / 6.3
Lebenspunkte	13032.9 / 16575.8	6731.6 / 6252.4	12437.7 / 8549.4	8196.4 / 7516.1	10931.5 / 10484.3
Treffer	7.6 / 8.4	7.2 / 7.5	10.2 / 8.8	7.2 / 6.8	7.9 / 7.6
Fehlschüsse	11.9 / 10.6	9.4 / 9.1	6.7 / 8.6	9.6 / 10.2	10.1 / 10.1
Ausweicher	20 / 6.4	11.1 / 3.5	54.6 / 6	11 / 3.1	22.4 / 4.5
eingesteckte Treffer	22.2 / 4.8	11.3 / 3.4	22.3 / 2.7	12.5 / 3	18.3 / 3.7
Trefferchance in %	39 / 44.2	43.4 / 45.2	60.4 / 50.6	42.9 / 40	43.9 / 42.9
Ausweichchance in %	47.4 / 57.1	49.6 / 50.7	71 / 69	46.8 / 50.8	55 / 54.9
Gesamtschaden	3352.3 / 3789.1	5098.8 / 6774	5774.2 / 4502.2	3997.4 / 3496.4	4111.2 / 4149.1
Schaden pro Treffer	425.1 / 444.8	626.7 / 819	542.3 / 449.4	497 / 455.1	484.2 / 503.7
Waffenschaden	435 / 443.5	415.7 / 430.4	532.5 / 419	427.4 / 413.6	447.7 / 426.6
Crits / Ghosts	0 / 0	0.9 / 1.1	0 / 0	1.7 / 0.2	-
Überlebende	0.3 / 3.3	0.1 / 2.7	0.2 / 1.5	0.5 / 8.2	1 / 15.7
Durchschnittliches Level	162.8 / 166.9	152.9 / 157.9	174.3 / 155.2	155.7 / 154.2	161.8 / 159.1

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	7.3	16.9
Offline	3.1	6.3
Lebenspunkte	75207.4	156343.7
Treffer	58.1	125.7
Fehlschüsse	69.8	168.3
Ausweicher	168.3	69.8
eingesteckte Treffer	125.7	58.1
Schaden	31482	71421.7
Verluste	6.3	1.2
Ausgeschossen	0	39
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	5	3



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Kentucky (34 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	3.9 / 3.8	1.6 / 3.8	0.9 / 1.2	5.8 / 10	12.2 / 18.9
Offliner	0.6 / 1	0.4 / 1.2	0.3 / 0.4	1.4 / 2.7	2.6 / 5.3
Lebenspunkte	20104.2 / 15083.1	6344.1 / 5465.7	6789.8 / 11217.1	11550.5 / 11361.7	14851.5 / 11614.7
Treffer	11.7 / 9.3	7.5 / 9.1	6.9 / 12.2	7.8 / 8	9.6 / 8.9
Fehlschüsse	12.7 / 11	9.4 / 10	9.1 / 7.2	11.7 / 11.7	11.8 / 10.9
Ausweicher	35.2 / 8.8	5.2 / 4.5	12 / 19.1	8.6 / 6.6	21.2 / 7.7
eingesteckte Treffer	23.1 / 7.6	5.3 / 3.6	7.9 / 7	10.5 / 5.8	15.8 / 6.1
Trefferchance in %	48 / 45.8	44.4 / 47.6	43.1 / 62.9	40 / 40.6	44.9 / 44.9
Ausweichchance in %	60.4 / 53.7	49.5 / 55.6	60.3 / 73.2	45 / 53.2	57.3 / 55.8
Gesamtschaden	8726.4 / 5564.5	6729.7 / 11045	4414.5 / 5680.1	3988.4 / 3764.1	6563.1 / 5703.3
Schaden pro Treffer	689.7 / 564.7	876.5 / 1019.8	605.1 / 428.6	476 / 423.6	626.5 / 572
Waffenschaden	503.4 / 451.9	422.6 / 460	408.9 / 436.9	424 / 421.8	461.1 / 439.2
Crits / Ghosts	0 / 0	1 / 1.2	0 / 0	1.8 / 0.8	-
Überlebende	1.9 / 3.1	1.1 / 3.1	0.3 / 1.1	2.9 / 8.2	6.3 / 15.4
Durchschnittliches Level	172.3 / 159.2	145.4 / 157.3	149.6 / 163.8	154.2 / 155.7	161.7 / 157.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	12.2	18.9
Offliner	2.6	5.3
Lebenspunkte	161037.8	205708.9
Treffer	108.7	165.6
Fehlschüsse	140.4	205.5
Ausweicher	205.5	140.4
eingesteckte Treffer	165.6	108.7
Schaden	71772.8	108054.3
Verluste	5.9	3.4
Ausgeschossen	2	18
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	12	2



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Louisiana (44 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	1.5 / 3.2	1.7 / 2.8	3 / 4.9	2.5 / 6.1	8.7 / 17
Offline	0.3 / 0.8	0.4 / 0.7	1.2 / 1.8	0.8 / 2.1	2.7 / 5.4
Lebenspunkte	12610.5 / 16502	3867.9 / 6415.5	10628.3 / 8537.3	15557.2 / 10543.7	11276.9 / 11397.6
Treffer	10.8 / 10.6	8.4 / 8.1	10.4 / 9.2	7.7 / 8.1	9.5 / 9.2
Fehlschüsse	12.7 / 11.4	9.3 / 8.7	10.9 / 7.9	13.9 / 10.9	11.9 / 10
Ausweicher	19.9 / 11.3	5.3 / 3.5	24.8 / 5.1	21.5 / 5.1	19.3 / 6.8
eingesteckte Treffer	20.4 / 8.1	5.9 / 2.6	17.4 / 3.7	23.4 / 4.8	17.8 / 5.3
Trefferchance in %	46 / 48.2	47.5 / 48.2	48.8 / 53.8	35.6 / 42.6	44.4 / 47.9
Ausweichchance in %	49.4 / 58.2	47.3 / 57.4	58.8 / 58	47.9 / 51.5	52 / 56.2
Gesamtschaden	5807.5 / 4722.3	8897.9 / 6848.3	4824.6 / 5066.3	3400.7 / 3767.8	5446.9 / 4808.1
Schaden pro Treffer	528.6 / 406.2	958.4 / 727.5	452.9 / 493.9	406.9 / 404.3	548.2 / 470.8
Waffenschaden	404.4 / 399.5	446 / 438	425.8 / 418.5	425 / 412.3	422.7 / 413.2
Crits / Ghosts	0 / 0	1.2 / 1	0 / 0	4.1 / 0.6	-
Überlebende	0.4 / 3	0.5 / 2.4	0.7 / 4.2	0.6 / 5.4	2.3 / 15
Durchschnittliches Level	150.8 / 150.6	155.6 / 150.8	152.4 / 148.8	155.7 / 152	153.2 / 150.6

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	8.8	17.3
Offline	2.7	5.5
Lebenspunkte	96456.5	178910.9
Treffer	81.1	151.7
Fehlschüsse	102.5	167.7
Ausweicher	167.7	102.5
eingesteckte Treffer	151.7	81.1
Schaden	46995.7	82273.4
Verluste	6.5	2.1
Ausgeschossen	5	31
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	4	4

Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Mexiko (34 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	2 / 3.1	2.6 / 4.4	2 / 1.9	4.9 / 8.8	11.6 / 18.2
Offline	0.6 / 1.1	0.4 / 1	0.9 / 0.8	3.2 / 3.2	5.1 / 6.1
Lebenspunkte	11750.7 / 15493.9	5714.1 / 6676.9	13091.7 / 11474.9	10084.9 / 8154.6	10166.6 / 10285.1
Treffer	7.7 / 8.1	9.9 / 8.7	10.8 / 9.5	7.2 / 6.4	8.4 / 7.7
Fehlschüsse	11.9 / 8.5	12.4 / 8.8	12.3 / 6.8	11 / 9.1	11.7 / 8.7
Ausweicher	13.4 / 11.3	7.7 / 5	30.8 / 20.3	10.2 / 4.5	13.7 / 8
eingesteckte Treffer	13.1 / 8.4	6.8 / 3.9	18.6 / 7.9	11.6 / 4.6	12.1 / 5.8
Trefferchance in %	39.3 / 48.8	44.4 / 49.7	46.8 / 58.3	39.6 / 41.3	41.8 / 47
Ausweichchance in %	50.6 / 57.4	53.1 / 56.2	62.3 / 72	46.8 / 49.5	53.1 / 58
Gesamtschaden	3979.6 / 3406.8	10161.9 / 7909.2	5871.2 / 5578.2	2532.2 / 2317.6	4941.2 / 4078.4
Schaden pro Treffer	459.2 / 407.6	906 / 820.6	447.5 / 531.3	325.5 / 322.1	496.3 / 468.5
Waffenschaden	410.1 / 398	449.8 / 443.6	422 / 433.1	343.4 / 348.9	395.5 / 390.2
Crits / Ghosts	0 / 0	1.6 / 1.2	0 / 0	1.7 / 0.6	-
Überlebende	1.3 / 2.3	1.6 / 3.5	0.7 / 1.6	2.2 / 6.6	5.8 / 14
Durchschnittliches Level	148.5 / 145	151 / 148.5	151.2 / 150.7	138.9 / 135.8	145.9 / 142.4

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	11.6	18.2
Offline	5.1	6.1
Lebenspunkte	114345.2	171313.2
Treffer	98.7	138.2
Fehlschüsse	134.9	158.7
Ausweicher	158.7	134.9
eingesteckte Treffer	138.2	98.7
Schaden	59038.1	76464
Verluste	5.8	4.2
Ausgeschossen	3	18
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	9	4



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Nevada (41 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	1.6 / 2.9	2.2 / 7.2	2.7 / 4.3	4.3 / 10.7	10.9 / 25.1
Offline	0.2 / 1	0.4 / 1.3	0.6 / 1.6	1.2 / 3.9	2.5 / 7.8
Lebenspunkte	22928.7 / 13831.7	4067 / 3660.2	10413.5 / 8799	8711.3 / 6724.5	11994 / 7701.1
Treffer	10.9 / 8.6	11.1 / 7.7	13.3 / 8.9	9.4 / 6	10.9 / 7.4
Fehlschüsse	14.5 / 11.7	12.5 / 9.2	10 / 9	12.2 / 10.6	12.4 / 10.2
Ausweicher	37.9 / 12.3	7.3 / 2.2	40.8 / 9.8	14.8 / 3.5	25.2 / 5.9
eingesteckte Treffer	35.3 / 10.3	6.8 / 2.4	19.1 / 5.5	13.5 / 4.5	19.3 / 5.3
Trefferchance in %	42.9 / 42.4	47 / 45.6	57.1 / 49.7	43.5 / 36.1	46.8 / 42
Ausweichchance in %	51.8 / 54.4	51.8 / 47.8	68.1 / 64.1	52.3 / 43.8	56.6 / 52.7
Gesamtschaden	4632.8 / 3248.7	8399.1 / 6402.9	5463 / 3702.1	3527.8 / 2291.5	5083.3 / 3769
Schaden pro Treffer	411 / 313.8	673 / 734	413.3 / 361.6	346.2 / 315.7	434.5 / 430.7
Waffenschaden	412.4 / 342.1	365.8 / 378.3	382.8 / 361.5	346.1 / 330.8	374.8 / 350.1
Crits / Ghosts	0 / 0	1.5 / 1.1	0 / 0	2.1 / 0.6	-
Überlebende	0.6 / 2.5	0.8 / 6.1	0.6 / 3.6	1.4 / 8.7	3.3 / 21
Durchschnittliches Level	143 / 127.8	132.9 / 133.6	143.3 / 136.6	131.6 / 126.3	137.4 / 130.1

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	10.9	25.1
Offline	2.5	7.8
Lebenspunkte	112309.6	175972.9
Treffer	118.7	182.8
Fehlschüsse	131	252.5
Ausweicher	252.5	131
eingesteckte Treffer	182.8	118.7
Schaden	55909	96170.6
Verluste	7.6	4.1
Ausgeschossen	5	27
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	4	5



Fortkämpfe - Weltenstatistik - Fortsetzung

Ohio (131 Fortkämpfe)

Spieler Statistik	Soldat	Duellant	Arbeiter	Abenteurer	Alle
Teilnehmerzahl	6.7 / 9.1	7.7 / 11.6	5.1 / 6.4	6.6 / 9.7	26.1 / 36.8
Offline	1 / 1.4	0.7 / 1.3	0.8 / 1.2	1.3 / 2	3.8 / 5.9
Lebenspunkte	17943.7 / 15818.3	3275.9 / 2593.4	8970.8 / 7256	9687 / 8214.8	11453.6 / 9667.8
Treffer	8.7 / 8.5	10 / 11.2	13.2 / 11.9	8.1 / 6.7	9.6 / 9.2
Fehlschüsse	14.8 / 14.3	12.7 / 12.7	12 / 10.9	14.1 / 13.4	13.7 / 13.2
Ausweicher	27.7 / 18	6.2 / 2.6	29.9 / 14.4	13.9 / 6.8	20.2 / 11.2
eingesteckte Treffer	22.3 / 13.5	5.8 / 2.4	13.8 / 6.9	12.5 / 6.3	15.2 / 8.2
Trefferchance in %	37 / 37.3	44.1 / 46.9	52.4 / 52.2	36.5 / 33.3	41.2 / 41.1
Ausweichchance in %	55.4 / 57.1	51.7 / 52	68.4 / 67.6	52.7 / 51.9	57.1 / 57.7
Gesamtschaden	3073.4 / 2722.7	10399.1 / 10969.6	7430.7 / 6693.4	2989.3 / 2181	5454.8 / 5247.6
Schaden pro Treffer	322.9 / 280.3	957.4 / 888.2	506.5 / 472.8	330 / 270.8	501.9 / 458.9
Waffenschaden	331.8 / 310	375.9 / 371.8	392.6 / 377.7	332.6 / 303.7	351.8 / 333.7
Crits / Ghosts	0 / 0	1.8 / 2	0 / 0	2.3 / 1.2	-
Überlebende	2.1 / 6.3	2.5 / 8.6	1.5 / 4.5	2 / 7.1	8 / 26.5
Durchschnittliches Level	117.5 / 112.4	128.6 / 126.5	133.4 / 132.4	114.9 / 109.2	122 / 118.1

Team Statistik	Angriff	Verteidigung
Teilnehmerzahl	26.1	36.8
Offline	3.8	5.9
Lebenspunkte	255203.5	300145.1
Treffer	255.3	347.7
Fehlschüsse	351.1	477.2
Ausweicher	477.2	351.1
eingesteckte Treffer	347.7	255.3
Schaden	158339.3	216178.2
Verluste	18.1	10.3
Ausgeschossen	26	79
Alternative Siege (Flagge, Gehalten)	16	10



Handwerker aufgepasst!

Verlustgeschäft bei Materiallieferung

Wie bereits in einer früheren Ausgabe schon mal erwähnt, geht es heute aus aktuellem Anlass nochmals um die Verlustgeschäfte der Handwerker. In diesem Fall konkret um die des Quacksalbers.

Bei der Quest „Die Geschichte von Nizhoni und Winston“ wird „Starke Säure und Lauge“ benötigt, die der Quacksalber herstellen kann. Dieses Produkt ist sehr materialintensiv und meistens sehr teuer auf den Märkten, was die Gemüter verärgert. Man benötigt 114 Produkte, die in mehreren Craftingschritten hergestellt werden müssen. Um das einmal zu veranschaulichen, ein Beispiel.

Ein Spieler bittet einen befreundeten Quacksalber: „Ich stelle dir die Produkte für Starke Säure und Lauge auf den Markt und du verkaufst mir dann das Endprodukt für den Verkaufspreis.“, dann ergibt sich folgendes:

Der Quacksalber kauft die auf den Markt gestellten Produkte für insgesamt 1.450 Dollar. Er bastelt daraus das gewünschte Produkt und stellt es dem Käufer für $VK = 180$ Dollar auf den Markt. Der Verlust für den Quacksalber ist deutlich erkennbar. Wenn der „Kunde“ nun aber 10 Stück Säure und Lauge haben möchte, dann summiert sich der Verlust noch. Der Quacksalber kauft die Produkte für 14.500 Dollar und stellt sie zum VK für 1.800 Dollar auf den Markt!

Für zehn Starke Säure und Lauge werden benötigt:

Heu = 200 Dollar

Glas Wasser = 600 Dollar

Salpetersalz = 600 Dollar

Katzengold = 800 Dollar

Holz = 2.400 Dollar

Schwefel = 1.200 Dollar

Holzkohle = 1.500 Dollar

Elixier = 7.200 Dollar

Gesamtsumme Materialeinkauf für den Quacksalber: 14.500 Dollar

Summe für den Verkaufspreis: 1.800 Dollar

Der Quacksalber hat somit also 12.700 Dollar Verlust!

Es gibt Spieler, wie z. B. **Logikani** auf Welt 10, die ihrer Bestellung noch den Hinweis beilegen, dass das Endprodukt nicht für 1.800 Dollar, sondern für die 14.500 Dollar auf den Markt gestellt werden soll. Es ist also nicht verwunderlich, wenn die Quacksalber ihre Produkte ohne Materiallieferung für einen in den Augen der Käufer zu teuren Preis auf den Weltmarkt stellen.

(Cymoril)



Geschichtenschreiber

Geschichten, die Spieler schrieben

In der letzten Ausgabe der TWTimes baten wir unsere Leser, eine Geschichte zu schreiben, die vorgegebene Wörter zum Inhalt hat. Wie versprochen, veröffentlichen wir nun die Einsendungen.

(Cymoril)

John S. Chisum, Welt Fairbanks



Waupees kleine Geschichte

Der Tag war regnerisch. Ach was sag ich, es goss wie aus Eimern. Völlig durchnässt kam Waupee im Saloon an. Es bot sich ihm das gleiche Bild wie seit 15 Jahren. Henry wischte mal wieder an der Theke rum und John trank seinen Whiskey. Maria stand am Tresen und begrüßte Waupee freundlich mit Hough.. „Greetz“ antwortete der stolze Indianer, ein Gruß den er vor kurzem von einem freundlichen Abenteurer gehört hatte. „Sag mal Maria, kannst du mir ein Bad machen? Ich muss mich etwas erholen, bevor ich in mein Dorf reite. Hab einiges zu tun. Meine Eselherde hat leider das Gatter ramponiert. Musste mir unbedingt eine Drahtrolle besorgen. Einige Sachen fehlen aber noch, aber die hole ich mir später.“

„Hi Waupee“ Aus doch etwas glasigen Augen blickte John hoch um im nächsten Moment wieder in seinem Whiskey-Glas zu versinken. Waupee ging zur Theke und bat Henry um ein Glas Feigensaft. Eine Eigenkreation von ihm; zwei Fässer hatte Waupee ihm vor kurzem.. ähm , etwas überteuert verkauft. „Waupee, dein Bad ist fertig. Hab dir auch ein Bett fertig gemacht.“ Maria stand an der Balustrade und Waupee bedankte sich. „Dann bis morgen.“

Unser alter Inds-Man war früh wach und ihm knurrte der Magen. „Mal sehen, vielleicht bekomme ich bei Henry ein Frühstück.“ Er ging die Treppe runter zum Tresen; Henry war schon wieder am Putzen. „Sag mal, Old Friend, kannst du mir eine Portion Bohnen mit Speck machen?“ „Frag mal Maria“, knurrte der Barkeeper. „Die kommt gleich.“ „Dann bring mir wenigstens einen Fruchtsaft, bringt meine Motivation zum Arbeiten ein wenig höher.“ Waupee nahm am nächsten Tisch Platz und wartete. Um sich die Zeit ein wenig zu vertreiben nahm er ein Stück Leder aus seinem Medizinbeutel und begann seltsame Zeichen darauf zu malen. Es sah so aus wie ... ja eine Art Einkaufsliste. Erkennbar waren Holz und Nägel, der Rest waren wohl andere Sachen wie Lebensmittel.

Inzwischen war der Saft ausgetrunken und Maria machte sich bemerkbar. „Hast du gut geschlafen, Waupee?“ „Ja und nun habe ich Hunger.“ „Bohnen mit Speck sind alle. Wie wäre es stattdessen mit einer Karotten-Tomatensuppe? Die ist lecker; bringt viel mehr Kraft zum Arbeiten. Wir haben auch noch etwas Kürbissuppe.“ „Na gut, dann eben eine Suppe.“ Nach dem dritten Teller bedankte er sich und verließ den Saloon, um seine beiden Lieblingsesel aus dem Stall zu holen. Er begab sich noch kurz zum General Store um sich eine neue Feldflasche zu besorgen. Dann ging es heimwärts.

Waupees Dorf lag in einer staubigen Gegend. Nur gut das er die Möglichkeit hatte etwas nordwestlich Weideland für seine Eselzucht zu bekommen. Und anders als viele Stammesbrüder hatte unser indianischer Freund sein Tipi gegen eine kleine Blockhütte getauscht. Die Esel kamen auf die Weide, Waupee nahm die Satteltaschen ab und ging in seine Hütte. „Nun, es ist noch nicht zu spät mit den Arbeiten anzufangen, ich suche mal den Hammer.“ Es war etwas schwierig das Holz zum Gatter zu bringen. Zufällig kamen ein paar Reiter aus der Stadt vorbei, gute Bekannte von unserem Waupee. Und natürlich waren sie bereit zu helfen. Waupee rief „Danke Freunde! Ihr seid sicherlich durstig, ich hole eine Kanne Tee. Das ist gut für die Erholung!“

Geschichtenschreiber - Fortsetzung

Er lächelt und geht zurück zu seinem Haus. Leider übersah er ein paar Steine die im Weg lagen, stolpert und -plumps- lag er im Staub des inzwischen wieder getrockneten Weges. „Mist.“ Brummelnd holte Waupee den Tee und die Arbeit ging schnell voran. Als die Dämmerung hereinbrach, war das Gatter repariert und man ging zurück ins Dorf. „Freunde, als Dank für eure Hilfe veranstalten wir ein kleines Fest! Kommt und helft etwas mit!“ Waupee rief seine Stammesbrüder und -schwestern zusammen und alle bereiteten ein Festmahl vor. Er lief in seine Hütte und wollte Feigensaft holen als ihm einfiel das ja Öl für seine kürzlich neu erworbene Lampe fehlte. Nun, es ging auch ohne.

Nach ausgiebigen Essen und Trinken saßen alle rund um die Lagerfeuer und erzählten sich viele Geschichten aus dem Wilden Westen. Das Kalumet – die Friedenspfeife – ging herum und alle waren sehr zufrieden von diesem gelungenem Abend. „Was John, Henry und Maria morgen wohl im Saloon sagen werden“, dachte Waupee noch als schließlich alle in den wohlverdienten Schlaf fielen ...



Mai-Lin, Welt Georgia

Hey du, hast du dich schon immer gefragt, wie das Leben im Wilden Westen wirklich war? Wie die Menschen damals ihr Tipi aufgebaut haben oder woher sie ihre Feldflaschen bezogen? Dann bist du hier genau richtig! Hier erfährst du alles über die wichtigsten Materialien und Werkzeuge im Wilden Westen. Vom Hammer und Nägeln bis hin zur Drahtrolle und Öl – wir decken alles ab!

In einem alten Saloon bestehend aus Holz und Stein wirst du den berühmten Indianer Waupee treffen. Er erzählt dir die Geschichte und am Ende wirst du nicht nur ein Experte für den Wilden Westen sein, sondern auch einige interessante Anekdoten mitnehmen können. Ein Highlight dabei ist das Rauchen einer alten Friedenspfeife. Manche behaupten, sie schmeckt nach alten Schuhen aus Leder. Also schnapp dir deinen Cowboyhut und und lass uns los reiten!



Neidschlayer, Welt Phoenix

In den weiten Ebenen des Wilden Westens lebte ein tapferer Indianerstamm, bekannt als die Wapiti. Angeführt von ihrem mutigen Häuptling Waupee, der für seine Weisheit und Führungsstärke respektiert wurde, strebten sie nach Harmonie und Frieden.

Eines Tages, als der Stamm an einem malerischen Flussufer lagerte, wurde Waupee von einer Vision heimgesucht. Er sah eine große Gefahr auf den Stamm zukommen und beschloss, vorsorglich Schutzmaßnahmen zu ergreifen. Er versammelte seine Krieger und verkündete: "Wir müssen unsere Tipis fester und widerstandsfähiger machen, um uns vor dem Sturm zu schützen, der auf uns zukommt."

Die Wapiti begannen sofort, Holz, Steine und andere Materialien zu sammeln, um ihre Tipis zu verstärken. Waupee selbst nahm einen Hammer, Nägel und eine große Feldflasche mit Wasser mit, um den Stamm zu inspirieren und anzuleiten. Gemeinsam arbeiteten sie hart, um ihre Häuser zu sichern.

Während sie die Tipis verstärkten, kam Waupee auf die Idee, etwas Besonderes für den Stamm zu schaffen. Er nahm eine Lederhaut und begann, eine Friedenspfeife zu schnitzen, die die Verbundenheit des Stammes symbolisieren sollte. Er verzierte sie mit wunderschönen Mustern und band sie mit einem Lederband zusammen.

Geschichtenschreiber - Fortsetzung

Als die Tipis gestärkt waren und die Friedenspfeife fertiggestellt war, versammelten sich die Wapiti um Waupee. Er hielt die Friedenspfeife hoch und sprach: "Dieses Symbol der Einheit und des Friedens wird uns durch schwere Zeiten tragen. Möge es uns daran erinnern, dass wir gemeinsam stark sind."

In der folgenden Nacht zog ein heftiger Sturm über das Land der Wapiti hinweg. Der Wind pff, Regen prasselte und Blitze zuckten am Himmel. Doch die Tipis hielten stand, und die Wapiti fanden Schutz darin. Sie saßen zusammen, rauchten die Friedenspfeife und spürten den Zusammenhalt ihres Stammes.

Am nächsten Morgen, als sich der Sturm gelegt hatte, betrachtete Waupee die geschützten Tipis und das glückliche Volk. Er wusste, dass ihre Bemühungen Früchte getragen hatten. Aber er erkannte auch, dass es in der Natur des Lebens lag, immer neuen Herausforderungen gegenüberzustehen.

Waupee beschloss, seine Vision und die Lehren aus dem Sturm zu nutzen, um den Stamm weiter zu stärken. Er beauftragte einige der jüngeren Krieger, Drahtrollen zu sammeln, um Zäune zu bauen und das Territorium der Wapiti zu sichern. Außerdem schickte er eine Gruppe von Kundschaftern aus, um nach neuem Öl in den umliegenden Gebieten zu suchen. Diese Ressource könnte dem Stamm helfen, Handel mit anderen Gemeinschaften zu betreiben und ihre Unabhängigkeit zu wahren.

So führte Waupee den Stamm der Wapiti in eine neue Ära des Fortschritts und der Stabilität. Mit den Drahtrollen errichteten sie schützende Zäune um ihr Territorium, die ihnen Sicherheit vor potenziellen Bedrohungen boten.

Die Kundschafter kehrten mit guten Nachrichten zurück. Sie hatten Ölquellen entdeckt, die reichlich flüssigen Reichtum versprachen. Waupee erkannte das enorme Potenzial dieses Fundes und beschloss, das Öl zu nutzen, um den Stamm wirtschaftlich voranzutreiben.

Mit Geschick und Weitblick organisierte Waupee den Bau einer kleinen Öltraffinerie nahe des Stammeslagers. Die Wapiti begannen, das Öl aus den Quellen zu fördern und es zu Brennstoffen, Schmiermitteln und anderen nützlichen Produkten zu verarbeiten. Dies eröffnete ihnen neue Handelsmöglichkeiten und brachte Wohlstand in ihre Gemeinschaft.

Waupee nutzte die Ressourcen des Landes auch, um die Fähigkeiten und das Wissen des Stammes weiter auszubauen. Er ließ Leder aus den Häuten der erlegten Tiere herstellen und lehrte die Wapiti, es geschickt zu verarbeiten. Sie begannen, robuste Lederkleidung, Mokassins und andere Produkte herzustellen, die sie nicht nur selbst nutzen konnten, sondern auch gegen andere Waren eintauschten.

Die Drahtrollen erwiesen sich ebenfalls als äußerst nützlich. Der Stamm nutzte sie, um tierische Herden zu halten und ihre Felder zu schützen. Mit dem gewonnenen Frieden und der verbesserten Infrastruktur konnten die Wapiti ihre Landwirtschaft erweitern und eine reichhaltige Ernte einfahren.

Während die Wapiti von ihren Erfolgen profitierten, vergaßen sie nie die Bedeutung der Einheit und des Friedens. Immer wenn Waupee das Lagerfeuer entzündete und die Friedenspfeife herumreichte, erinnerte er sie daran, dass ihre Stärke in ihrer Zusammenarbeit und Solidarität lag.

Die Wapiti gediehen in den kommenden Jahren und wurden zu einem respektierten Stamm im Wilden Westen. Die Geschichte von Waupee und seinem Einsatz für den Schutz des Stammes und den Fortschritt blieb in den Legenden des Westens lebendig.



Geschichtenschreiber - Fortsetzung

Yasmine, Welt 1

Wie gewonnen so zerronnen....

Was für ein Shiiiiit-Wetter – Waupee stand die Verzweiflung ins Gesicht geschrieben. Seit Tagen, nein gefühlt seit Wochen regnete es ohne Unterlass – sein Gaul, welcher auf den wunderschönen Namen Hyronimus hört oder auch nicht, mutierte schön langsam zum Seepferdchen. Hyronimus weigerte sich nunmehr das Tipi zu verlassen, in welches es nach 4 Tagen Dauerregen geflüchtet ist. Waupee war alles andere als amüsiert, wer möchte schon sein Lager mit dem Arsch eines Pferdes teilen? Wenigstens wurden die „Geschäfte“ noch draußen verrichtet, allerdings nur bekleidet mit einem Regenponcho und Regenstiefeln aus feinstem Leder der äußerst seltenen Blaurückenantilope.

Nach der 137. Runde Poker warf Waupee entnervt seine Karten ins Lagerfeuer – der verdammte Gaul schummelte dermaßen, dass es schon weh tat. „Es reicht!“ dachte sich Waupee und beschloss, seinem Pferd endlich einen Stall zu bauen, Regen hin oder her. Er schnappte sich Taschunkas Tomahawk, ein Erbe seines Großvaters mütterlicherseits, und trabte zum nächstgelegenen Wäldchen, um erst einmal das notwendige Holz zu besorgen. Wohlgemerkt ER trabte, nicht sein Pferd, das lag noch im Tipi. Nach 3 Tagen hatte er endlich das notwendige Baumaterial zusammen – es wäre vielleicht ein bisschen schneller gegangen, hätte das Faultier wenigstens den Karren gezogen....

„Verdammt, wo hab ich meine Friedenspfeife wieder hingelegt. Ich muss jetzt unbedingt eine rauchen“ brummte Waupee und schüttelte kurz seine Feldflasche. „Na toll, auch leer Hyronimus, hast du meinen letzten Schluck Mexikanischen Tequila gesoffen??? Mannnnnno“.

Übermotiviert durch den Gedanken, endlich das Tipi wieder für sich alleine zu haben, machte sich Waupee daran, den Bauplan für die neue Unterkunft seines Tipigenossen zu zeichnen. Ordnung muss sein - sowas geht natürlich nicht ohne die entsprechende Baugenehmigung unter Beachtung der brandschutzrelevanten Sicherheitsmaßnahmen.

„Soooooooo, mal sehen, Hammer und Nägel sind da, die Steine und das Holz liegen schon an der Baustelle. Ich glaub, ich muss mir noch eine dieser Drahtrollen besorgen. Ich versteh die Bleichgesichter immer noch nicht, warum die ihre Wäscheleinen so weit weg von ihren Siedlungen spannen! Und vor allem so weit oben, da kommt doch keine Squaw ran?“ Ganz in diesen Gedanken versunken, bearbeitete er weiter mit Spitzhacke und Spaten den harten Boden, um 4 Löcher zu buddeln. Beim letzten Schlag allerdings schoss plötzlich eine schwarz-braune Fontäne aus der Grube. „ÖL, juuuuuu ich bin auf Öl gestoßen – ich werde reich!!!!“ Wie ein wildgewordener Ziegenbock hüpfte Waupee um seinen vermeintlichen Glücksfund. Bei näherer Beriechung allerdings musste er feststellen, dass es sich keinesfalls um das begehrte schwarze Gold handelte. Offensichtlich dürfte er die Klärgrube der sich in der Nähe des Indianerdorfes befindlichen Stadt MupfelSchlotzWuff angebohrt haben. Nun gab er endgültig auf und von nun an teilten sich Waupee und Hyronimus einmütig das Tipi und wenn sie nicht erstunken sind, leben sie heute noch dort in traurer Zweisamkeit.



Geschichtenschreiber - Fortsetzung

Chasca Coyllur, Welt Phönix

Vorsichtig öffnete ich die Augen. Ich lag im Gras, mein Kopf schmerzte und ich sah im ersten Moment um mich herum nur Wolken. Gerade als ich dachte: "Oh nein, nicht schon wieder!" lichtete sich die Wolkendecke. Wie aus dem nichts kam Henrys Stimme in mein Ohr und flüsterte mir Anweisungen, die ich schon so oft gehört hatte, zu. Ich ignorierte die Anweisungen und lief ziellos umher. Endlich entdeckte ich in der Ferne einen Mann. Beim Näherkommen sah ich das lange schwarze Haar mit dem roten Stirnband: Waupee! Ich lief schnell auf ihn zu und blieb atemlos vor ihm stehen: "Waupee, wo zur Hölle bin ich gelandet?" Waupee erwiderte lächelnd, ich wäre jetzt auf Phönix. Die Welt sei noch leer, aber schon bald würden viele Menschen hier erscheinen und die Welt mit Duellen und Fortkämpfen unsicher machen. Er nahm mich mit zu seinen Tipi, vor dem Eingang hatte er aus Steinen und Holz eine Feuerstelle errichtet. "Setz dich erstmal zu mir", er deutete neben die Feuerstelle, wo er aus Drahtrolle und Leder Sitzgelegenheiten gebastelt hatte. Hammer und Nägel, die auf dem Boden verstreut waren, zeigten mir, dass Waupee sein Tipi erst vor Kurzem erbaut hatte. "Du weißt was jetzt kommt", sagte er als wir uns hinsetzten. Oh ja, das wusste ich wirklich. Die Zeit für einen neuen Anfang, einer neuen Welt, war gekommen. Alte Fehden konnten hinter sich gelassen, neue Freundschaften geschlossen werden. Neue Städte würden sich hervortun. Er reichte mir seine gestopfte Friedenspfeife, goss etwas Öl auf das Holz, machte ein Feuer und sah mich an: "Wir werden wieder die gleichen Abenteuer bestehen, mit Maria, Henry, John und all den anderen. Aber wie auf jeder Welt, wird alles etwas anders sein und ich freue mich darauf. Entscheide gut, was du auf dieser Welt machen willst und sei fleißig. In einem Jahr werden wir das gleiche Gespräch wieder führen". Er lachte und reichte mir seine Feldflasche mit Whiskey.. Prost Phönix.



supahtotti, Welt Buffalo

Vergesst alles, was ihr über Jesus oder Brian gehört habt. Hier ist die einzig echte Geschichte. Ähnlichkeiten sind durchaus beabsichtigt ;-)

Es begab sich aber zu der Zeit, dass ein Gebot von Präsident Grant ausging, dass alle Welt geschätzt würde. Und diese Schätzung war zwar bei weitem nicht die allererste aber sie geschah zur Zeit, da supahtotti Bürgermeister von Freedom City war. Und jedermann ging, dass er sich schätzen ließe, ein jeder in seine Stadt.

Da machte sich auf auch Schriff John Fitzburn in den goldenen Westen, damit er sich schätzen ließe mit Maria Roalstad, seinem vertrauten Weibe; die war schwanger. Und als sie dort waren, kam die Zeit, dass sie gebären sollte. Und sie gebar ihren ersten Sohn und wickelte ihn in Windeln und legte ihn in eine Krippe; denn sie hatten sonst keinen Platz in einem Tipi. Die Krippe hatte sie selbst gebaut mit Hammer und Nägeln aus Holz und Leder.

Und es waren Cowboys in derselben Gegend auf der Prarie, die hüteten des Nachts ihre Herde zwischen den Steinen. Und der Engel des Herrn trat zu ihnen, und die Klarheit des Herrn leuchtete um sie; und sie fürchteten sich sehr. Und der Engel sprach zu ihnen: Fürchtet euch nicht! Siehe, ich verkündige euch große Freude, die allem Volk widerfahren wird; denn euch ist heute Waupee geboren.

Und das habt zum Zeichen: Ihr werdet finden das Kind in Windeln gewickelt und in einer Krippe liegen. Und alsbald war da bei dem Engel die Menge der himmlischen Heerscharen, die lobten Gott und sprachen: Ehre sei Gott in der Höhe und Friede auf Erden bei den Menschen seines Wohlgefallens.

Und als die Engel von ihnen gen Himmel fuhren, sprachen die Cowboys untereinander und leerten ihre Feldflasche: Lasst uns nun gehen nach Freedom City und die Geschichte sehen, die da geschehen ist, die uns der Herr kundgetan hat. Und sie kamen eilend und fanden beide, Maria und John dazu das Kind in der Krippe liegen.

Geschichtenschreiber - Fortsetzung

Und auch alle anderen, die davon gehört hatten, zogen dort hin. Und siehe, der Stern, den sie im Morgenland gesehen hatten, ging vor ihnen her, bis er über dem Ort stand, wo das Kindlein war. Als sie den Stern sahen, wurden sie hochofrennt und fanden das Kindlein mit Maria, seiner Mutter, und fielen nieder und beteten es an und taten ihre Schätze auf und schenken ihm wertvolles Öl, golden glänzenden Draht von der Drahtrolle und eine gut gefüllte Friedenspfeife.

Vielen Dank für die Zeitung und die tollen Rätsel :-)



siraustin, Welt Arizona

Unser Waupee kommt wieder mitten in der Nacht rauchend mit seiner Friedenspfeife aus Henrys Saloon. Er findet den Weg zu seinem Tipi nicht mehr so bekifft ist er heute. Der Weg scheint voll mit Steinen. Auf einmal stolpert er über eine liegende Drahtrolle und bricht sich den großen Zeh. Er wacht etwas später wieder in seinem Tipi auf. Der kleine Adler kommt zu ihm und sagt " Waupee Waupee wir wollten doch heute Holz sammeln um mit Hammer und Nagel ein schönes Minitipi zum Spielen aufbauen. Du hast es mir versprochen..." Leder hat uns doch Maria schon besorgt. Okay ich lass dich mal schlafen und dich etwas erholen. Hier ist deine Feldflasche mit Wasser. Später kommt der Heilige Häuptling um sich deinen Fuss anzusehen. Etwas später geht es Waupee soweit wieder gut und Maria kommt vorbei um nach ihm zu sehen. Ich koche euch etwas schönes aber du hast kein Öl mehr zum Kochen ich hole schnell etwas von mir. ...to be continued.



Schon gewusst?

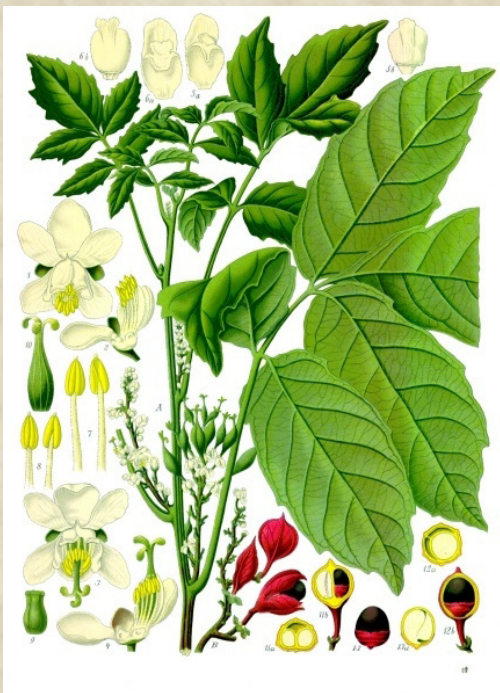
Guarana

In loser Folge bringen wir nun nach und nach ein paar interessante Erläuterungen zu in unserem Spiel verwendeten Gegenständen, über die wir uns bisher kaum Gedanken gemacht haben.

Wer weiß eigentlich, wie Guarana aussieht? Wir kennen es wohl nur in Pulverform oder als Getränk, wie es in unserem Spiel erhältlich ist:



Aber woher stammt dieses Guarana überhaupt, wie wächst die Pflanze und wie kommt sie in unsere Tassen?



Franz Eugen Köhler, *Köhler's Medizinal-Pflanzen* (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paullinia_cupana_-_Köhler-s_Medizinal-Pflanzen-234.jpg), „Paullinia cupana - Köhler-s Medizinal-Pflanzen-234“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>



A C Moraes from Brasília, Brasil (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Guaraná_original_do_Brasil.jpg), „Guaraná original do Brasil“, <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/legalcode>

Guaraná (*Paullinia cupana*) gehört zur Familie der Seifenbaumgewächse (Sapindaceae) und wächst im Amazonasbecken. Der Name der Pflanze bezieht sich auf das südamerikanische indigene Volk der Guaraní.

Die immergrüne, verholzende Pflanze wächst als zwei bis drei Meter hoher Strauch oder als Liane, die bis zu zwölf Meter hoch werden kann. Die Kapseln der reifen Früchte färben sich orangerot, öffnen sich teilweise. Sie beinhalten nur ein bis drei Samen, die schon nach drei Tagen ihre Keimfähigkeit verlieren. Die Verbreitung der Samen erfolgt durch große Vögel.

Guaraná wird als Kletterpflanze in Plantagen in Brasilien, Venezuela und Paraguay angebaut. Die Nachzucht aus Samen ist schwierig.

Die geschälten und getrockneten Samen werden zu einem hellbraunen Pulver zermahlen, in Wasser aufgeschwemmt und mit Honig gesüßt getrunken. Das Getränk wirkt ähnlich wie Kaffee anregend und dämpft Hungergefühle. Guaraná hat einen äußerst herben bis sehr bitteren Geschmack und die stimulierende Wirkung des Coffeins. (aus: <https://de.wikipedia.org/wiki/Guaraná%C3%A1#>)

(Cymoril)

Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 3.0

Fliegen kann ich, das Landen muss ich üben!

Tja, was soll ich sagen. Inzwischen sind die Strick-Häkel-Kreativitätstreffen in Blender eine Konstante geworden. Vorfreude und Planung war überstanden, dem Support die geteilte Internetverbindung für den Zeitraum mitgeteilt und nun ging es auf zum Treffen. Mietze (**Bowlingmietze**) machte die Vorhut und kam bereits am Mittwoch, den 31.05. in Blender an. **Fenel**, Mama **Ratti** (oft einfach Mama genannt oder aus Versehen Oma) und ich (Ratti) stießen am Donnerstag zu ihr. Zuerst wurde ausgiebig Begrüßungsknuddeln betrieben, gequasselt und die Zimmer bezogen. War das schön wieder dort und zusammen zu sein.

Abends führen wir zu dem griechischen Restaurant Kreta in Thedinghausen. Man hat einen wunderbaren Ausblick auf die Weser, die Innenraumgestaltung ist einmalig und das Essen wirklich lecker. Wir stießen mehrfach an, unter anderem auf InnoGames und unser Spiel. Wieso? Ganz einfach, wir kommen aus verschiedenen Ecken des Landes und hätten uns ohne InnoGames nie kennen gelernt. In dem Sinne: Prost! Abends saßen wir noch lange zusammen, quasselten und handarbeiteten.

Freitag morgen um 6.30 Uhr zogen Mietzi und ich los. Wir wollten "unser Revier" erkunden und gingen ein wenig spazieren.



Foto vom Spaziergang

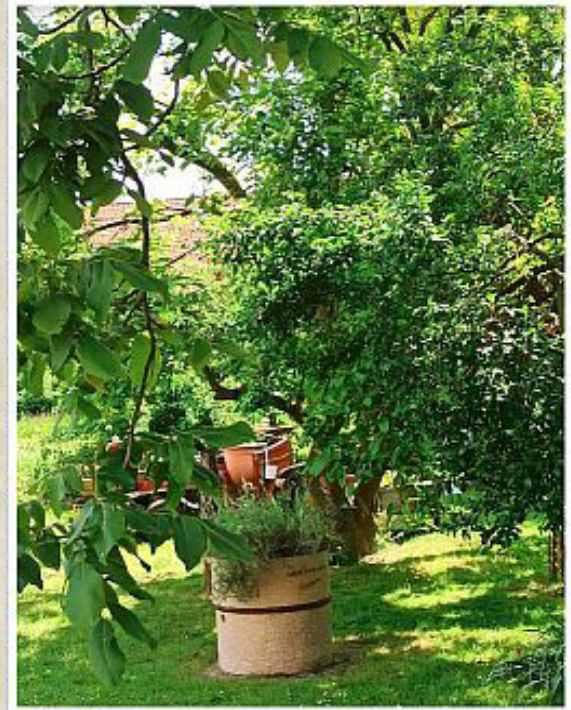
Wir entdeckten ein Storchennest und konnten die Elterntiere beim Füttern der zwei Jungtiere beobachten.

Um 8 trafen wir uns zum Frühstück. Walli, die Mitarbeiterin im Bisola, macht ein so tolles Frühstücksbuffet, wie ich es nirgendwo sonst erlebt habe. Eier, diverse Sorten Wurst, Käse und Marmelade, Salate, frisch gebackener Kuchen, Jogurt, Müslis, Brötchen, dazu Kaffee, Cappuccino, Latte Macchiato, Tee, Kakao, Säfte und Wasser. Einfach toll und sehr lecker. Nach dem reichhaltigen Frühstück zog es uns nach draußen. Nach einem kurzen Anruf im Haus der Vielfalt kletterten wir alle in Fenels Auto und fuhren los. Wir lieben das Haus der Vielfalt in Oiste. Der Garten ist weitläufig, man kann viel entdecken, die Sofas, Sessel und Stühle sind bequem und Katharina, die Inhaberin, backt die leckeren Kuchen selber. Wir wurden herzlich begrüßt und gut versorgt. Mietzi und ich hatten jedoch einen Bewegungsdrang (passiert manchmal) und stöberten in dem Lädchen vom Cafe. Natürlich wurden wir fündig und kamen mit drei tollen Strängen handgefärbter Sockenwolle wieder raus.



Unser Tisch mit Handarbeitsprojekten und den drei Strängen Wolle

Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 3.0 - Fortsetzung



Ein Einblick in den Garten vom Haus der Vielfalt in Oiste



Marazion stieß dort zu uns und erneut ging eine Menge Begrüßungsknuddeln los (ja, wir knuddeln tatsächlich auch im rl, nicht nur virtuell). Abends zogen wir weiter ins China Restaurant futai in Blender und erlebten dort ein kleines Wunder. Mama Ratti, die die asiatische Küche nicht gerne mag und nur sehr schwer überredet werden konnte mitzukommen, entdeckte den Lachs auf dem mongolischen Buffet, dazu noch das Gemüse. Aus "Neeeee, lass mich hier, ich mag das nicht" wurde an dem Abend ein "Ohhhhhh, war das lecker, wann gehen wir wieder hin?". Abends saßen wir lange zusammen im Bisola und verbrachten einen tollen Weiberabend, äh Wölfchenabend.

Samstag, der Tag der Tage, der Tag auf den wir uns lange und chaotisch vorbereitet hatten, der Tag unserer Grillparty. Rainer, der Inhaber vom Bisola, stellte uns einen Grill sowie Grillschalen, Geschirr und Anzünder zur Verfügung. Bei Wallis tollem Frühstück machten wir eine Liste mit den Dingen die wir noch brauchten. Fenel erklärte Mara einige Scripte, Mama Ratti wollte spazieren gehen und Mietzi und ich beschlossen die Einkäufe zu machen. Wir fuhren also los nach Martfeld zum Kööp in, einen Supermarkt. Walli erklärte uns den Weg und wir fanden uns problemlos zurecht. Hinterher riefen wir fenel und Mara an, drückten ihnen vor dem Bisola die Einkäufe in die Hände und fuhren sofort wieder weg. Das Objekt unserer Begierde?

Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 3.0 - Fortsetzung

Erdbeeren! In Martfeld ist der Spargel-und Erdbeerhof Holste mit einem tollen Hofladen und Hofcafe. Wir bekamen alles, was noch fehlte, inklusive zwei Schalen Erdbeeren. Aber da wir ja verantwortungsbewusste Rudelmitglieder sind, die nie im Leben ungetestete Erdbeeren ins Rudel bringen, entschlossen wir uns zu einer Qualitätskontrolle selbiger im Hofcafe bei einem Latte Macchiato. Unsere Handarbeitstaschen waren irgendwie aus Versehen auch im Auto ...



Foto der Erdbeerqualitätskontrolle im Hofcafe Holste in Martfeld

Die Qualität war super, die Erdbeeren süß und saftig und wir fuhren zurück zum Bisola.

Entchen (**superduck**) traf ein, es gab ein erneutes Begrüßungsknuddeln und wir begannen den Abend vorzubereiten. Im Bisola darf man die Küche mitbenutzen und so konnte Mama Ratti ihren tollen Kartoffelsalat machen. Abends machten Entchen und ich den Grillmeister, Mietzi den Grilllehrling und wir beschlossen, dass alle anderen den Abwasch machen. Wir saßen zusammen, quasselten, aßen, lachten und dann traten wir den Rückzug an. Wieso? Mücken!! Buffet lieben wir ja alle, aber wir wollten keins sein.

Gemeinsam begannen wir den Abbau und räumten auf. Bis zu dem Moment wo Mara dachte, dass sie fliegen könne. Sie flog auch recht gut und zugegebener Maßen

recht tief. Das Problem war nur, landen hatte sie nicht geübt. Es ist ihr zum Glück außer ein paar kleinen Beulen, blauen Flecken und einer aufgeschlagenen Oberlippe nichts passiert. Wir beseitigten noch das kleine Blutbad und saßen dann wieder zusammen. Maras Kommentar zu der Aktion? "Fliegen kann ich, landen muss ich üben!". Wir waren uns alle einig, dass sie eine dicke Lippe riskiert hatte und sind noch immer dankbar, dass nicht mehr passiert ist.

Sonntag morgen, der Tag der Wolle. Er begann wie immer mit Wallis tollem Frühstück. Um 10 Uhr hatten wir einen Termin im Atelier von Claudia Wersing in Blender. Claudias Mutter begrüßte uns freundlich und Claudia stieß nach ihrem Livestream auf Youtube zu uns. Das Atelier ist ein Paradies für Wollliebhaber und das einzige Wollgeschäft in das Mama Ratti freiwillig und gerne geht. Kurz nach dem Betreten blieb meine Welt stehen, denn ich sah erneut die schönste Jacke die ich je gesehen habe. Effie, eine Strickjacke mit einzigartiger Schnittkonstruktion. Claudia holte ihre beiden Effiejacken, die sie für sich gestrickt hatte, und ich durfte reinschlüpfen. In dem Moment war allen klar was passiert war, ich hatte mich hoffnungslos verliebt. Ich bin sehr dankbar, dass Claudia den Schnitt der Jacke auf mich angepasst hat :) und natürlich habe ich mir die Wolle für die Jacke gekauft. Wir quasselten shoppten und lachten und genossen in vollen Zügen. Mara strickte ihr Hebemaschentuch noch fertig im Laden. Fenels Tuch, dass sie beim letzten Rudeltreffen entdeckt hatte, war fertig gestrickt von mir und wir konnten es Claudia zeigen



Kreativitätstreffen der Wölfe in Blender 3.0 - Fortsetzung



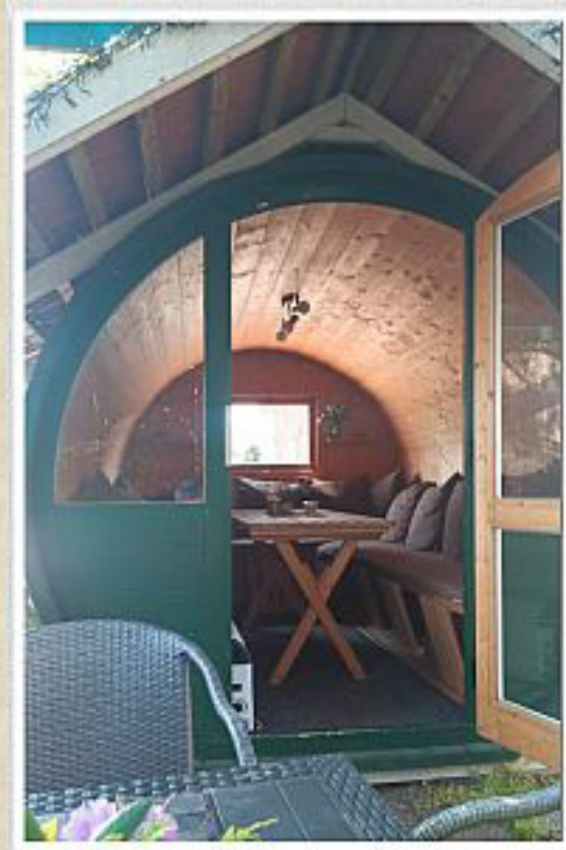
Das Scorpiontuch, Anleitung von Claudia Wersing, gestrickt von Ratti

Wir sind sehr dankbar, dass wir die Möglichkeit hatten das Atelier zu besuchen.

Im Anschluss führen wir alle in das Hofcafé Holste nach Martfeld. Mietzi und ich hatten ja neben der Erdbeerqualität auch den Latte Macchiato getestet und für sehr lecker befunden. Wir saßen noch eine Weile zusammen, redeten, lachten und strickten.



Anstrick der neuen Wolle, Maschenprobe für Effie



Wetterschutzter Sitzbereich im Hofcafé Holste in Martfeld

Dann kam leider der Moment des Abschiednehmens. Mara und Entchen mussten wieder nach Hause und nach viel Abschiedskuddeln ließen wir sie ziehen. Den Abend saßen wir noch lange zusammen.

Am Montagmorgen genossen wir ein letztes Mal Wallis tolles Frühstücksbuffet. Danach mussten wir Abschiedskuddeln, ein trauriger Moment. Das Treffen war vorbei und das nächste ist noch ein Jahr entfernt. Noch schwelgen wir in Erinnerungen, aber bald planen wir und genießen die Vorfreude.

An dieser Stelle möchten wir alle noch Jolene grüßen. Sie war aus persönlichen Gründen nicht wie geplant beim Treffen dabei, aber in unseren Gedanken immer präsent.

Liebe Grüße
Ratti/Elfe

Fortkampffrust

Feindliche Übernahme

Die Handlung und alle handelnden Personen sind NICHT frei erfunden, Namen wurden aber geändert.

Es war einmal eine Game-Welt, nennen wir sie ... Mucky. Als eifrige Spielerin fand ich sie von jeher etwas merkwürdig, aber ich wollte sie auch nicht aufgeben. Hielt ich mich doch in einer netten Stadt auf, die wiederum Mitglied in einem gar nicht so kleinen Bund war. Der Bund – ja, - was Hilfe beim Craften und sonstigen Problemen anging, lief alles bestens. Man verstand sich auch. Probleme hatten wir bei Fortkämpfen.

Es gab da einen anderen Bund, der sich anschickte, uns ein Fort nach dem anderen abzunehmen. Dies passierte, nachdem die ursprüngliche Fortkampfführung auf Grund von Querelen mit der „Gamespitze“ entnervt nach vielen, vielen Jahren Spielens das The Westhandtuch warf. Dem Abgang dieses "Forum-Hurrikans" folgten leider viele „alte“ und gute Spieler. :(Eine andere Leitung übernahm das Thema Fortkämpfe. Es wurde versucht kleinere Bündnisse für unsere Fortkämpfe zu gewinnen, aber anscheinend wurden da ab und an Versprechungen von einem der Bandleiter gemacht, die dann nicht eingehalten wurden. Ein Fort nach dem anderen ging verloren.

In der Bandleitung entschied man sich zum Austausch der Fortkampfführungsspitze hinsichtlich dieser einen Person; - nennen wir sie Apoll. Es fand ein Gespräch statt. Apoll, der seine Fehler auch zugab, bot an, die Stadt (MilkyWay) zu verlassen. Dafür gab es aber keinen Grund. Nur weil ich vielleicht nicht gut bügeln kann, gebe ich doch meinen Haushalt nicht auf! Man eignet sich halt nicht für alles gleich gut ... Apoll ging dann doch - der offenen Bauerfolge wegen. :-)

Mitte Mai geschah dann folgendes: Im Bundforum tauchte ein Eintrag mit dem Titel „Feindliche Übernahme“ auf. Man liest und glaubt es erst einmal nicht. Was war geschehen?

Apoll hatte sich wieder in seine Heimatstadt MilkyWay einladen lassen. Ok, spricht nichts dagegen. Mit welcher Begründung er sich von einem Hutträger ebenfalls einen Hut aufsetzen ließ, entzieht sich meiner Kenntnis. Dass sie fadenscheinig gewesen sein muss, zeigt sich durch Apolls Entschuldigung in seinem Forumsbeitrag eben bei diesem Stadtmitglied.

Mit dem Hut ausgestattet, ging es weiter: Alle anderen in der Stadt wurden degradiert, der nun scheinbar als Feind angesehene 2. Bandleiter – nennen wir ihn den Mönch – aus der Stadt geworfen, der Bund nach dem Forumeintrag (antworten also zwecklos) verlassen, die Heimatstadt MilkyWay umbenannt und alle Bundmitglieder aus den Forts entfernt. B U M M !!! Ich musste das erst einmal sacken lassen.

Wir entschieden uns im Bund weiterzumachen. „Sehnsüchtig“ wartete ich auf den Mönch. Dieser hatte sich nichtsahnend eine Auszeit genommen und fiel aus allen Wolken als er sich wieder einloggte. Ich hoffe, dass er eine neue Heimat, einen Platz zum Niederlassen findet und den Bund wieder leitet. Noch ist alles offen. Bis auf zwei Leute haben die Bewohner von MilkyWay die Stadt verlassen und sind in anderen Bundstädten untergekommen.

Tja, was soll man dazu sagen? Da hegt einer Groll gegen einen Anderen (O-Ton Apoll) und zerstört ... wem was? Eigentlich sich selbst ziemlich viel. Sehe ich jedenfalls so. Ab und an haben wir gechattet, aber in diesem Vorgehen erkenne ich meinen Chatpartner nicht wieder. Ich verurteile die „Tat“. Sie war hinterhältig, egoistisch, unkameradschaftlich, feige, kindisch, verabscheuungswürdig. Weshalb das Ganze? Nur weil da einer nicht mehr als Fortkampfbandleiter taugte? Vor meinem inneren Auge sehe ich ein Kind durchs Spielzimmer rasen, das seinen Spielkameraden alle mit Bauklötzen gebauten Türme vom Tisch fegt, weil ... es seinen Willen nicht bekam? Schade, Apoll :-)

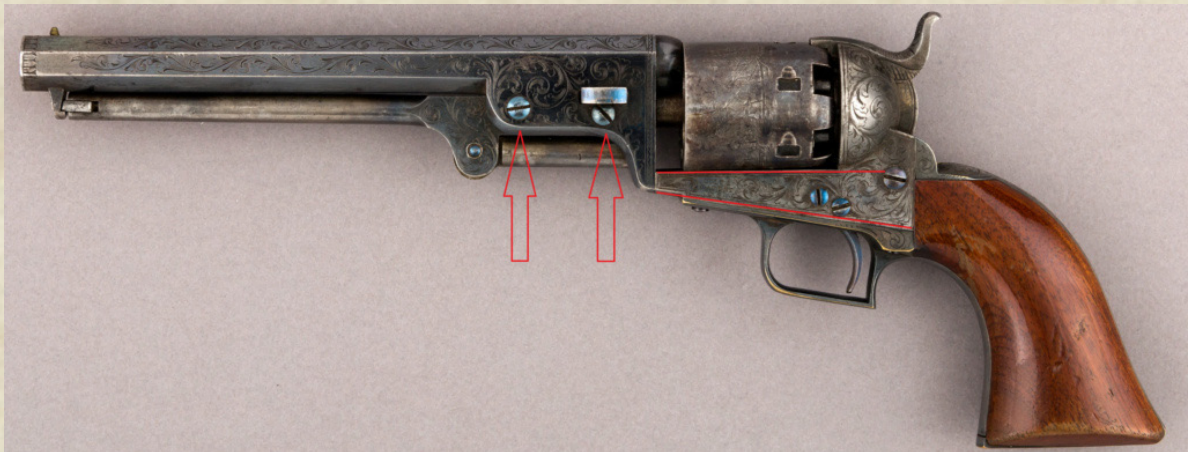
(Savannah**)

Die Waffen des Westens

Billy Claibornes Revolver - schön und mit historischem Vorbild!

In unserer regelmäßig-unregelmäßigen Rubrik "Die Waffen des Westens" stellen wir euch dieses Mal einen Revolver vor, der beim Oster-Event 2023 in unser Spiel gekommen ist. **Billy Claibournes Revolver** sieht nicht nur sehr gut aus, im Sinne eines authentischen Western-Styles, sondern hat mit hoher Wahrscheinlichkeit auch ein reales historisches Vorbild - zumindest nach Ansicht des Autors, die von unserem Waffenhändler und -experten **Chamberlin** bestätigt wurde.

Unsere Einschätzungen unterliegen natürlich einigen Einschränkungen. Historische Revolver wurden oft in vielfältigen Varianten gefertigt, die zwar in den grundsätzlichen Merkmalen gleich waren, sich aber in Details unterschieden. Nicht von jeder Modellvariante sind heute noch Bilder in einer Qualität verfügbar, die für eine Analyse ausreichend ist. Leider werden auch die Bilder der Waffen aus unserem Spiel sehr schnell sehr unscharf, wenn man sie auf eine Größe vergrößert, in der auch modelltypische Details sichtbar wären. Zu all dem kommt natürlich auch noch die künstlerische Freiheit der Spielgestalter, die jederzeit vom realen historischen Vorbild abweichen können. Trotz all dieser Einschränkungen, sind wir uns aufgrund mehrerer äußerlicher Merkmale ziemlich sicher, dass Billy Claibournes Revolver auf dem **Colt Navy Revolver von 1851** im Kaliber .36 von Samuel Colt beruht.



Colt Navy Revolver von 1851 - inklusive Markierungen der Details

Samuel Colt artist QS:P170,Q183246 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colt_Model_1851_Navy_Percussion_Revolver,_serial_no._2_MET_LC-68_157_2-014.jpg), „Colt Model 1851 Navy Percussion Revolver, serial no. 2 MET LC-68 157 2-014“, Markierungen hinzugefügt von TWTimes, <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>



In der Originalgröße des Revolvers aus unserem Spiel sind kaum Details erkennbar. In der Vergrößerung des Bildes lassen sich jedoch im Bereich vor der Trommel zwei helle Punkte erkennen. Wir nehmen an, dass es sich dabei um die zwei Schrauben handeln soll, die wir im Bild des historischen Vorbilds mit den Pfeilen gekennzeichnet haben. Auch die nicht parallel verlaufenden, roten Linien unterhalb der Trommel ähneln der Linienführung des Claibourne Revolvers in unserem Spiel. Ebenfalls haben beide Waffen einen Abzug, der bei entspanntem Hahn sehr weit hinten liegt und damit auf einen Single Action Revolver hinweist. Bei dieser Art von Waffe musste der Hahn vor jeder Schussabgabe manuell gespannt werden.

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

Der obere Teil der Trommel unterscheidet sich zwar vom realen Vorbild, unser Waffenexperte versicherte uns jedoch, dass es durchaus verschiedene Modellvarianten mit unterschiedlichen Trommeln gab. Nach Maßgabe der zur Verfügung stehenden Informationen und Bildern legen wir uns daher auf den Colt Navy von 1851 als Vorbild für den Billy Claibourne Revolver fest.

Das aus Westernfilmen bis heute weit verbreitete Bild eines Revolvers ist das einer Waffe, die mit vollständigen Patronen geladen wird, die von hinten in einem Stück in die Trommel eingeschoben werden. Die ersten Revolver - auch der Colt Navy von 1851 - waren jedoch sogenannte Perkussionsrevolver. Diese Waffen wurden in einem mehrstufigen Prozess mit den jeweiligen Komponenten einzeln geladen. Dabei wurde zunächst eine bestimmte Menge loses Schießpulver von vorne in die Trommel gefüllt. Die Menge variierte mit dem Kaliber der Waffe - je größer das Kaliber, desto mehr Pulver. Die mit Pulver gefüllte Kammer wurde dann mit einem Stück Papier oder Filz abgedeckt. Darauf wurde dann die eigentliche Kugel gelegt und per Hand in die Trommel gedrückt. Da die Kugeln selbst meist eingefettet waren, diente das Papier dem Schutz des Schießpulvers vor Verunreinigung und sollte so eine optimale Verbrennung der Pulvermenge gewährleisten. Um die Wirkung des Pulvers zu optimieren, musste die Ladung aus Pulver und Kugel noch verdichtet werden. Zu diesem Zweck hatten viele Perkussionsrevolver eine fest eingebaute sogenannte "Laderamme". Dieser Metallstift war unter dem Lauf angebracht und konnte mittels eines ebenfalls fest verbauten Hebelmechanismus in die Kammer gedrückt werden, die direkt vor ihm lag. Der Ladevorgang eines Perkussionsrevolvers lässt sich also in Kürze in vier Schritten zusammenfassen: Pulver in die Trommel füllen - Papier zum Abdichten auflegen - Kugel in die Trommel drücken - komplette Ladung verdichten.

Um letztendlich mit der Waffe feuern zu können, wurde abschließend in einem fünften Schritt am hinteren Ende der Trommel auf jede geladene Kammer noch ein Zündhütchen aufgesetzt. Das darin enthaltene Pulver wurde dann durch den Schlagbolzen entzündet und brachte so das Pulver der Treibladung in der Kammer zur Explosion.

Einem modernen Publikum, das Waffen mit vollständigen Patronen oder das schnelle Laden mit Magazinen oder sogenannten "Speedloadern" (Hilfsmittel, das das gleichzeitige Laden aller sechs Kammern eines Revolvers ermöglicht) gewohnt ist, mögen solche komplexen Vorgänge sehr langsam und unpraktisch vorkommen. Waffennutzer des 19. Jahrhunderts sahen das, angesichts der verfügbaren Alternativen, deutlich anders. Die Möglichkeit, bis zu sechs Schüsse hintereinander ohne Pause abfeuern zu können, wog für sie die Nachteile des komplexen Lademechanismus bei weitem auf. Erst Recht in Anbetracht der Tatsache, dass vorangegangene Vorderladerpistolen mit nur einem einzigen Schuss ähnlich komplex zu laden gewesen sind.

Zwischen 1851 und 1873 wurden etwa 270.000 Stück des Colt Navy produziert, damit war die Modellreihe sehr erfolgreich und nach den sogenannten "Pocket"-Revolvern die erfolgreichste Modellreihe der Colt Waffenfabrik. Bekannte Persönlichkeiten des amerikanischen Westens gehörten zu den Nutzern des Colt Navy Revolvers. Zu den bekannteren Nutzern zählten unter anderem Wild Bill Hickok, Buffalo Bill, Doc Holliday, der in unserem Spiel "The West" vertretene Charles Goodnight, die Texas Rangers sowie die konföderierten Generäle Robert E. Lee und Nathan Bedford Forrest. Auch auf Seiten der Union hatte der Colt seine Nutzer, darunter der Oberkommandierende General und spätere US-Präsident Ulysses S. Grant. Eingang in die Populärkultur fand die Waffe ebenfalls, etwa durch die von Clint Eastwood gespielte Rolle des "Mann ohne Namen" in den Filmen "Für eine Handvoll Dollar", "Für ein paar Dollar mehr" und "Zwei glorreiche Halunken".

Der Billy Claibourne Revolver ist eine schön gestaltete Schusswaffe in unserem Spiel, die auch wirklich zum Kämpfen eingesetzt werden kann - denn immerhin handelt es sich bei den Claibourne Sets vorrangig um Sets für Fortkämpfe. Da uns in der Vergangenheit auch schon Peitschen, Eimer mit Steinen und Holzschwerter als "Schusswaffen" vorgesetzt worden sind, ist diese Waffe mit ihrem primären Einsatzzweck definitiv ein Schritt in die richtige Richtung. Es wäre schön zu sehen, wenn auch die nächsten Schusswaffen zum Duellieren derart schön gestaltete, echte Schusswaffen mit realem historischem Vorbild wären. Dum spiro, spero ...

(Tony Montana 1602)

PS: "Dum spiro, spero." - lateinisch: "Solange ich atme, hoffe ich." aka "Die Hoffnung stirbt als Letztes."

Greenhorns auf allen Welten

Level 177 und noch Greenhorn?

Im Zuge der in Update 2.199 angekündigten und nach heftigen Diskussionen nicht eingeführten Charakterklassenupdates, hat die Redaktion - auf Anregung des Spielers **üdsta** - die Ranglisten aller Welten durchforstet. Wir suchten nach den stufenhöchsten Greenhorns, da diese von den Updates der Charakterklassen nicht betroffen sein würden. Es ergab sich folgendes Bild (stand 09. Juni 2023):

Welt	Name	Stufe	Stadtlos?	Rang 1 Stufe
1	Ranti1	177	nein	214
10	renato200	148	nein	204
Arizona	Ullos	171	nein	221
Buffalo	Ullos	169	nein	190
Colorado	alter stinker	54	ja	216
Dakota	renato200	142	nein	207
El Paso	Old Idefix	165	nein	198
Fairbanks	Ullos	161	ja	213
Georgia	James Bloodspit	172	nein	192
Hannahville	DocHollywood..	130	nein	200
Indiana	Loneman-X	167	nein	191
Jacksonville	Steve*	18	ja	182
Kentucky	U.happel	142	nein	200
Louisiana	BamBam B	147	nein	188
Mexiko	Phoenixe	139	ja	185
Nevada	Old Grandpa	125	nein	170
Ohio	Slam	131	ja	167
Phoenix	Contii	81	nein	125

Ranti1 von Welt 1 ist das ranghöchste Greenhorn.

(quis)

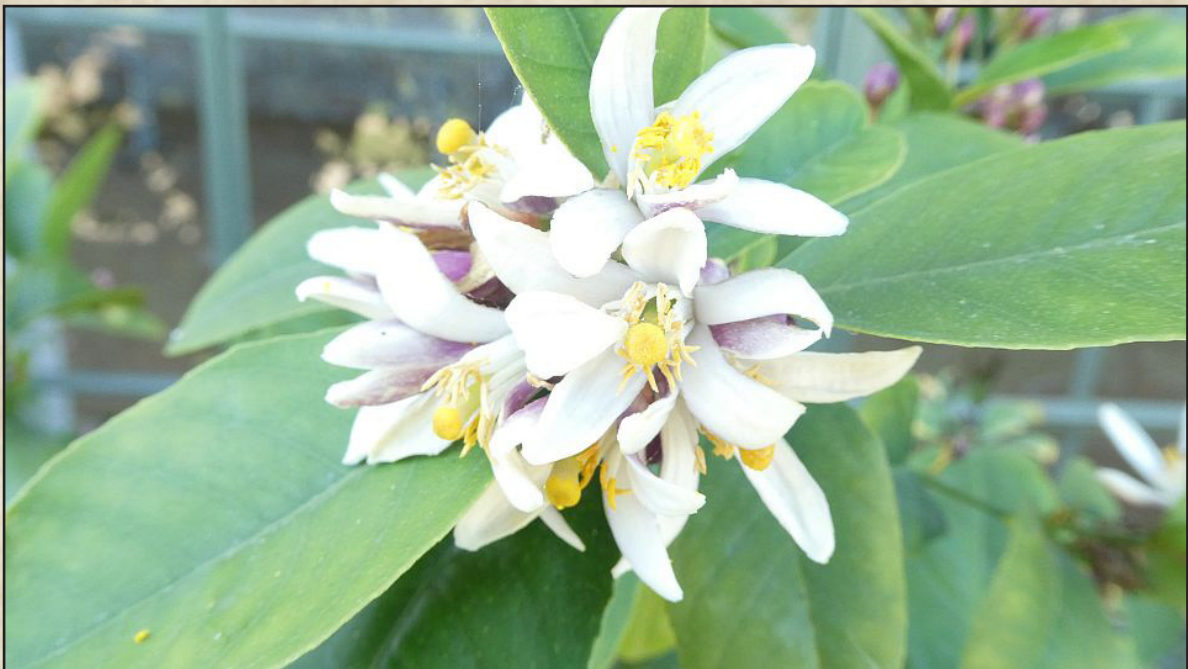


Früchte für den Feldkoch?

Aus dem Notizheft der TWTimes

Unsere Feldköche verwenden immer die gleichen Früchte für ihre Speisen und müssen oft genug noch welche für Quests sammeln. So unternehmen wir heute eine "Weltreise" um unseren Köchen vielleicht etwas Abwechslung für die Feldküche mit nach Hause zu bringen.

Es ist ein heißer Tag an dem wir viele Fotos von Skulpturen in einem der bekannten Barockgärten machen. Endlich haben wir gefunden, was wir suchen. Schnell wieder Fotos gemacht von den eigenartig aussehenden Früchten ... Es steht kein Name auf den Schildern.



Ob unsere Spieler diese Frucht kennen? Wir werden sie später danach fragen.

(Cymoril und quis)

In letzter Sekunde ...

Nach Redaktionsschluss ...

... erreichte uns die Nachricht, dass vom 05. Juli 2023 bis zum 31. Juli 2023 eine Eventwelt geöffnet wird. Anlass ist der Wanderzirkus, der seit dem 31.07.2013 ins Spiel kam und nunmehr sein zehnjähriges Jubiläum feiert. Bei diesem Event sollen die Teilnehmer Produkte sammeln und den Wanderzirkus in Form einer Kirche ausbauen.

Mehr dazu findet ihr im Forum von The West unter diesem Link:

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/10-jahre-wanderzirkus.79617/>



(Cymoril)



War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Juni?

Lucky leg los! Wir haben Redaktionsschluss! "Ist schon wieder ein Monat vorbei? Es ist Sommer ... ich geh raus ... ja mit dem Laptop." Sonnenschirm aufstelle ... Liegestuhl in eine bequeme Lage bringe ... Gedanken kreiseln lasse ... was war denn letzten Monat sonst noch?

Am 14. Juni wurden **neue Fortkampfregelein** bekanntgegeben:

Ein Fortkampf alle 3 Stunden, solange mit Ausruf des Fortkampfes maximal insgesamt 4 Fortkämpfe ausgerufen sind.

Ein Fortkampf alle 6 Stunden wenn bereits 4 oder mehr Fortkämpfe ausgerufen sind.

Ein Fortkampf 2 Stunden vor oder nach einem Saloon 21 Fortkampf der vom Team ausgerufen wurde.

Zwei Fortkämpfe gleichzeitig innerhalb weniger (<10) Minuten, ausgerufen vom selben Bund/Stadt/Spieler (=taktischer Multi)

-> mehr als zwei Fortkämpfe sind erlaubt, wenn die Forteroberung vorher mit mehr als 10 Spielern gescheitert ist. Wir zählen diese Fortkämpfe als einen Fortkampf

Alle Fortkämpfe die diese Kriterien nicht erfüllen, sind Fortkämpfe, die gegen die Regeln verstoßen und zu unterlassen sind.



Die **Classicwelt** wurde auf Wunsch der Spieler verlängert. Spielen wie es seinerzeit auf der ersten Welt von The West war, ist nicht mehr vergleichbar mit dem heutigen Spiel. Dennoch mögen es die "alten Hasen" und junge Hasen sind neugierig gewesen. 991 Spieler haben sich angemeldet, von denen aber nur 552 ein Durchhaltevermögen besaßen. 439 Spieler sind bei Level 1 stecken geblieben. 64 Spieler haben sich bis Level 2 durchgekämpft und dann auch aufgegeben, 39 sind dann bei Level drei abgestorben. Der Rest bewegt sich zwischen Level 4 und 45. Die ersten fünf Plätze belegen mit Stand vom 26.06.2023

- 1 Drud Level 45
- 2 Zorro Level 45
- 3 LinJohnKurr Level 43
- 4 krecka Level 43
- 5 Aquene Level 42

Fünzig Städte wurden auf dieser Welt errichtet. Die ersten fünf Plätze belegen

- 1 Dank Town mit 19 Einwohnern
- 2 Forest City mit 26 Einwohnern
- 3 soon kitaláljuk mit 16 Einwohnern
- 4 Gizzards Gultch mit 10 Einwohnern
- 5 Nostalgia 10925 mit 7 Einwohnern

Zum Leidwesen der aktiven Spieler war die Classicwelt zeitweise während der Verlängerung nicht erreichbar.

War sonst noch was? - Fortsetzung

Über **zwei neue Questreihen** freuten sich die Sammler. Bei Abschluss der Questreihe "Die Jagdsaison" erhielt man einen Trank der geringen Weisheit und einen Schlangenschädel, während man bei Abschluss der Questreihe "Eine kurze Geschichte der Sprengstoffe" eine schwarze Maulbeere, 40 Bonds und 1500 Erfahrungspunkte einheimen konnte.



"Tony, wo hast du die **100 alten braunen Pakete** gestapelt?" "Hä?" "Sag schon, ich brauche die für meinen Bericht und bring gleich noch ein Bierchen mit." "Bier steht hier, kannst dir abholen. Pakete hab ich alle aufgerissen. War neugierig was drin ist." "Typisch ...", fluche ich und schleiche zum Bierkasten ... welche Hitze heute wieder ... komme nicht hinterher mit löschen ... "Tony? Was war drin in den alten Pakten?" "Buffs, Sammelbilder, die Mangelware waren. Also hieß es Shop plündern um die Bildchen und den damit verbundenen Erfolg zu erhalten." "Was war diesen Monat noch los?" "Denk mal selbst nach, Lucky. Ich hab das Vorwort aufgedrückt gekriegt."

Ein **Wochenende mit Bonus auf allen Welten!** Vom 17. bis 19. Juni schenkte uns InnoGames +25 % Erfahrung bei Arbeiten, +20 % Geld bei Arbeiten, +20 % Erholungsregeneration, +20 % Produktfundchance. Man haben wir da rangeklotzt ...

War sonst noch was? Nee oder?

Doch! **Tommy Shelby**, der Forenmoderator, hat sich am 02. Juni nach zehnmonatiger Tätigkeit aus persönlichen Gründen von dieser Funktion verabschiedet. Wir wünschen ihm alles Gute auf seinem weiteren Lebensweg!



Der **Sommer Sale** durfte natürlich auch nicht fehlen. Im Shop konnte man seine Nuggets vom 22.06. bis 24.06.2023 für das neue Comte de Rochambeau Set los werden.

"Bin ich nicht ein fleißiges Kerlchen? Trotz heißer Sonne, kaltem Bier und Bratwurst vom Grill, kann die Red. jetzt nicht mehr meckern. Alles fertig!" "Lucky stell das Bier weg und liefere deinen Bericht ab," höre ich, schläfrig geworden, quis aus der Layouterkammer rufen. Einmal ist keinmal, beim dritten Ruf stehe ich auf ...

(Graf Luckner)



Spione unterwegs ...

AAA: Ist doch klar, dass man den NADELbaum beim Schneider findet^^

AAA: Die Falle konnte den Puma nicht davon abhalten, ihr zu entkommen und dich zu zerfleischen. Du verlierst 739 Lebenspunkte. o.O ich glaub, ich geh lieber wieder kühe besamen ... :/
BBB: wie soll das denn gehen AAA, ohne bimmelmann läuft da nix du :-D

AAA: wie das wetter is an diesem tag, es 7 wochen bleiben mag.....heute is siebenschläfer :-)
so ein scheiss man heute is verarsche tag, sonnenschein, gewitter, 30 minuten alles wieder trocken, wieder starkregen, dann sonnenschein, wieder regen kurz, langsam reichs aber :-D

AAA: Was kochen wir heut?
BBB: ich würd gern kochen lassen, aber alles durchsucht, hier is sonst niemand bei mir :-D
AAA: Du würdest doch keine an deinen Herd lassen. ;-)
BBB: naja, nich alle :-D
AAA: hast du denn 2 pfannen?
BBB: natürlich, sogar 4
AAA: auch vier rührlöffel?
BBB: denke ja, 2 schubladen voll, da is viel zeugs drin
AAA: dann suchen wir dir doch mal eine beiköching :-)
BBB: soweit kommst noch, die rührt hier nix in der pfanne :-D

AAA: scheiss tv werbung...."männer mit wenig haaren, kriegen weniger dates", soll ich mir nu ne perücke kaufen oder was soll der scheiss :-D :-D :-D
BBB: na gut,.. bei manchen ist das von vorteil,.. :-D
CCC: männer mit wenig haaren kriegen genau so viele dates wie männer mit lange haare ,ich hab da erfahrung mit

AAA: noch kein urlaub BBB?
BBB: nee ab 4 juli, ist wieder einer krank geworden mußte einspringen
CCC: Ähh das weiß der jetzt schon (27.06.)?

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 am 11. eines Monats in Boston geboren, als es noch eine britische Kolonie war.
- Dort besuchte ich die Latin School, wo ich einige meiner späteren Mitunterzeichner kennenlernte.
- Nach meinem Studium in Harvard übte ich verschiedene Tätigkeiten aus, ich arbeitete als Lehrer für Theologie, Händler in der Karibik, Spanien und England sowie als Anwalt.
- Mit Ende 30 ging ich in die Politik und war in verschiedenen Körperschaften meines Heimatstaats aktiv, den ich auch im Kontinentalkongress vertrat.
- Ich war daran beteiligt die Verfassung meines Heimatstaates auszuarbeiten und diente sowohl als erster Attorney General des Staates und war auch Richter an seinem höchsten Gericht.
- Ich unterzeichnete für meinen Heimatstaat das Dokument, das allen gleich geschaffenen Menschen das Recht auf Leben, Freiheit und Streben nach Glück zusicherte.
- Ich bin mütterlicherseits ein Vorfahre des Schauspielers Treat Williams; er ist nach mir benannt.
- Ich starb auch am 11. eines Monats, ebenfalls in meiner Geburtsstadt Boston, dies damals jedoch schon seit über drei Jahrzehnten Teil der USA war.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Einmal mit Profis ...

... das wünschte sich Theobald McTelegraph als er sah, was die Mitarbeiter seiner Firma zur Aufstellung von Telegraphenmasten da verbaut hatten. Letzten Monat hatte er noch selbst über seinen Konkurrenten Michael McMorse und dessen inkompetentes Personal gelacht, doch nun war ihm das Lachen gründlich vergangen, nachdem er seine eigene Baustelle kontrolliert hatte.

Alles hatte so gut angefangen. Die Arbeiter hatten die Telegraphenlinie in einer Stadt ein bisschen südwestlich seines Standorts begonnen und plangemäß verlegt. Doch mit Grausen musste er feststellen, dass sie die Linie zu dicht am Fluss gebaut hatten und deshalb verlegen mussten. Dabei stellten sie ein Stück weit Masten doppelt auf - und vergaßen dabei die beiden Linien zu verbinden.

McTelegraph schickte seine Mitarbeiter in ein verlängertes Wochenende, um zu überlegen, wie man den Fehler ausbessern könnte. Am folgenden Montag versah er sie mit einem genauen Plan und entsprechenden Arbeitsanweisungen.

Als er am folgenden Freitag wieder die Baustelle vom selben Standort aus kontrollierte, konnte er keine Veränderung erkennen. Was hatten seine Arbeiter die Woche über getan? Als er seinen Blick in die Ferne schweifen ließ, durchfuhr es ihn mit Schrecken. Statt nördlich des Flusses nach dem neuen Plan weiterzubauen, hatten sie südlich des Flusses eine neue Linie von Telegraphenmasten errichtet! Schön gerade, einreihig, aber eben auch von Nirgendwo nach Nirgendwo! Theobald McTelegraph schüttelte leise schluchzend den Kopf. Die einzige Erklärung für dieses Chaos, die er finden konnte, war, dass seine Arbeiter wohl alle zu viel Zeit am Wochenende bei den Glücksspielern verbracht haben mussten, die sich westlich seiner Position auf der anderen Flussseite herumtrieben.

Einmal mit Profis ...



Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel - Fortsetzung

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 - Handwerkerhandel

Warentausch im wilden Westen

Die zwei Spielerfreunde **Schnitzel** und **Üdo** verabreden einen Deal: Schnitzel liefert 1000 Stück Katzensgold und erhält dafür im Gegenzug eine gewisse Menge an Harz. Da beide etwa mit dem gleichen Level (über 150) und ähnlicher Ausstattung spielen und großen Wert auf Fairness legen, soll als Verrechnungsmaßstab nicht der Marktwert, sondern die aufgewendete Arbeitszeit dienen. Für ein Stück Harz benötigt der Quacksalber ja bekanntlich einen Krug und eine Säge.

Schnitzel schätzt das Verhältnis π mal Daumen auf vier zu eins. Er möchte also 250 Stück Harz vom Quacksalber Üdo zurück. Üdo ist zwar ein herzensguter Freund, aber ein lausiger Geschäftsmann und ein noch schlechterer Rechner. Dennoch fängt er mit dem Erfassen der Daten und Fakten an. Die variablen Faktoren, wie die verbesserten Produktfundchancen bei Gold- und Silberarbeiten, lässt er aber lieber außen vor. Auch mögliche Buffs spielen keine Rolle bei seiner Berechnung. Er rechnet aber mit einem ähnlichen Bonuswert und deshalb mit einer gleichen Fundrate bei seinem Geschäftspartner Schnitzel.

Für eine Stunde "Gold schürfen" liegt die Fundrate bei 765 %, also statistisch erhielt Schnitzel 7,67 Stück Katzensgold pro Stunde. Geschäftspartner Üdo würde bei der Arbeit "Holz zersägen" 2,74 Sägen erhalten und beim "Brunnen bohren" 4,37 Krüge pro Stunde.

Da dem Üdo von den vielen Zahlen schon der Kopf brummt, überlegt er sich, die Lehrerin um Hilfe zu bitten. Aber leider war sie wohl gerade auf Klassenfahrt nach Saltwater unterwegs. Frustriert ballert Üdo erst einmal ein paar Banditen ins Koma. Jetzt können ihm nur noch die schlaunen Leser der TWTimes helfen.

Wie viele Stück Harz muss üdo an Schnitzel für dessen 1000 Stück Katzensgold liefern, wenn ausschließlich die aufgewendete Arbeitszeit als Maßstab dient?

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

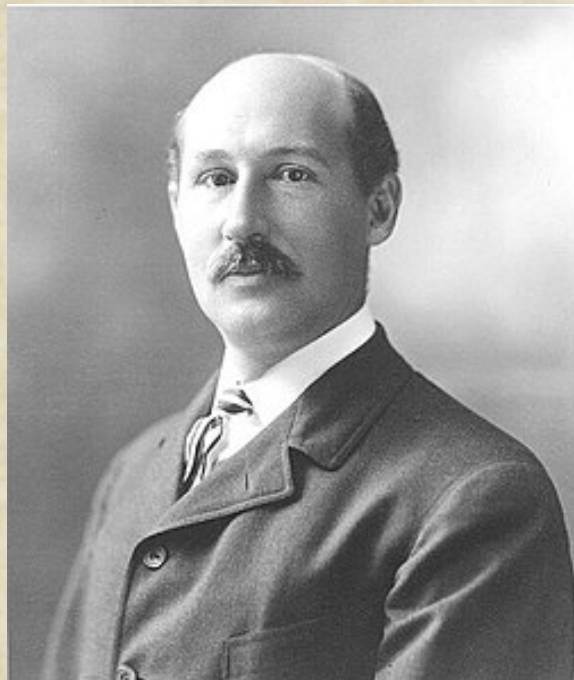
(üidosta)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 172 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Walter Chauncey Camp
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: Chasca Coyllur, Welt Phönix
Einsendungen: 11 richtige



Unknown authorUnknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Walter_Chauncey_Camp_portrait.jpg), „Walter Chauncey Camp portrait“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 29686 517 Screen Juni 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: Mai-Lin, Welt Georgia
Einsendungen: 8 richtige

Rätsel Nr. 3 - Geschichten

Wir bedanken uns bei den fleißigen und kreativen Geschichtenschreibern, deren Einsendungen wir in dieser Ausgabe veröffentlichen. Alle Einsender erhalten ein Item der Redaktion.
Gewinner: John S. Chisum, Welt Fairbanks, Mai-Lin, Welt Georgia, Neidschlslayer, Welt Phoenix, Yasmine, Welt 1, Chasca Coyllur, Welt Phönix, supahototi, Welt Buffalo, siraustin, Welt Arizona
Einsendungen: 7

Rätsel Nr. 4 - Rebus

Lösung: Lösung: Wir sammeln auf allen Welten einzigartige Eier, Früchte, Tierknochen und Pflanzen.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: Talwar, Welt 1
Einsendungen: 12 richtige

(quis)

Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, Graf Luckner, quis, TonyMontana1602

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.