

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 182 ★ April 2024 ★ © 2024 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe April 2024



Vorwort



Liebe Leser und Leserinnen,

15 Jahre TWTimes liegen hinter uns. Der Start ins 16. Jahr begann mit einer traurigen Nachricht. Unser Redaktionskollege **Graf Luckner** weilt nicht mehr unter uns. Sein Andenken bewahrend, werden wir die Rubrik „War sonst noch was?“ weiterführen, nur nicht mehr in der lustigen Art, die wir gern gelesen haben. Fast zeitgleich ist **ladynovy** mit ihm von uns gegangen.

In dieser Ausgabe berichten wir aber natürlich auch über die angenehmen Inhalte unseres Spiels. So gibt es Berichte über die taktischen Änderungen in den Spielmechaniken der Fortkämpfe und wir bringen etwas Licht in eine der letzten dunklen Ecken unseres Spiels - die Heldentaten-Erfolge. Wer ein bisschen an der Geschichte des Wilden Westens interessiert ist, der findet dazu etwas in der Kalenderblatt-Rubrik und im Bericht zu den Namen der neuen Ostersets.

Unsere üblichen Rubriken zu wiederholbaren Quests, Rätseln und dem Chatspion findet ihr natürlich auch diesen Monat wieder in eurer TWTimes.

Viel Vergnügen mit unserer 182. Ausgabe

Die Redakteure der TWTimes
Cymoril, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe April 2024	1	Nachruf Graf Luckner	20
Vorwort	2	Nachruf ladynovy	21
Inhalt	3	Leserzuschrift who cares - Abschied von Lucky	22
Wiederholbare Quests	3	Kalenderblatt April	23
Update 2.218	4	Spielerweiterungen	24
Leserzuschrift fire0uch - Eventwelt	5	War sonst noch was?	25
Eventwelt Dodge City	7	Der Chatspion	26
Änderungen am Fortkampf	9	Die Rätselecke	28
Fortkampfguides	12	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	29
16. Geburtstag The West	13	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	30
Erfolge	15	Rätsel Nr. 3 - Buch	31
Oster showdown	16	Rätsel Nr. 4 - Redewendungen	32
Ostern	18	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	33
Spielernamen	19	Impressum	35



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im April

Nach den letzten verfügbaren Angaben des Anbieters gibt es im April vier wiederkehrende Aufgaben zu erledigen.

In der Questreihe **Osterkorb** können vom 05.04.2024 um 12:00 Uhr bis zum 27.04.2024 um 12:00 Uhr in 15 Quests Ostereier bemalt werden und ein bisschen Erfahrung und ein paar Bonds erspielt werden.

Die Questreihe **Ostern** vom 06.04.2024 um 00:00 Uhr bis zum 26.04.2024 um 23:59 Uhr ist aufgrund ihrer Belohnungen sehr attraktiv. In 12 Quests könnt ihr 2 Attributpunkte und 1 Fertigkeitspunkt erspielen.

Beim **Crafting Mini-Event** können mit großem Material- und Handelsaufwand vom 29.04.2024 um 12:00 Uhr bis zum 20.05.2024 um 12:00 Uhr Kuchen gecraftet werden, die als Buff entweder die Erholung oder die Arbeitsmotivation verbessern oder in einer Quest jeweils gegen 5 Bonds eingetauscht werden können.

Zur Feier des eigenen Geburtstages schenkt uns der Anbieter nach 6 einfachen Annehmen-Abschließen-Quests in der Reihe **The West hat Geburtstag** vom 30.04.2024 um 10:00 Uhr bis zum 10.05.2024 um 23:59 Uhr 1 Fertigkeitspunkt.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens ausreichend Zeit, um zwischen Familie, Freunden, gutem Essen und tollen Geschenken noch all diese Quests spielen zu können!

(Tony Montana 1602)

Update 2.218

Update 2.218 - in Kürze

Aufgrund eines in diesem Monat vorgezogenen Redaktionsschlusses, können wir euch das Update 2.218 leider nur auf Grundlage der Beta-Ankündigung präsentieren. Das genaue Datum der Einführung auf den deutschen Spielwelten ist zum Zeitpunkt der Artikelerstellung noch unbekannt, ausgehend von früheren Updates, könnte es aber um den Dienstag, den 19. März 2024, herum liegen.

Die bedeutendste Neuerung betrifft den Bereich der Fortkämpfe. Da wir diese zur besseren Wiederfindbarkeit in einem extra Artikel auf Seite 11 gesondert präsentieren, sparen wir uns eine ausführliche Beschreibung an dieser Stelle. Nur so viel: Spiele und Generäle erhalten neue Funktionen zur Steuerung des Kampfes.

Die Freunde und Freundinnen des verliebten Cowboys wird es freuen, dass die Teile des Sets nun am Markt auktionierbar sind. Lücken in der Sammlung können nun geschlossen und Veredelungsträume angegangen werden. Der Erfolg "Liebesbote" aus dem selben Event ist nun nur noch für Spieler sichtbar, die ihn auch erreicht haben.



Ein kleiner Fehler wurde bei den Duellwaffen des Sehoys Sets korrigiert: Sehoys Messer hatte bisher unbeabsichtigterweise einen Bonus auf Schießen und Sehoys Revolver hatte einen Bonus auf Schlagkraft. Diese Boni wurden nun getauscht, um besser zu den jeweiligen Waffen zu passen.



Ein Fehler in der Questreihe "Wild Bunch" wurde ebenfalls noch behoben. Der Questgeber E. D. Nix war nicht immer wie vorgesehen verfügbar, sodass einige Spieler die Reihe nicht abschließen konnten. Dieser Fehler ist nun behoben.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Beta-Forum von The West unter der Adresse <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/changelog-2-218.4723/> im Bereich "Ankündigungen". Bei Erscheinen dieser Ausgabe wird sicher auch eine deutsche Ankündigung und Diskussion im deutschen Forum verfügbar sein.

(Tony Montana 1602)



Leserzuschrift fire0uch - Eventwelt

Zusammenfassung des Events Dodge City - Die gefährlichste Stadt der Welt

Zum Event selbst

Generell freue ich mich immer über Duell- oder Fortkampf-Events! Egal in welchem Modus, egal mit wie vielen Leuten und auch egal wie das Event nachher ausgeht. Jedoch hatte das Event direkt von Beginn an einen möglichen Konflikt: Stadtausbau und Duelle auf einer Welt. Dass das tatsächlich zu Konflikten geführt hat, habe ich selbst feststellen müssen, da ein Spieler, der sich auf das Errichten spezialisieren wollte, direkt nach Stadtgründung ins KO geschickt wurde und er daraufhin das Spielen auf der Eventwelt aufgegeben hat.

Die Settings der Welt an sich waren für mich schlüssig, jedoch gab es für mich zwei Punkte, die ich bei der Wiederholung oder einem ähnlichen Event anders machen würde:

KO-Dauer

Bei dem Event war es möglich, sich nach 4 Std. wieder selbst aus dem KO zu holen, die maximale Dauer lag bei 24 Stunden.

Zusammengefasst: Die 4 Stunden halte ich für deutlich zu lang, die 24 Stunden für zu kurz.

Erklärung: Für Berufstätige war es mit der vierstündigen Zwangspause nach einem KO fast unmöglich wirklich aktiv am Geschehen der Welt teilzunehmen. Nehme ich mir z. B. meinen Feierabend ab 18 Uhr die Zeit zum Duellieren und gehe direkt bei meinem ersten Duell des Abends KO, so ist der Abend direkt gelaufen. So ist es mir selbst (siehe weiter unten) einige Male in der Laufzeit des Events ergangen. Um die Welt ein bisschen dynamischer zu halten, wäre deshalb mein Vorschlag, sich nach einer oder maximal zwei Stunden wieder aus dem KO holen zu können.

Die vierundzwanzigstündige Pause hat dafür gesorgt, dass ein Errichter mindestens dreizehnmal sich selbst KO duellieren mussten oder bei Unachtsamkeit KO duelliert wurden. Mein Vorschlag hier wäre, die 48 Stunden einfach bestehen zu lassen. Sie bieten meiner Meinung nach keinen Nachteil und verschaffen gleichzeitig den nicht Duell-Interessierten ein bisschen Ruhe.



Schaden im Duell

Ein weiteres Problem war der meines Erachtens nach zu große Schaden im Duell. Das (maximal) hohe Level, gepaart mit der Möglichkeit sich extrem gute Waffen zulegen zu können und dem Bonus für die Duellanten, ergab Einzeltreffer von bis zu 1800 Schaden. Und das bei "normalen" Lebenspunkten eines schussgeskillten Duellanten von ca. 6000. Das kann nicht zusammen passen. Natürlich kann man argumentieren, dass genau das auch eine der Herausforderungen der Welt war, sich genau daran anzupassen und einen dafür passenden Skill zu finden, jedoch finde ich, dass ein deutlich reduzierter Schaden dem Event gut getan hätte, da ein falscher Skill oder ein falscher Gegner nicht direkt zu einer vierstündigen Pause geführt hätte.

Verbesserungsvorschlag: Schaden deutlich reduzieren, sodass man ein Duell überleben kann und das KO als eines der Eventzielgrößen auch eine tatsächliche Leistung ist.

Leserzuschrift firetOuch - Fortsetzung

Ein paar Zahlen

56 Spieler haben ihren Weg auf die Welt gefunden (und Level 250 erreicht und damit überhaupt "richtig" teilgenommen)

47 Spieler haben in ihrer Stadt mehr als nur den Bestatter ausgebaut (jeder Teilnehmer musste eine eigene Stadt errichten)

10943 Gebäudestufen wurden gebaut

25 Duellierende haben mindestens ein Duell gewonnen

12 davon haben eine mindestens ausgeglichene Duellbilanz

ca. 1700 Duelle wurden in der Eventzeit ausgeführt



Mein persönliches Eventerlebnis

Ich bin mit einem kleinen Spätstart ins Event gestartet und war zu Beginn doch sehr hilf- und planlos, da ich seit langer Zeit nicht mehr gespielt hatte und damit die ganzen Sets und Gegebenheiten erst wieder kennenlernen und verstehen musste. Ich hatte dann schnell beschlossen mich auf meinen geliebten Widerstandsskill zu fokussieren, jedoch mit einem fatalen Fehler: Ich habe nur die Sets angeschaut und mir daraus das für mich "beste" herausgesucht, um damit zu starten. Das sollte sich später als großer Fehler herausstellen. Dazu aber gleich.

Der Plan war also gefasst, die Duellwaffe meiner Wahl klar und so musste Geld her. Das ging recht fix durch die Settings, weshalb das erste Duell nicht lange auf sich warten lies. Das Duell war eingestellt, die Kleidung angezogen, die Waffe geschärft und der Skill optimiert. Leider war mein gegenüber nach wenigen Minuten schon KO, weshalb ich mich noch bevor das Duell zu Ende war, nach einem anderen Kontrahenten umschauen musste. Der war aber auch schnell gefunden und das Duell eingestellt. Die Zeit lief ab ... noch 4 Minuten ... doch dann ... KO ... Ein anderer Spieler, der genau meinen Widerstandsskill kontert, hatte mich aufs Korn genommen und direkt ins Bettchen geschickt. Aber kein Problem, ich wollte ja eh mein Set noch etwas veredeln. Also rund einen Tag lang gearbeitet und nach knapp 24 Stunden den nächsten Versuch gestartet. Ein Duellgegner war wieder gefunden, aber auch wie bereits am Tag zuvor KO bevor ich zum Zug kam. Also musste ich wieder einen anderen wählen, das Duell starten und die zehn Minuten wieder abwarten. Und wieder ... KO ... Ein neuer Plan musste also her: Deff-Skill; viel Taktik; viel Ausweichen - um zumindest mal 2 bis 3 Duelle durchzuhalten. Der Plan klappte auch ganz gut, jedoch musste dafür natürlich wieder ein vollkommen neues Equipment her. Die Waffe war folglich nicht optimal, bzw. so gut veredelt wie meine erste, das Set nicht auf der selben Stufe wie das der Kontrahenten. Der Skill war also entscheidend. Aber wie schon gesagt: Das hat ganz gut geklappt. Ein klarer Nachteil war aber gegeben. Ich konnte im Angriff kaum etwas reißen und musste also warten, dass ich angegriffen werde. Und das wurde ich. Meistens endete das aber trotzdem wieder im KO, weil gleich mehrere Duellanten mich nahezu gleichzeitig eingestellt hatten und so ein Lebenspunktenachfüllen meist nicht möglich war. Aber das gehört dazu. Zweimal habe ich in den letzten Tagen des Events den Skill noch angepasst: Etwas mehr Schaden, etwas mehr Taktik, um wirklich jedem Gegner ordentlich eine zu verpassen. Das hat recht gut funktioniert und mich so auch trotz des schlechten Starts auf eine positive Bilanz kommen lassen.

Mein Fazit

Alles in allem hatte ich definitiv Spaß auf der Welt, hätte aber sehr gerne mehr duelliert, mehr ausprobiert und auch vor allem gegen mehr verschiedene Gegner gespielt. Ein großes Manko hatte die Welt nämlich in meinen Augen: Viel zu wenig Teilnehmer. Vielleicht lässt sich das mit anderen Settings verbessern und es lassen sich damit mehr Spieler anlocken. Vielleicht ist eine Duellwelt einfach nicht für viele Spieler der schrumpfenden Spielerschaft interessant. Die Zukunft wird es zeigen.

Danke an die beteiligten Teammitglieder, die diese Welt ermöglicht haben, und danke an die Spieler, mit denen ich nette Gespräche und interessante Duelle auf der Welt haben durfte.

Bis bald,

(firetOuch)

Eventwelt Dodge City

Die gefährlichste Stadt der Welt

Kurz vor dem Ende der Eventwelt „Dodge City - Die gefährlichste Stadt der Welt“ haben wir für Euch den Endstand in Form der Ranglisten Ausbau, Duelle, Erfahrung und Städte organisiert.

Die Gewinner können im Forum unter <https://forum.the-west.de/index.php?threads/dodge-city-die-gef%C3%A4hrlichste-stadt-der-welt.79907/#post-908096> eingesehen werden.

Ausbau					
Rang	Spielername	Punkte	Zirkus	Stufen	Stadt
1	shith.	5.240.653	0	389	Baustelle
2	Contii	5.197.975	0	387	Contiitown
3	Albert III	5.002.842	0	333	Alberta
4	royalfaker	4.819.054	0	374	Casino Royal
5	Breathyou	4.684.564	0	389	DasWirdKnapp
6	Eve Torres	4.575.797	0	427	Lilith
7	Barbs	4.375.732	0	393	Holidays
8	John Harmond	4.246.641	0	292	Sagrada Familia
9	skorpies	4.163.807	0	395	Bienenstock

Serverzeit: 09:48:36 29/02/2024

Duelle						
Rang	Spielername	Erfahrung	gew.	ver.	diff.	Stadt
1	chrislaufs1	98.457	290	103	187	Gonzales only
2	MrMrluxi	91.605	266	116	150	keep it low
3	FantaSixty	75.599	215	189	26	Alte Försterei
4	Sheriff Steve	64.313	135	50	85	Schluckhalle
5	WLAN-Kabel	55.067	119	70	49	Gringo is mine
6	Truutrig	50.152	86	57	29	AYCE
7	Frans	46.730	118	71	47	Stadtlos
8	Marny	39.414	97	72	25	Calico Palace
9	Harrykane	33.882	65	80	-15	harry-Town

Serverzeit: 09:47:41 29/02/2024

Eventwelt Dodge City - Fortsetzung

hrung Duelle Fortkämpfe Handwerk Ausbau Abenteuer Erfolge Städte

Erfahrung

Rang	Spielername	Stufe	Erfahrung	Klasse	Stadt
1	schiller	250	3.000.923.735		-
2	Plums13	250	2.128.191.795		Gohlis
3	backtoblack	250	2.052.149.987		BBB
4	street fighter 21	250	2.035.508.728		Der Osten
5	evita152	250	2.001.661.092		Heartland
6	Heavy Fist	250	1.943.144.114		-
7	BadJill	250	1.938.301.447		Sunshine City
8	Yellow Snow	250	1.936.575.853		Husky-Town
9	Spaex	250	1.927.423.872		Los Alamos

Spielername Rang Suchen 1

Serverzeit: 09:49:38 29/02/2024

Fortkämpfe Handwerk Ausbau Abenteuer Erfolge Städte Fertigkeiten

Städte

Rang	Stadt	Punkte						
1	Lilith	171.100	169.600	0	1.250	0	1	250
2	Cathedral Creek	168.100	166.600	0	1.250	0	1	250
3	Ben Stadt	168.000	166.500	0	1.250	0	1	250
4	Bienenstock	168.000	166.500	0	1.250	0	1	250
5	Magdeburger Junge	168.000	166.500	0	1.250	0	1	250
6	Holidays	167.800	166.300	0	1.250	0	1	250
7	Baustelle	167.500	166.000	0	1.250	0	1	250
8	DasWirdKnapp	167.400	165.900	0	1.250	0	1	250
9	Contiitown	167.200	165.700	0	1.250	0	1	250

Stadtname Rang Suchen 1

Saloon 1 15

Serverzeit: 17:00:45 29/02/2024

(quis)

Einsendung von AnnieO

Die Gefährlichste Stadt

Flüsternd trägt der Wind die schon lang vergessenen Namen der Städte und Bündnisse durch die Prärie, Geschichten von lang vergangenen Tagen, heute nur noch Mythos. Wenige waren dabei um selber darüber berichten zu können. Städte die den ganzen Westen heimsuchten in der vergeblichen Hoffnung einen Gegner zu finden der ihnen bieten konnte was sie so sehnsüchtig suchten. Ein Revolverheld der ihnen ebenbürtig war und ein ausgeglichenes Duell bescherte. Nicht wenige fanden sich häufig in Hotels wieder, weil sie ihnen nicht gewachsen waren. Städte die man verfluchte, wenn sie wieder unterwegs waren und ihr Unwesen trieben.



Viele mögen nun sagen, dass dies eine dunkle Stunde im Westen war und wir froh sein können, dass dies der Vergangenheit angehört. Doch gehört dies wirklich der Vergangenheit an? Schließlich hat InnoGames mit Dodge City, die angeblich gefährlichste Stadt des Westens, erschaffen. Doch ist dies auch die gefährlichste Stadt? Nein! In einer kleinen Stadt irgendwo in der staubigen Weite des Westens, gibt es sie, die wahrlich gefährlichste Stadt. Auf dem Weg dorthin ist es als ob sich die Natur selbst von dieser Stadt fernhalten würde. Eine seltsame Bedrücktheit ergreift einem auf dem Weg zu „Die Verdammten“. Vor dem Saloon glänzten die einzelnen Satteltaschen um die Wette. Aus dem Saloon drang lautes Gelächter, lautes Lachen in der gefährlichsten Stadt im Westen? Irgendwie scheint das nicht zu passen. Also allen Mut zusammengenommen und durch die Schwingtüren rein in den Saloon. Hätte ich erwartet, dass plötzlich alle Augen auf mich gerichtet sind, so wurde ich enttäuscht, ich wurde nicht mal wahrgenommen, so als wäre ich gar nicht da. Ich schlängelte mich zum Tresen um mir einen Whiskey zu bestellen und die Anwesenden näher zu betrachten.

Rang	Spielername	Erfahrung	gew.	ver.	diff.	Stadt
1	Blackmistress	1.085.135	4.395	2.582	1.813	Die Verdammten
2	Augustus	1.068.445	1.552	1.748	-196	Die Verdammten
3	AnnieO	1.048.479	4.461	2.432	2.029	Die Verdammten
4	holger-horst	1.031.861	2.355	2.357	-2	Die Verdammten
5	Minerva	1.006.913	1.764	1.820	-56	Die Verdammten
6	Lady Bo	986.370	1.553	1.683	-130	Die Verdammten
7	Regenbogenliesl	962.896	1.315	1.027	288	Die Verdammten
8	OnkelFAKE	915.974	2.489	2.028	461	Die Verdammten
9	Sklave-Igor	864.310	1.653	1.235	418	Die Verdammten
10	Welpenschutz	749.841	1.241	1.233	8	Wehre

Einsendung von AnnieO - Fortsetzung

In der Tat, hier saß die komplette Duellelite der Welt Jacksonville vollkommen entspannt. Die gefürchteten Zwillinge **AnnieO** und **Blackmistress**, so gnadenlos und schnell mit ihren Waffen, dass es heißt sie hätten einen Pakt mit dem Teufel. Andere sagen, sie sind der Teufel selbst. Der furchtlose Augustus, der angeblich immer noch die entflohenen Gallier sucht, daneben der immer müde **Holger-Horst**, der stets vergisst, die richtige Hose zu tragen. Mittendrin der mürrische **OnkelFake**, der Steckbriefe sammelt wie andere Briefmarken. Weiter am Tisch saß **Lady Bo**, die Frau mit den schnellsten Pfannen des Wilden Westens, wo sie hinhaut, wächst kein Gras mehr. Dabei ist die unschuldige **Minerva** so sanft anzuschauen, dass man sich gar nicht vorstellen kann, wie sie mit einer Waffe umgeht. Mittendrin der Biersommelier **Sklave-Igor**, man erzählt sich, dass er schon ganze Städte KO gelegt hat, weil das Bier einfach nicht geschmeckt hat. Zu guter Letzt die Hexe **Regenbogenlied** mit ihrem pechschwarzen Raben, der darüber entscheidet, wen sie duelliert. Ehrenmitglied darüber hinaus ist der gefährlichste Welpen (**Welpenschutz**) der Prärie, erschnüffelt einen Dollar auf zwei Kilometer Entfernung und wehe derjenige rückt ihn nicht freiwillig raus. Eine Stadt plus Welpen voller Duellanten (damit ist nicht die Charakterklasse gemeint), die gefährlicher kaum sein könnten und nur darauf warten endlich losschlagen zu können und arme Errichter und Abenteurer, die in der Mitte der Welt sich schwer arbeitend Geld besorgen, auszurauben.

Diese Stadt bleibt eine einzigartige Ausnahmerecheinung, indem sie zum ersten Mal in der Geschichte von The West, die komplette erste Seite der Duell Rangliste anführt, ob sie damit allerdings die gefährlichste Stadt überhaupt ist, muss am Ende des Tages jeder für sich selber beantworten, Spieler von Jacksonville fragen, die es hautnah miterleben oder einfach mal versuchen diese Herausforderung anzunehmen und schauen ob sie als Spieler von Jacksonville gegen diese Stadt eine realistische Chance haben.

Eine kleine Anmerkung: Wehre ist Bündnisstadt und damit Teil von Die Verdammten.

(AnnieO)



Änderungen am Fortkampf

Im Westen nichts Neues? - Im Fortkampf schon!

Nach über einem Jahr totaler Funkstille, wurde der Entwickler-Blog am 6. März 2024 mit einem neuen, relativ umfangreichen Post des Entwicklers **Diggo11** aus seinem Dornröschenschlaf geweckt. Er teilte der The West Community mit, dass zeitnah einige Verbesserungen bezüglich der Fortkämpfe ins Spiel eingeführt werden.

Die Neuerungen haben bedauerlicherweise nichts mit dem Balancing der Kämpfe zu tun, sondern sollen die Ansicht der Fortkampfkarte verbessern und neue taktische Möglichkeiten für die Leiter der Kämpfe eröffnen.

Eine durchaus zu begrüßende Neuerung ist die Einführung von **Bezeichnungen für alle Sektoren** außerhalb des Forts, alle Türme, alle Wälle und alle Gebäude innerhalb des Forts. Dies wird es den Leitern im Kampf ermöglichen, schnellere und leichter zu verstehende Kommandos zu geben. Während man früher etwa Kommandos wie "Außenbahn ran an den DT!" lesen konnte, könnte exakt der selbe Marschbefehl zukünftig schlicht lauten: "E1 nach E3!" Zumindest, wenn man die vorläufigen Bezeichnungen zugrunde legt, wie sie auf unserem Bild weiter unten zu sehen sind.

Die Sektorenbezeichnungen sind standardmäßig ausgestellt, können jedoch mit einem Klick auf einen neuen Button im Interface aktiviert werden. Der neue "1234"-Button wird sich oberhalb der Fortkampfkarte in der Befehlsleiste als vierter Button von links befinden.

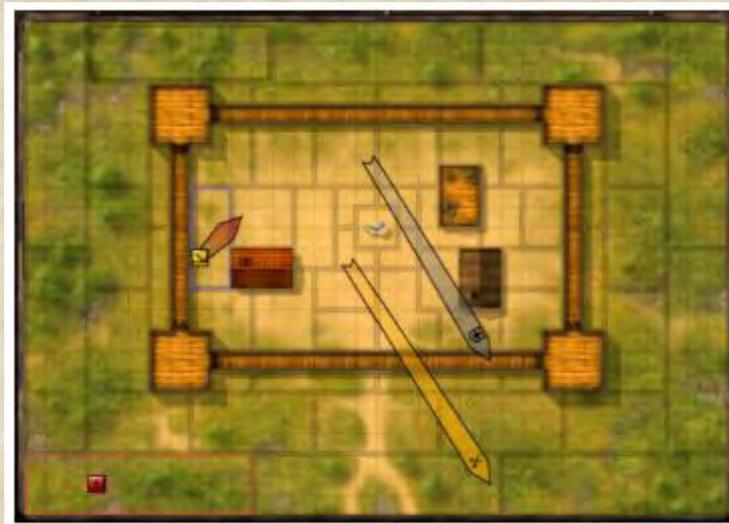
Die tatsächlichen Bezeichnungen der Sektoren sollen für die einzelnen Sprachversionen angepasst werden und von den jeweiligen Community Managern übersetzt werden. Da wir in der deutschen Sprachversion zwei Charakterklassen haben, die mit "A" beginnen, nämlich den Arbeiter und den Abenteurer, muss für einen der Türme eine abweichende Bezeichnung gefunden werden. Die TWTimes empfiehlt dem Community Manager daher, für den Arbeiterturm die Bezeichnung "ET" (für: "Errichterturm") zu wählen, die im deutschen Fortkampfgeschehen seit Jahren etabliert ist.



Die neuen Sektorenbezeichnungen auf der Fortkampfkarte und der neue "1234"-Button in der Befehlsleiste

Änderungen am Fortkampf - Fortsetzung

Neben den Sektorenbezeichnungen für alle Spieler, erhalten auch die Generäle zwei neue Möglichkeiten, den Kampf noch effizienter zu leiten. Zum einen erhält der Leiter die Möglichkeit, **zwei farbige Pfeile** über die Karte zu ziehen, um so bestimmten Spielergruppen Ziele für Bewegungen zuzuweisen. Der goldene Pfeil ist mit zwei gekreuzten Schwertern gekennzeichnet und soll sich daher vorrangig an eher offensiv ausgerichtete Spieler richten, während der silberne Pfeil mit einem Schild markiert ist und somit eher defensiv ausgerichteten Spielern den Weg weist. Die Pfeile können gezogen werden, indem die mittlere Maustauste bzw. das Mausehrad gedrückt wird. Vergleichbar ist das mit dem altbekannten Einstellen eines Laufwegs und sollte daher für erfahrene Generäle kein Problem sein.



Gold und Silber - Die Pfeile für offensive und defensive Spieler

Zum anderen hat der General nun die Möglichkeit, einmalig im Kampf alle **offline teilnehmenden Mitstreiter zu einem gemeinsamen Punkt zu dirigieren**. Dazu muss der General einen Button in der Befehlsleiste oben klicken, der bisher noch keinen endgültigen Namen hat. Daraufhin erscheinen Pfeile, die von jedem Offliner zur aktuellen Cursorposition des Generals verlaufen. Dieser kann nun mittels Maus das Ziel festlegen, zu dem sich dann alle Offliner vorarbeiten. Der Befehl gilt nur für Spieler, die im Moment der Befehlsausgabe offline sind. Spieler, die danach offline gehen, sind davon nicht betroffen und Spieler, die bei der Befehlsausgabe noch offline waren und dann aber nach dem Befehl online kommen, können selbstverständlich frei ihre Figur steuern. Für sie wird der Offliner-Befehl dann inaktiv.



Die Offliner-Steuerung: Nur einmalig nutzbar - nutzt sie weise!

Änderungen am Fortkampf - Fortsetzung

Zu guter Letzt denken die Entwickler darüber nach, einen weiteren Musterungsrang einzuführen, der zwischen dem General und dem Captain angesiedelt sein sollte und auch die neuen Steuerungsmöglichkeiten nutzen können soll. Ebenso wird über Änderungen nachgedacht, die Standardränge in der Musterung für Stadtgründer und Stadträte betreffend. Hier gibt es jedoch noch nichts Konkretes zu vermelden, die Entwickler wünschen sich dazu Feedback aus der Community.

Wie fällt das **Fazit** zu diesen Änderungen aus? Durchwachsen, im besten Fall. Einerseits ist es lobens- und anerkennenswert, dass der Anbieter immer noch Arbeitszeit seiner Entwickler in unser schönes Spiel The West investiert und sicherlich sind diese Features auch sinnvolle Erleichterungen für die Leiter, andererseits haben sie jedoch keinerlei Einfluss auf die zwei mit Abstand größten Probleme, unter denen die Fortkämpfe in allen Welten seit Jahren zu leiden haben: das Balancing und die sinkenden Teilnehmerzahlen.

Die Arbeitserleichterungen und neuen Möglichkeiten für die Generäle wird auf die große Masse der Spieler kaum bis gar keinen nennenswerten Einfluss haben, da sie eben keine Generäle sind und diese neuen Features kaum jemals nutzen werden. Im Gegenteil, sie müssen sich noch zusätzlich umstellen und neue Positionsangaben verinnerlichen. Wer bisher mit der "Autobahn" oder der "Mittelbahn" vertraut war, muss sich jetzt an "W1 nach W4" gewöhnen. All das ist sicher machbar, aber wie groß ist der Vorteil für die noch aktiven, erfahrenen Fortkämpfer wirklich?

Derzeit kann der Autor aufgrund fehlender Hintergrundinformationen zu den Kampfstatistiken und zu den technischen Möglichkeiten keine Lösungen zum Balancing präsentieren. Aber vielleicht ließen sich die Spielerzahlen bei den Kämpfen noch einmal erhöhen, wenn man auch vor radikalen Änderungen hinsichtlich des Teilnehmerisikos und der Belohnungen nicht zurückschreckt. Was haben wir denn noch zu verlieren, wenn wir Kämpfe haben, bei denen 5 gegen 9 Spieler antreten?

Vorschlag 1: Die echten Fortkämpfe wie Manöver gestalten - keine Anreise zum Fort nötig, bei Ohnmacht droht kein Verlust von Geld, Lebens- und Erholungspunkten.

Vorschlag 2: Die Belohnungen deutlich verstärken - mehr Erfahrungspunkte, mehr Bonds, regelmäßig Buffs, eventuell sogar Items bei regulären Fortkämpfen.

Diese Vorschläge zielen darauf ab, die Fortkämpfe für Spieler attraktiver zu machen, die bisher nicht daran teilgenommen haben. Besonders der erste Vorschlag würde einen der meistgenannten Gründe, warum Spieler nicht an einem Fortkampf teilnehmen, sofort eliminieren. Aber ob wir solche Änderungen noch sehen werden? Der Autor weiß es nicht.

Wer sich die Informationen zu den aktuellen, tatsächlichen Änderungen noch einmal im englischen Original des Entwicklers ansehen möchte, findet die Ankündigung unter dem Link <https://devblog.the-west.net/?p=1708> im The West Entwicklerblog.

(Tony Montana 1602)



IFBC 4

Der Start rückt näher ...



Die Teilnahmebedingungen und der genaue Ablauf sind nun bekanntgegeben worden.

Anmeldeschluss: 10.04.2024, 23:59 Uhr MESZ

Teamgröße: 50-60 Spieler

Leiter (Ansprechpartner für das Organisationsteam): 1 pro Team

Training

Auf events.the-west.net besteht die Möglichkeit zu trainieren. Die Einstellungen sind die gleichen wie für die IFBC 4.

Beginn: 25.03.2024 zwischen 12:00 und 16:00 Uhr MESZ

Ende: 08.04.2024, 15:00 Uhr MESZ

Registrierung: Jeder kann dem Server beitreten.

Es gibt also zwei Möglichkeiten sich anzumelden, entweder per Ticket „Hey ich möchte bei der IFBC Teilnehmen“ oder eben per Team bzw. sich vorher ein Team suchen.

Welteinstellungen

Start des Events: 15.04.2024 zwischen 12:00 und 16:00 MESZ

Die Laufzeit beträgt abhängig von der Platzierung ca. vier bis zehn Wochen.

Die weiteren Bedingungen können auf der Beta nachgelesen werden: <https://forum.events.the-west.net/index.php?threads/international-fort-battle-championship-4.52476/#post-57276>

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Erfolg!

Fortkampfguides

In Vorbereitung der Internationalen Fortkampfmeisterschaft können die teilnehmenden Kämpfer gerne noch den Thread "Fortkämpfe, ein How To" im Forum von The West nachlesen. Hier der Link dazu:

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-ein-how-to.79704/>

Einen weiteren Link zum Thema gibt es dann hier noch:

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/firefuchs-fortkampf-guide.76040/>

(Cymoril)

Produkte „sammeln“ leicht gemacht

Betteln statt selbst arbeiten ...

Es gab Zeiten, da musste man ohne Markt spielen, das änderte sich Ende 2010. Seit dem kann man am Markt Handel betreiben. Sei es, dass man etwas verkaufen möchte (weil man zu viel davon hat oder zu wenig Geld) oder man sucht etwas, was einem fehlt. Das ist praktisch, hat aber auch eine neue (UN)Art hervorgebracht. Man ist bequem geworden, bequem um selbst zu arbeiten. Nichts ist einzuwenden, wenn man sich gegenseitig hilft, vor allem Kleineren, die diese oder jene Arbeit noch nicht selbst verrichten können. Aber was innerhalb weniger Stunden an nur einem Tag im Saloonchat zu beobachten ist, ... fleißige, gutmütige Spieler werden "ausgenommen", während sich andere ein bequemes Leben machen. Und das ist nur die Spitze des Eisberges. In den Bündnischats gibt es auch "Kandidaten", die wegen 2 x Kaffee betteln.

AAA: hat jemand 25 lammwolle?

BBB: muttu diesmal selbst sammeln :-P

AAA: ;-(und rosenwasser?:-D

BBB: für was brauchst das? zum gut duften? :-D

AAA: jap genau :-D nein für ne quest

BBB: ahh, ein Gentleman die am Markt sind ja schweinish teuer. frag nen Quaki

AAA: ja muss ich nachher machen :-D

BBB: machs doch gleich

AAA: muss schnell weg :-D

BBB: AAA SUCHT ROSENWASSER wer hilft?

CCC: ich leider nicht

BBB: nur positive Antworten sind gern gesehen :-P

DDD: gegen je 2 Rosen und 2 Whiskey kann ich es machen

AAA: hat jemand karotten oder lammwolle ? :-)

EEE: lammwolle hab ich, wieviele brauchst denn?

AAA: 25 :-D :-) brauchst du was?:-)

FFF: kann mir jemand wasser einstellen auf dem Markt?

AAA: wie viel brauchst du?

FFF: 5

GGG: bin leider selber nicht so gut bestückt damit

AAA: glas wasser oder?

FFF: ja

AAA: hat noch jemand 3 karotten?:-)

HHH: hat jemand 3 Lotusblüten zu verkaufen.

AAA: wenn du noch 10 min warten kannst

(Cymoril)



16. Geburtstag The West



Liebes InnoGames-Team,

herzlichen Glückwunsch zum 16. Geburtstag von The West! Es freut uns immer wieder, dass The West - wie oft vorausgesagt - ein weiteres Jahr nicht gestorben ist. Möge das Spiel noch viele Jahre voller spannender und innovativer Neuerungen und wachsender Spielerschaft erleben. Auf die nächsten 16 Jahre voller Abenteuer, Spaß und Erfolge!

Vielen Dank an alle, die das Spiel hinten den Kulissen am Laufen halten, Community-Manager, The West-Team - Alles Gute und weiterhin viel Erfolg für die Zukunft!

Herzliche Glückwünsche!

Cymoril, quis, Tony Montana 1602

16. Geburtstag The West



Als die Welt noch in Ordnung war ...

Damals, nicht einmal ein Monat nach Eröffnung von Welt 1. Die Cowboys streiften ohne Hosen durch den Wilden Westen. Gürtel waren deshalb auch nicht notwendig. Ein Gewehr sucht man auch vergebens, benötigt wurden sie ja dann erstmals ab Juli 2009, als mit Version 1.20 die Forts und die zugehörigen Fortkämpfe eingeführt wurden.



Die erste Ruhmeshalle von Welt 1, als mit Level 99 noch Ende war. Im Spiel ist davon heute nur noch **Theopium** aktiv.

Erfolge

Das Geheimnis der Heldentaten-Erfolge ... teilweise gelüftet

Da das Erreichen von Erfolgen für viele Spieler ein zentraler Spielinhalt ist und vielen Spielern die Motivation verschafft, das Spiel auch weiter zu spielen, hat die TWTimes bei unserem Community Manager jugolas ein paar Anfragen bezüglich der Erfolge in unserem Spiel gestellt, um diesen Bereich etwas zu erhellen.

Zum einen gaben wir eine Frage aus der Community nach der Gesamtanzahl der Erfolge und der dabei maximal erspielbaren Erfolgspunktzahl an den Community Manager weiter, zum anderen fragten wir nach der Gesamtanzahl der Heldentaten-Erfolge und ihrer jeweiligen Voraussetzungen. Erwartungsgemäß - denn das war auch schon bei vorherigen Anfragen bei anderen Community Managern so gewesen - erhielten wir keinerlei Auskunft zu den Heldentaten-Erfolgen. Dankenswerterweise hat jugolas zumindest nachgefragt, ob er uns die Informationen geben dürfte. Leider durfte er nicht, die Entscheidung wurde in der Hierarchie oberhalb von ihm getroffen.

Zur Gesamtanzahl aller Erfolge, also "normale" Erfolge und Heldentaten-Erfolge zusammengenommen, und den maximal erspielbaren Erfolgspunkten, bekamen wir die Information, dass Stand Anfang Februar 1325 Erfolge mit 107.935 Erfolgspunkten im System hinterlegt waren.

Da die Gesamtanzahl der "normalen" Erfolge im Spiel frei zugänglich ist, lässt sich daraus auch die Gesamtanzahl der Heldentaten-Erfolge ableiten. Ihr findet die Zahlen im Bereich "Erfolge" (rechts neben eurem Profilbild, links oben im Spiel) und dort in der "Übersicht". Danach gibt es insgesamt **1219** "normale Erfolge" im Spiel.

Zieht man nun diese "normalen" Erfolge von der Gesamtanzahl aller Erfolge ab, müssen die Heldentaten-Erfolge übrigbleiben. Gesagt, getan: $1325 - 1219 = 106$. Wenn die Zahlen im Spiel und die Informationen des Community Managers stimmen, dürfte es derzeit also **106** Heldentaten-Erfolge zu erspielen geben. Das ist eine echte Neuigkeit!

Gerne würden wir zusammen mit unseren Lesern in den nächsten Ausgaben eine Liste der Heldentaten-Erfolge veröffentlichen, soweit sie schon von Spielern erreicht wurden. Eine Überblicksrecherche in den Erfolgs-Ranglisten der Welten hat ergeben, dass es eine Handvoll Spieler gibt, die zwischen 80 und 90 Heldentaten-Erfolge haben. Spieler mit mehr als 90 sind uns bisher nicht aufgefallen. Informationen solcher aktiver Helden sind natürlich besonders wertvoll. Solltet ihr also bereits 80 oder mehr Heldentaten-Erfolge haben, wäre es schön, wenn ihr der TWTimes nach und nach - oder gerne auch auf einmal, wenn euch der Eifer packt - alle eure Heldentaten-Erfolge mit Namen, Voraussetzung und Erfolgspunkten zukommen lassen würdet. Natürlich dürfen sich auch alle anderen Spieler mit weniger als 80 Heldentaten-Erfolgen an der Sammlung beteiligen.

Zu beachten ist, dass ihr uns nicht nur die jeweils höchste erreichte Stufe eines Heldentaten-Erfolgs meldet, sondern auch alle niedrigeren Stufen des selben Erfolgs. So gibt es etwa für das Beten in der Kirche mindestens 4 verschiedene Stufen, für 1x, 10x, 100x, und 250x beten. Da unser Ziel ja eine vollständige Liste aller Erfolge sein soll, bräuchten wir in diesem Fall alle vier Erfolge von euch, der Erfolg für 250 Gebete allein wäre also nicht ausreichend.

Ihr könnt eure Informationen über das Kontaktformular der TWTimes übermitteln oder als Privatnachricht im offiziellen The West Forum oder als Telegramm an jeden Redakteur in den Welten. So gelingt es uns gemeinsam vielleicht einen so großen Teil der Erfolge schon aufzudecken, dass InnoGames uns dann vielleicht auch den Rest verrät.

In diesem Sinne: Auf geht's, ihr Helden! Ran an die Tastatur oder die Screenshot-Kameras!

(Tony Montana 1602)



Oster showdown

Namensgeber der Ostersets



Wir recherchierten zu den neuen Sets, die uns der Osterhase bringt. Wir sind der Meinung, dass diese Sets von der Gestaltung her ansprechend sind und gut in die Westernatmosphäre passen. Blue Thunder ist ein Allroundset. Jumping Thunder scheint eine Mischung aus Duellverteidigung und Errichterset zu sein. Rolling Thunder ist ein Fortkampfset, ebenso das Davis Tutt-Set.

Blue Thunder

"Blue Thunder" war der indianische Name von Black Elk, einem berühmten Medizinmann und geistigen Führer des Oglala-Lakota-Stammes. Black Elk wurde im Jahre 1863 geboren und spielte eine bedeutende Rolle im Widerstand der Lakota-Indianer gegen die Eroberung und Besiedelung ihres Landes durch die Weißen. Er wurde bekannt durch sein Buch "Black Elk Speaks", in dem er über sein Leben, seine Visionen und spirituellen Erfahrungen berichtet. Black Elk wird als weiser und visionärer Anführer verehrt, der sich für den Erhalt der traditionellen indianischen Kultur und Spiritualität eingesetzt hat.



Jumping Thunder

"Jumping Thunder" war der indianische Name eines Lakota-Häuptlings namens Chief Jumping Thunder, auch bekannt als Chief Red Fox. Er war ein hoch angesehenes Anführer des Oglala-Lakota-Stammes und spielte eine wichtige Rolle in der Geschichte der Sioux-Indianer. Jumping Thunder war bekannt für seinen Mut, seine Weisheit und seine Führungsfähigkeiten in Zeiten des Widerstands gegen die weiße Besiedelung und den Verlust indianischen Landes. Er wurde respektiert und verehrt für seine Tapferkeit im Kampf sowie für sein Engagement für die Bewahrung der Kultur und Traditionen seines Volkes. Chief Jumping Thunder verstarb im Jahr 1933, aber sein Vermächtnis lebt in den Erzählungen und Überlieferungen der Lakota weiter.



Oster showdown - Fortsetzung

Rolling Thunder

"Rolling Thunder" war der indianische Name von einem Mediziner namens John Pope, auch bekannt als "Chief Rolling Thunder". Er gehörte dem Stamm der Cherokees an und war für sein Wissen über Heilkräuter, seine spirituelle Weisheit und seine Fähigkeit, mit der Natur im Einklang zu leben, bekannt. Rolling Thunder setzte sich für den Schutz der Umwelt und die Bewahrung der indianischen Kultur und Traditionen ein. Er wurde auch als spiritueller Lehrer und Heiler verehrt und reiste durch Nordamerika, um sein Wissen und seine Weisheit mit anderen zu teilen. Rolling Thunder verstarb im Jahr 1997, aber sein Vermächtnis lebt weiter in den Geschichten und Lehren, die er hinterlassen hat.



Davis Tutt

Davis Tutt war eine historische Figur aus dem amerikanischen Wilden Westen. Er war ein US-amerikanischer Geschäftsmann und Glücksspieler, der durch seine Verwicklung in eine berühmte Schießerei mit dem Revolverhelden Wild Bill Hickok bekannt wurde.

Am 21. Juli 1865 kam es in Springfield, Missouri, zu einem Streit zwischen Davis Tutt und Wild Bill Hickok über eine Spielschuld von 35 Dollar. Die beiden Männer beschlossen, ihre Differenzen mit einem Duell auf offener Straße zu klären. Bei dieser Schießerei, die als erste "Western Showdown" in die Geschichte einging, wurde Davis Tutt von Wild Bill Hickok erschossen.



Die Schießerei zwischen Davis Tutt und Wild Bill Hickok wurde zu einem symbolischen Ereignis des Wilden Westens und fand breite Beachtung in der Zeitungsberichterstattung jener Zeit. Davis Tutt wurde zu einer tragischen Figur, die durch seinen Konflikt mit einem der berühmtesten Revolverhelden des Westens in die Geschichte einging.

(quis)



Ostern

Das Osterfest

Ostern ist eines der wichtigsten christlichen Feste, bei dem die Auferstehung Jesu Christi von den Toten gefeiert wird. Es wird jedes Jahr am ersten Sonntag nach dem ersten Frühlingsvollmond gefeiert und markiert das Ende der Fastenzeit und die Feier der Auferstehung Jesu.

Für viele Menschen ist Ostern auch eine Zeit der Freude, des Frühlings und der Neuanfänge. Traditionell werden Ostereier bemalt und versteckt, und Kinder suchen sie dann im Garten oder im Haus. Es gibt auch Bräuche wie das Osterfeuer, das Osterlamm und das Osterfrühstück.

In einigen Kulturen gibt es auch nicht-religiöse Osterbräuche wie den Osterhasen, der Eier versteckt und Geschenke bringt. In vielen Ländern werden an Ostern besondere Festmahlzeiten zubereitet und mit der Familie und Freunden gefeiert. Insgesamt ist Ostern ein Fest, das Hoffnung, Frische und Wiedergeburt symbolisiert und für viele Menschen eine Zeit der Feier und des Zusammenkommens ist. Der Osterhase ist ein Symbol für das Osterfest, das vor allem in Mitteleuropa und anderen Teilen der westlichen Welt bekannt ist. Die Figur des Osterhasen hat ihren Ursprung in vorchristlichen Frühlingsfesten, in denen der Hase als Symbol für Fruchtbarkeit und Neuanfang verehrt wurde.

Die Tradition des Osterhasen, der bunte Eier versteckt und kleinen Kindern Geschenke bringt, soll auf den Brauch zurückgehen, Eier als Symbol für Fruchtbarkeit und neues Leben in der Frühlingszeit zu bemalen und zu verschenken. Der Brauch, Ostereier zu bemalen und zu verstecken, geht wahrscheinlich auf die Tradition des Eierfärbens zurück, um den festen Bestandteil der Fastenzeit, Eier und Milchprodukte, für das Osterfest genießbar zu machen.

Heutzutage wird der Osterhase oft als freundliches, pelziges Wesen dargestellt, das Ostereier und kleine Geschenke für Kinder versteckt. Kinder freuen sich darauf, am Ostersonntag auf Eiersuche zu gehen und die versteckten Leckereien zu finden. In vielen Ländern gibt es verschiedene Versionen und Interpretationen des Osterhasen, aber im Allgemeinen steht er für Freude, Fruchtbarkeit und das Ende des Winters.

Auch in unserem Spiel The West gibt es zu Ostern Questreihen mit Eiern, Küken, Osterhasen und Muffins mit Osterdekoration sowie die jährlichen Osterduelle mit den Banditen Big Fred, Van Cliff, Brinson und Westwood.

(Cymoril)



Spielernamen

Namen sind Schall und Rauch ...

Dieser Satz stammt aus Johann Wolfgang von Goethes Werk "Faust". Er bedeutet, dass Namen nur leere Worte sind, die keine wirkliche Bedeutung oder Substanz haben. Letztendlich sind Namen nur Etiketten, die Menschen oder Dingen zugeordnet werden, und sie können keine wirkliche Essenz oder Eigenschaften dieser Personen oder Dinge widerspiegeln. Letztendlich geht es darum, dass Namen selbst nicht wichtig sind, sondern die tatsächlichen Eigenschaften, Handlungen und Absichten, die sie repräsentieren.

Cymoril

Cymoril ist ein walisischer weiblicher Vorname, der aus der walisischen Sprache stammt. Die Bedeutung des Namens kann je nach Quelle variieren, aber oft wird er mit "Perle des Meeres" oder "Welle des Meeres" übersetzt. Der Name ist in Wales relativ selten und hat eine keltische oder keltische-inspirierte Herkunft.

In der Literatur und Fantasy-Fiktion ist "Cymoril" auch als fiktiver Name und Charakter bekannt. Zum Beispiel ist Cymoril die Geliebte des Hauptcharakters Elric of Melniboné in der "Elric-Saga" des britischen Autors Michael Moorcock.

Insgesamt kann der Name Cymoril eine poetische und mystische Bedeutung haben, die mit der Natur, insbesondere dem Meer, in Verbindung steht.

quis

Einige mögen meinen, dass sich der Name quis vom lateinischen "quis" = wer ableitet, was aber wohl hier nicht der Fall ist. Recherchen ergaben, dass es sich nicht um eine bekannte Persönlichkeit handelt.

Tony Montana

Tony Montana ist ein fiktiver Charakter aus dem Film "Scarface" aus dem Jahr 1983, der von Al Pacino gespielt wurde. Der Film wurde von Brian De Palma inszeniert und erzählt die Geschichte des kubanischen Einwanderers Tony Montana, der in Miami in die Welt des Drogenhandels einsteigt und dabei zunehmend in Gewalt und Korruption verwickelt wird.

Tony Montana wird als ehrgeiziger, rücksichtsloser und skrupelloser Charakter dargestellt, der durch seine Entschlossenheit und Brutalität an die Spitze des Drogenhandels aufsteigt, aber letztendlich durch seine eigenen Ambitionen und Fehler sein tragisches Schicksal besiegelt.

Der Charakter des Tony Montana wurde zu einer kulturellen Ikone und Symbol für Macht, Gier und die dunkle Seite des amerikanischen Traums. Sein berühmter Satz "Say hello to my little friend" wurde zu einem oft zitierten Filmzitat. Der Film "Scarface" ist zu einem Klassiker des Gangsterfilms geworden und hat eine große Fangemeinde auf der ganzen Welt.

Graf Luckner

Felix Nikolaus Alexander Georg Graf von Luckner war ein deutscher Marineoffizier und einer der bekanntesten Kapitäne im Ersten Weltkrieg. Er wurde berühmt für seine kühnen und erfolgreichen Marineoffensiven in feindliches Gebiet. Durch seine listigen Taktiken und seine hohe Einsatzbereitschaft erhielt er den Spitznamen "Seeteufel". Luckner wurde später ein prominenter Befürworter des Friedens und setzte sich für Versöhnung und Völkerverständigung ein.

(Cymoril)

Nachruf Graf Luckner



Wie wir am 11. März 2024 tief betroffen erfahren haben, ist unser Redaktionskollege **Graf Luckner** am Morgen nach langer schwerer Krankheit für immer eingeschlafen.

Wir verlieren mit ihm einen herzerfrischenden, zuverlässigen Mitspieler. Beliebt war Graf Luckner in der TWTimes mit seiner Rubrik "War sonst noch was?", aber ebenso mit seinen humorvollen, teils ironischen oder sarkastischen Beiträgen über Sets und Vorgänge in unserem Spiel. Insbesondere fällt uns da sein Bericht in Ausgabe 164 - Des san Interna ...* ein.

Viele werden ihn auch noch im Gedächtnis haben, als er zusammen mit Draaken die Kämpfe der Internationalen Fortkampmeisterschaft übertragen und kommentiert hat.

Wir trauern mit seinen Angehörigen, denen wir viel Kraft wünschen diese Zeit durchzustehen.

Deine Redaktionskollegen vermissen dich und werden dich nie vergessen.

Cymoril, quis, Tony Montana 1602



Am 19. März 2024, 20.00 Uhr findet auf Welt 1 ein **Gedenkfortkampf für Graf Luckner** statt. Das Fort heißt "Gedenkfort". Wir freuen uns über alle Spieler, die sich mit uns auf diese Weise von Lucky verabschieden möchten. Bitte tragt schwarze Kleidung und kommt ohne Waffen.

Die Redakteure der TWTimes

Gedenkfortkampf für Graf Luckner



Unserer Information, dass wir einen Gedenkfortkampf für Graf Luckner am 19. März durchführen wollen, folgten 158 Spieler. 61 davon waren im Angriff und 97 in der Verteidigung. Einige hatten wohl diese Ankündigung nicht gelesen oder es verpasst, dass Gedenkfortkämpfe ohne scharfe Waffen durchgeführt werden. Die Teilnehmer trafen sich im Spielchat und ein Teil davon auch noch im Quakenet um Lucky zu gedenken.



Geplant war eine Umrundung des Forts durch die Angreifer ...

Gedenkfortkampf für Graf Luckner



... die Verteidiger zogen sich in das Fort zurück. Der Angriff begann dann damit, in der linken unteren Ecke ein L zu bilden ...



... und die Verteidigung begab sich dann ebenso aus dem Fort, um auf der Wiese auch ein L zu bilden.

Gedenkfortkampf für Graf Luckner



Letztendlich wurde so in der linken unteren Ecke und in der rechten oberen Ecke jeweils ein L (für Lucky) geformt. Es war nicht so einfach, doch in der 46. Runde dann auf Seiten der Angreifer und Verteidiger geschafft.

Friedhof

Das Fort wurde gehalten! Nach zähem Ringen mussten die Angreifer den Rückzug antreten!

Name	Stadt	HP	MP	EXP	Gold	EXP	Gold	EXP	Gold	EXP	Gold	EXP	Gold
Runa	Los Poll...	1550	1550	0	37	17	58128	5	9	0	1571	5	54
50Cal	Dawson...	2230	204	0	27	15	28660	8	6	2026	1061	1	54
Hoschi69	DUST B...	9420	9389	0	36	18	21527	8	20	31	598	0	33
Kalterengel	J-W-A J...	1990	-432	0	18	3	19456	21	60	2422	1081	2	0
Rollrasenrauc...	Stella A...	9600	9555	0	35	13	19297	1	3	45	551	2	51
?Jjjj?	Black C...	1940	1609	0	42	12	18687	4	35	331	445	1	0
ILST	DUST B...	23910	104...	0	33	21	18347	69	275	13429	556	0	0

61 Angreifer haben das Fort angegriffen. Es verteidigten 97 Verteidiger.
25 Angreifer fielen. 11 Verteidiger fielen.

Zur Übersicht

Nach dem Gedenkfortkampf ging ein Teil der Trauernden nach ESC - Dodge City beten, während 36 in ihrer Heimatstadt die Kirche aufsuchen konnten. Im Chat wurde gemunkelt, dass noch ein anderer Teilnehmerkreis in der Kirche war, um zu beichten ...

Ein Danke geht auch an **Raziok** von Welt 1, der uns von der Seite der Verteidiger Screenshots zur Verfügung gestellt hat.

Nachruf ladynovy

Mit tiefer Erschütterung erfuhr ich am Sonntag, dem 10. März 2024, vom Ableben unserer langjährigen Mitspielerin **ladynovy**. Sie verstarb einen Tag nach ihrem 85. Geburtstag infolge eines Herzversagens. Sie hatte schon vorher immer wieder Probleme mit dem Herzen und einigen anderen Krankheiten gehabt. Sie kämpfte aber immer weiter.

Mag sein, dass sie einigen Mitspielern etwas sonderbar vorkam, aber ich kenne sie seit der Zeit vor Corona, habe mich damals fast täglich mit ihr ausgetauscht. Da hatte ich nie den Anschein gehabt, dass ladynovy einem etwas vorspielte. Was will man auch von einer 85-jährigen Mitspielerin anderes erwarten? Sie pflegte ihren ebenfalls kranken Mann.

Ich, Civilationsherrscher, und bestimmt einige, die Sie kannten, werden sie in guter Erinnerung behalten.

Ruhe in Frieden!

Ihre Mitspielerinnen und Mitspieler sowie Freunde von den Welten Arizona und Indiana



ladynovy spielte auf den Welten Arizona und Indiana (im Bündnis Western Union). Leider konnten wir nicht in Erfahrung bringen, wie lange sie The West spielte. Aus ihren Erfolgen in Indiana lässt sich entnehmen, dass sie dort am 11.05.2016 Stufe 10 erreicht hat, also wohl kurz davor mit dem Spiel begonnen hat. Ihren letzten Erfolg für einen Stufenaufstieg erreichte sie am 17.04.2023, als sie Stufe 160 erreichte. Zuletzt hatte ladynovy Stufe 166 erreicht, hatte 55505 Erfolgspunkte und 826 Craftingpunkte als Quacksalber.

Die Redakteure der TWTimes spielen seit vielen Jahren The West und haben schon so manchen Verlust miterleben müssen. Um den verstorbenen Spielern ein Denkmal zu setzen, bringen wir gern einen Nachruf in die Zeitung.

Unser herzliches Beileid gilt den Angehörigen und Freunden von ladynovy.

Die Redakteure der TWTimes



Leserzuschrift who cares - Abschied von Lucky



Ein neuer Stern am Himmel ...

Die Gedanken überschlugen sich in meinem Kopf, als ich durch die Prärie ritt. Ich wusste nicht, ob ich traurig sein sollte oder wütend ... hoffnungslos ... ich war einfach nur durcheinander. Zu viel Schlimmes war in letzter Zeit geschehen. Dinge, die ich nicht verhindern oder ändern konnte, die ich nicht verstand, die mir keine Ruhe ließen und mir Nacht für Nacht den Schlaf raubten. Menschen, die mich verließen, einfach nicht mehr da waren, um zu meinem Leben zu gehören und mein Leben besser zu machen. Seit einiger Zeit konnte ich mich und mein Handeln selbst nicht mehr verstehen.

Obwohl ich eigentlich plan- und ziellos durch die Dunkelheit ritt, sah ich schon aus der Ferne Waupees Lagerfeuer vor seinem Zelt brennen und atmete auf. In Waupees Gegenwart fühlte ich mich immer wohl. Seine Ruhe und Gelassenheit gaben mir eine innere Stille, ein Gefühl als würde ich schweben. Gut, vielleicht trug auch das Zeug das er in seiner Pfeife rauchte dazu bei. Ich stieg von meinem Pferd ab und setzte mich wortlos zu ihm ans Feuer. Ich musste nichts sagen, Waupee wusste immer, was in mir vorging. Und vor allem wollte ich jetzt nicht reden. Ich wollte diese Stille in meinem Kopf, die sich fast sofort einstellte, genießen. Ich sah ins Feuer und glaubte, tanzende Schatten zu erkennen. Meine Augen brannten. "Du siehst traurig aus, who cares", sagte Waupee, nachdem wir lange Zeit schweigend dagesessen hatten. Ich antwortete nicht. Seine Stimme war fast wie ein Singsang und lullte mich ein. Wir saßen wieder eine Weile schweigend nebeneinander, jeder in seinen Gedanken versunken. Dann fuhr er fort: "Jeder Stamm hat seine eigene Geschichte, seine eigene Vergangenheit. Überliefert von Generation zu Generation. Ich möchte dir heute die Geschichte meiner Vorfahren erzählen". Er machte eine Pause und sah in den klaren Sternenhimmel über uns. "Die Legende besagt, dass unser Stamm sehr klein war und wie alle kleinen Stämme lebten meine Ahnen in Frieden und im Einklang mit der Natur. Unser Reservat lag an den Bergen. Es gab einen Fluss voller Fische und Felder voller Getreide.

Eines Tages jedoch witterte der Häuptling große Gefahr. Er wusste nicht wovon sie ausging, ob es die Menschen waren, die mit ihren Schiffen über das Meer kamen um Gold und andere Schätze zu stehlen. Es gab viel zu wenig Männer, um das Territorium zu schützen und so beschloss das Oberhaupt, dass Frauen und Kinder sich im Gebirge in den Höhlen verstecken. Die Männer mussten sich einzeln um den Berg verteilen und jeder sollte einen großen Holzstapel errichten. Der Plan war, möglichst viele Feuer zu entzünden, um dem Feind eine Überlegenheit vorzutäuschen. Mit viel Glück würden sie vielleicht flüchten.

Als die Nacht anbrach, standen die Frauen und Kinder vor einer großen Höhle und sahen hinunter zu ihren Männern und Vätern. Ein Feuer nach dem anderen wurde gezündet und schon bald war die Nacht von den brennenden Holzhaufen hell erleuchtet. Nun konnten sie nur noch abwarten.

Die Gefahr kam lautlos. Sie war nicht zu hören und nicht zu sehen. Auf dem Berg war es still, man hörte keine Schreie und keine anderen Laute. Die Frauen und Kinder sahen nur, wie ein Feuer nach dem anderen erlosch, als würde eine dunkle Welle über sie hinweg spülen. Nachdem auch das letzte Feuer erloschen war, liefen sie schnell in die Höhle und beteten. Sie riefen die Götter lautlos an und baten um Gnade für die Krieger. Den ganzen folgenden Tag verbrachten sie so auf dem Boden sitzend. Als es wieder Nacht wurde und keiner der Männer zurückgekehrt war, verließen sie die Höhle. Es war immer noch still, doch etwas hatte sich verändert. Die Nacht war heller geworden. Sie sahen in den Himmel: Für jedes Feuer, das erloschen war, leuchtete jetzt ein heller Stern am dunklen Firmament."

Waupee zog an seiner Pfeife und sah mich an. "In unserer Sprache gibt es keine Worte für Tod oder sterben, who cares. Bei uns gibt es nur die lange Reise. Sieh genau in den Himmel, es gibt dort einen neuen Stern. Er ist heller als die anderen und wackelt noch etwas, bis er seinen festen Platz gefunden hat. Wenn die Menschen hier auf der Erde ihre Aufgabe erledigt haben, beschließen die Götter, sie auf die große Reise zu neuen Aufgaben zu schicken. Als Sterne erhellen sie für uns die Nacht, sie zeigen uns den Weg. Sie formieren sich zu Bildern und erklären uns mit ihnen unsere Vergangenheit, unsere Gegenwart und unsere Zukunft. Sie geben uns Zuversicht. Unser Dasein auf der Erde ist nur eine Episode von vielen. Die Erde ist nur eine von den endlosen Welten, in der uns neue Aufgaben und Abenteuer erwarten. Sobald ein Stern erloschen ist, geht die Reise weiter. Achte gut auf deine Sterne, who cares und erfreue dich daran, wenn sie eine neue Reise antreten dürfen."

Gute Reise, Graf Luckner

Meine Anteilnahme gilt der Familie und dem TWTimes-Team.

(who cares)

Kalenderblatt April

Der April im Wilden Westen

Wir setzen unsere neue, regelmäßig-unregelmäßige Reihe zur Geschichte des Wilden Westens und der USA mit zwei eher tragischen Ereignissen fort, die jeweils im April eines Jahres stattfanden und durchaus miteinander in Verbindung stehen.

Nachdem Fragen der Sklaverei, der Staatenrechte und der Wirtschaftspolitik in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts zu einer unüberbrückbaren Entfremdung zwischen den nördlichen und südlichen Staaten der USA geführt hatten, beendete die Wahl Abraham Lincolns zum US-Präsidenten am 6. November 1860 alle Hoffnungen auf eine gütliche Einigung und Beilegung der Konflikte. Noch bevor Abraham Lincoln im Januar des Folgejahres sein Amt antreten konnte, trat South Carolina am 20. Dezember 1860 als erster Staat aus der Union aus und setzte so eine Kette von Austritten weiterer Staaten aus der Union in Gang. Bis zum 1. Februar 1861 waren 11 Staaten ausgetreten und gründeten die Konföderierten Staaten von Amerika, die letztendlich aus 13 Staaten bestehen sollten.

Am **12. April 1861** begann der Amerikanische Bürgerkrieg, als konföderierte Truppen das mit Unionstruppen besetzte Fort Sumter im Hafen von Charleston, South Carolina angriffen. Der Beschuss begann um 04:30 Uhr in der Nacht und dauerte 33 Stunden, bis zum Nachmittag des Folgetages. Dutzende Kanonen, teilweise schwersten Kalibers, verschossen in diesem Zeitraum 4.000 Kugeln und Granaten auf das Fort, das dadurch weitgehend zerstört wurde. Überraschenderweise wurde durch den Beschuss selbst kein einziger Verteidiger des Forts getötet. Beim Salutschießen im Rahmen der Kapitulationszeremonie wurden dann doch noch zwei Soldaten durch einen Unfall getötet. Der nun folgende Krieg war der mit deutlichem Abstand blutigste Krieg in der amerikanischen Geschichte - waren die Opfer doch auf beiden Seiten Amerikaner. Mit einer geschätzten Gesamtopferzahl von etwa 1 Million Toten, starben im Bürgerkrieg etwa doppelt so viele Amerikaner wie im Ersten und Zweiten Weltkrieg zusammen! Der Krieg dauerte bis zum 23. Juni 1865, als mit General Stand Watie der letzte General der konföderierten Armee kapitulierte, und führte zur Wiederherstellung der Vereinigten Staaten von Amerika und der Abschaffung der Sklaverei in ihren südlichen Staaten.

Fast auf den Tag genau vier Jahre nach der Beschießung von Fort Sumter, nämlich am **14. April 1865** wurde der US-Präsident Abraham Lincoln im Ford's Theatre in Washington, D.C., von John Wilkes Booth, einem fanatischen Anhänger der Konföderierten, mit einem Kopfschuss schwer verletzt und starb um kurz nach 7 Uhr am folgenden Morgen. 5 Tage zuvor hatte der konföderierte General Robert E. Lee mit der Hauptarmee des Südens bereits kapituliert, sodass das Ende des Krieges nur noch eine Frage der Zeit war. Die Freude im Norden darüber endete mit dem Schuss im Ford's Theatre jäh, für die Sache des Südens hatte er jedoch keinerlei Bedeutung mehr. Wie sein Amtsnachfolger John F. Kennedy, der am 22. November 1963, erschossen wurde, war auch Abraham Lincoln gleichzeitig einer der meistgeliebten und meistgehassten Politiker seiner Zeit - je nachdem, wo in den USA man sich befand und in welchem Milieu man verkehrte. Heute betrachten Historiker Abraham Lincoln regelmäßig als einen der besten Präsidenten der US-Geschichte. Das Lincoln Memorial in Washington, D.C. sowie sein Gesicht auf der 5-Dollar-Banknote zeugen von der anhaltenden Wertschätzung für den US-Präsidenten, der das Land zusammenhielt und die Sklaverei abschaffte.

(Tony Montana 1602)



Spielerweiterungen

Weiterentwicklungen im Spiel The West

Auf der Beta von The West werden die Änderungen am Fortkampf (nachzulesen auch auf dem Dev-Blog) getestet und diskutiert (siehe auch Bericht „Änderungen am Fortkampf“ in dieser Ausgabe).

<https://devblog.the-west.net/?p=1708>
<https://forum.beta.the-west.net/index.php>

Des Weiteren wurde ebenfalls auf der Beta bekannt, dass InnoGames an einem neuen Spiel arbeitet, das sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet und unter dem Arbeitstitel „Uni Conquest“ läuft. Das Spiel befindet sich noch in der Alphaphase, soll aber in Kürze in eine Closed-Beta-Welt zum Testen übergehen.

Worum es bei diesem Spiel geht

Die Spieler müssen ihre eigene Universität aufbauen und später wettbewerbsfähige Schlachten mit anderen Spielern um akademischen Ruhm führen.

Es können Kurse wie zum Beispiel „Magische Mathematik“ oder „Kriegerische Künste“ belegt werden, um die Studenten auf dem Weg zur Herrschaft über die Bildungswelt vorzubereiten.

Verschiedene Elemente aus unterschiedlichen Kategorien sollen das Spiel erweitern und interessanter machen:

- Beschwören von Prüfungsgeistern, die den Studenten das Wissen einflößen.
- Rekrutieren von Professor-Helden, die dem Spieler einen Bonus geben, wenn die Universität gegen eine andere im Wettbewerb antritt.
- Erledigen von Quests zur Erweiterung des Campus.

Wenn die Universität den Wettbewerb gewinnt, vergrößert die Sieger-Uni sich und die unterlegene schrumpft.

Unser Eindruck zu dem Ganzen: Die Kämpfe gegen andere Spieler mit Gewinn und Verlust erinnert ein wenig an das Urspiel von InnoGames - Die Stämme. Vorstellbar aus unserer Sicht wäre das verschiedene Universitäten Kooperationen eingehen, vergleichbar mit den derzeitigen Allianzen bei The West.

Erste Bilder dazu sind bereits auf Facebook zu finden.



So könnten die Unis vielleicht aussehen:



(quis)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat März?

Monatliche Aufgaben im März

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/monatliche-aufgaben-im-m%C3%A4rz-2024.79940/>

Verbundene Abenteuer

Hinweis zur Testung der verbundenen Abenteuer: Wir werden morgen (01.03.2024 - Die Red.) im Laufe des Tages die Eventwelt wieder zum entspannten Spiel ohne Stress öffnen. Am Samstag werden im Laufe des Tages neue Weltenboni (wir freuen uns auf Vorschläge) aktiviert und Abenteuer-Items in den Shop gestellt. Die Öffnung der Eventwelten anderer Sprachversionen verzögert sich leider etwas (wir hoffen, dass in der Woche vom 11.03. mindestens eine Eventwelt öffnet), so lange könnt ihr aber natürlich trotzdem versuchen auf der Eventwelt etwas zu organisieren.

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/dodge-city-die-gef%C3%A4hrlichste-stadt-der-welt.79907/#post-908096>

Weltenboni

Vom 16. März bis zum 18. März 2024 gab es folgende Boni auf allen Welten: +25 % Lebenspunktregeneration, +20 % Erfahrung durch Arbeiten, +20 % Geld durch Arbeiten, +25 % Glück bei Arbeiten

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/besondere-boni-vom-16-18-m%C3%A4rz-2024.79957/#post-908501>

Fortkämpferweiterungen

<https://devblog.the-west.net/?p=1708>

Event Eiersuche

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/ostereiersuche.79959/>

(Cymoril)





Spione unterwegs ...

GGG: Inno spinnt wieder mal so viele quests auf einmal._.

FFF: Wenn sie nicht zeitlich begrenzt sind, dann ist das nicht so schlimm.

AAA: ja ich weiß auch nicht mehr was ich als erstes machen soll, ja ansonsten wieder ein Jahr warten :-D

FFF: Na die Sporen verbrauchen, sonst rosten die weiter. Ach so, AAA ... du fragtest, ob ich was brauche ... :-D

AAA: jap :-D

FFF: Du müsstest noch drei Bären haben :-D

AAA: haha mit denen muss ich soviel kuscheln die fühlen sich alleine:D

AAA: moin kann jemand den ausgeschlagenen Zahn vom Markt kaufen, brauch den Verkauf für eine Quest. Kostet auch nur 2\$

BBB: kannst dem FH verkaufen zählt auch

AAA: ah, danke. gleich noch 4 Erfolge dazu bekommen :d Erfolg 'Weihnachtsmann' errungen. 5 Erfolge sogar

CCC: Und das zu Ostern :-D

DDD: gw :-D

AAA: Arbeitsbericht: Bullen jagen, ich habe das gerade gefunden

BBB: dann weiter arbeiten bis das Set voll ist

AAA: und gerade eben die Jacke :-D

BBB: https://wiki.the-west.de/wiki/St._Patricks_Set, findbar bei allen Arbeiten

BBB: https://wiki.the-west.de/wiki/Bierbrauen_leicht_gemacht

CCC: Aber den Fundwert hab ich ja bei weitem nicht?

BBB: hat nix mit dem normalen Fundwert zu tun, bei dem Set

DDD: die wollen los werden. sind bestimmt die Motten drin :-D

CCC: Wenn ich alles gefunden hab, brauch ich ja nur noch 50 Lv um alles davon tragen zu können ^^

DDD: ich find nix von dem Kram ;-(

BBB: dann hast du es schon, reitset gibts bei der Quest https://wiki.the-west.de/wiki/Bierbrauen_leicht_gemacht

EEE: das hab ich doch schon alles. naja, das weibliche Set hab ich nicht gemacht

FFF: Stimmt, das war Inno ;-) Guten Morgen.

AAA: ich finde ein Teil nach dem anderen :-)

FFF: Ja, alle auf einmal geht ja nicht ;-)

AAA: :-D

AAA: hat noch wer kaputte Sporen übrig?

FFF: Grad zum Müll gebracht. ;-) Wie viel?

CCC: :-D

AAA: 10 oder so :-D

FFF: Schweißst du die?

AAA: natürlich nicht:D für ne Quest :-D

FFF: Kaputte sind teurer als ganze. Was sind sie dir wert?

AAA: nichts :d

FFF: hm, ich muss die ja zum Markt schleppen

GGG: wird teuer

AAA: bekommst Zugtickets von mir dann machts der Zug für dich :p

FFF: Los, abholen. Ehe der Zug weg ist :-D

AAA: vielen Dank :-D brauchst du was?

FFF: Kaputte Sporen, aber ich geh mal welche ausbuddeln.

AAA: Das Geheimnis der Heldentaten-Erfolge ... teilweise entlüftet

BBB: So, jetzt ist die Luft raus ... :-D

[20:41] Henry: Hast du von dem bevorstehenden Kampf gehört? Vielleicht solltest du deine Hilfe anbieten und an der Schlacht teilnehmen.

AAA: nehmt doch ein paar \$ mit zum FK ;-)

BBB: Was habe ich davon, außer weniger Geld? :-D

CCC: hier nimm [Brief mit 10000 Dollar] :-D

DDD: keine schlechte Idee

AAA: Im Fortkampf verdiente Dollar: 153/300 für den Quest ;-)

BBB: Naja, ihr könnt mir gerne Geld schicken dann nehme ich was mit :-D

DDD: genau

CCC: 1k hab ich schnell noch zusammengepredigt :-)

DDD: habe mir vom fahrenden was gehen lassen

AAA: sollen ja keine Reichtümer sein ;-)

CCC: 1,2k an Board

BBB: na gut 2k nehme ich mit :-D

DDD: geht doch :-D

AAA: na dann GS :-)

AAA: hab ma eben 4000 ausgeschlagene Zähne im Zirkus abgeliefert ... habe immer noch 6000 ... habe ich ein Gewaltproblem? o.O

BBB: definitiv, komm mir nicht zu nahe



AAA: guudnaamd

BBB: tach AAA, im fk-chat hieß es, dass du zu alt für nen fk bist ... ich hab gesagt, das stimmt nicht ... hab dich verteidigt ... jetzt musste in die deff kommen und es beweisen :-)

AAA: beinahe ein guter trick BBB ,beinahe aber nur

AAA: vielleicht bekommen wir ja XXX ko, das wäre nen schönes ziel :-)

BBB: ich bin dabei :-D

CCC: das erlebt die nicht oft :-D

DDD: die zieht vorher weg

AAA: höhere ziele will ich mal nich ausgeben ... will ja keinen enttäuschen :-D

DDD: :-D

BBB: einmal der XXX das Licht ausknipsen wäre schon ok :-D

AAA: aber eins verspreche ich euch, ich bringe euch alle nach hause ... MIT eurem schild ... oder DARAUF :-)

DDD: :-D

FFF: Hab leicht übergewicht, hoffe das stört beim tragen nicht ^^

CCC: :-D

AAA: 10 % schwund sind bei jedem umzug drin ... du bist dann halt einfach ... "vom lkw gefallen" und liegengeblieben :-)

EEE: ich komme mit dem Besenwagen

FFF: Abnehmen leicht gemacht :-D

AAA: hat hemand john astors gürtel ?

BBB: Sicher hat den jemand. :-)

AAA: für mich ach BBB?:-D haha:D auch* frage auch ganz lieb :-D

CCC: schaue gerade, ich habe leider keinen

AAA: trotzdem danke :-)

CCC: ...frage mal meine Frau ...moment - die hat auch keinen

AAA: danke :-)

BBB: Ich habe einen für dich, wenn die CCC-Frau keinen hat. ;-)

AAA: brauchst du irgendwas ? habe noch ein paar sachen rumliegen :-D

BBB: Welche denn?

AAA: alles mögliche :-D

BBB: Ach das habe ich schon. :-D

AAA: <http://tw-db.info/?strana=invent&x=2e732a98e88ff81b387d901a0244687>

BBB: Schreibe einen Bericht für die TWT: Wie ich zu

einem Gürtel von John Astor kam.

AAA: :-D vielleicht findest du ja was rumliegen BBB
CCC: ...vielleicht im Altkleidercontainer :-)

BBB: Den Link hättest du mir lieber nicht geben sollen ...

AAA: <https://tw-calc.net/import/inventory/8eed27a4af218eec0d63f7fcf905a29a162f53065ce372ed8563efc>

BBB: Du hast 8 Bären und brauchst nur einen. :-D

AAA: ich glaube der eine link ist irgendwie nicht aktuell komisch :-D

BBB: Ich glaube, das gleiche ist bei meinem Gürtel auch so. :-D

AAA: aber ihc kuschel gerne mit vielen bären gleichzeitig D:

BBB: Kannst du nicht mit was anderem kuscheln?

AAA: ich gebe dir 5 okay? :-) für den gürtel :-P

BBB: Einverstanden. :-)

AAA: boar DDD ey

BBB: oh, ein notorisch schlecht gelaunter AAA :-D

AAA: die chillies nehmen wohl echt jeden was

BBB: hast niemand mehr zum Bemeckern? ich weiß nicht, ob sie dich nehmen würden :-D

CCC: *huhu AAA, lass dich nicht von denen aufs korn nehmen :-P :-D*

AAA: schwurbelsim war immer schon gemein zu mir

BBB: gar nicht, hab dir immer Kakao gegeben und Köpfchen getätschelt oder... Tasse auf den Kopp gehauen und Kakao in die Haare geschmiert? aber

AAA hat ja gar keine Haare mehr _D

AAA: das is ja gelogen, ich habe einen sehr pelzigen rücken

BBB: ein Eisbär _D deshalb bist du hier, deine Eisschollen sind geschmolzen

AAA: hat jemand ein Duellset für Schlagwaffe das er mir verkaufen will ?

BBB: ich könnte dir ein cowgirl spendieren?

BBB: also ... ähm ... nicht das cowgirl :-D das set, ich meine das set

AAA: wird noch ein koch gesucht?

BBB: CCC braucht einen

AAA: der ist aber nicht mehr online ;-(

BBB: dann sucht er grad in einem restaurant :-D

AAA: da sollte er einen finden, wobei das auch nicht mehr so einfach ist einen guten zu finden :-D

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.

- Geboren wurde ich zwei Tage nachdem Isaac Singer in den USA das Patent für seine erste Nähmaschine erhalten hatte.
- Als ich 15 Jahre alt war, starben meine Mutter und mein adoptierter Stiefbruder an Tuberkulose - vielleicht ein böses Vorzeichen.
- Als Kind erhielt ich eine sehr gute Ausbildung an einer Privatschule und wurde unter anderem in Rhetorik, Grammatik, Mathematik, Geschichte, Latein, Französisch und Griechisch unterrichtet.
- Meine gute Bildung ermöglichte mir ein Studium der Zahnmedizin, 1872 erhielt ich meinen Dokortitel.
- Ich arbeitete nur wenige Monate als Zahnarzt, dann erkrankte ich mit 21 Jahren auch an Tuberkulose.
- Ich erhoffte mir von einem warmen und trockenen Klima Linderung meiner Krankheit und zog so zuerst nach Texas und später nach Colorado und Arizona.
- Im Westen begann ich stark zu trinken und wurde ein erfolgreicher professioneller Kartenspieler.
- Ich lernte Wyatt Earp kennen und wurde ein Freund dieses vielleicht berühmtesten Mannes des Wilden Westens.
- Zusammen mit ihm war ich an der berühmtesten Schießerei des Wilden Westens beteiligt - der Schießerei am O.K. Corral.
- Wyatt Earp nannte mich den „schnellsten und tödlichsten Mann mit einer Waffe, den ich je kannte“ und so überlebte ich alle Schießereien, in die ich geriet.
- Doch den Kampf gegen die Tuberkulose verlor ich und starb im Alter von nur 36 Jahren.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Teddy Roosevelt und die Nationalparks

Wochenlang plagte sich Tony Montana mit einer hartnäckigen, schweren Erkältung herum und als auch die Nachwehen sich lange hinzogen, entschloss er sich doch noch, zum Arzt zu gehen. Er machte sich per Boot auf dem breiten Fluss auf den Weg und konnte nur ein wenig südlich von sich auch schon die Praxis von Dr. McHealthy, der dort als Arzt arbeitete, sehen, als es passierte. Knirsch, Schepper, Platsch! In seinem noch halb benebelten Kopf hatte Tony Montana die Brücke vergessen, die den breiten Fluss kurz vor der Anlegestelle des Arztes überspannte und so war er mit seinem Boot voll gegen einen Brückenpfeiler geknallt und hatte sich an den Holzbalken einen dicken Kopf und am Wassereintrich in seinem Boot eine nasse Hose geholt. Als ob Husten und eine Rotznase nicht schon genug wären ...



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel - 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 (**Auf das Geländer der Brücke**)
- 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 - Buch

Altpapier?

Henrys kleiner Neffe ist mal wieder zu Besuch. Da Henry meint, dass der Saloon nichts für den kleinen Steppke ist, lässt er ihn oben in seiner Wohnung mit ein paar Spielzeugen allein, in der Hoffnung, dass der kleine Rabauke keinen Unsinn macht. Leider wird er bald eines besseren belehrt ... Als Henry abends dann den Kleinen ins Bett bringen will, stellt er fest, dass sich sein Neffe an seinem Bücherregal vergriffen hat und ein Buch "bearbeitete". Mehrere Blätter sehen "hübsch bunt bemalt" aus und wurden aus dem Buch heraus gerissen. Die Seiten 7, 8, 100, 101, 222 und 223 liegen zerfetzt neben dem ramponierten Buch. Henry blättert verärgert in seinem Buch um zu ergründen, wie viele Blätter fehlen.

Nenne die Anzahl der herausgerissenen Blätter und erkläre die Antwort.

Der Gewinner erhält ein Item der Redaktion.

(quis)



Rätsel Nr. 4 - Redewendungen

Das Unschuldslamm ...

In der abgelegenen Stadt Silver Creek, tief in den verschneiten Bergen des Wilden Westens, spielten sich an einem eisigen Wintermorgen seltsame Ereignisse ab. Die Bewohner der Stadt murmelten besorgt, während Gerüchte über einen gestohlenen Schatz aus der Vergangenheit die Runde machten. Sheriff Mason stand vor einer schwierigen Aufgabe, als er begann, die Verdächtigen zu befragen und herauszufinden, wer den Schnee von gestern aufwirbelte.

Einer der Hauptverdächtigen war Tom "The Hammer" Thompson, ein örtlicher Holzfäller mit einem großen Brett vor dem Kopf und einem Ruf, der nicht gerade makellos war. Sheriff Mason entschied, ihm auf den Zahn zu fühlen, um herauszufinden, ob er etwas mit dem Diebstahl zu tun hatte.

Der Sheriff setzte Himmel und Hölle in Bewegung, um herauszufinden, wer hinter dem Verschwinden des Schatzes steckte. Er befragte jeden Einwohner der Stadt, warf Leute ins Gefängnis und ließ niemanden ungeschoren davonkommen. Es war ein riesen Theater in Silver Creek, das die Bewohner noch lange in Erinnerung behalten würden.

Als schließlich Beweise auftauchten, die Tom "The Hammer" Thompson direkt mit dem gestohlenen Schatz in Verbindung brachten, entschied sich der Sheriff, ein Auge zuzudrücken und Thompson eine Chance zu geben, sein Fehlverhalten zu gestehen. Doch Thompson war stur und weigerte sich, die Wahrheit zu enthüllen.

In einem riskanten Manöver warf Thompson schließlich etwas in den Topf und behauptete, dass er unschuldig sei. Doch die Beweise waren erdrückend, und als er erkannte, dass er auf den Leim gegangen war, brach er sein Schweigen und gestand, den Schatz gestohlen zu haben.

Sheriff Mason traf den Nagel auf den Kopf, als er den Schuldigen endlich zur Rechenschaft zog. Denn am Ende des Tages, wie in vielen Situationen, in denen es um Schönheit, Wahrheit und Gerechtigkeit geht, liegt es im Auge des Betrachters, wie man mit den Herausforderungen des Wilden Westens umgeht. Da dies nun geklärt war, konnten sie sich auf das nächste angekündigte Ereignis freuen.

In der staubigen Wüstenstadt Red Rock herrschte an einem heißen Sommertag Aufregung, als das alljährliche Rodeo anstand. Cowboys aus der ganzen Umgebung strömten in die Stadt, um an den Wettkämpfen teilzunehmen und dem Spektakel beizuwohnen. Unter ihnen befand sich auch der junge Rancher Billy, der fest entschlossen war, den großen Bullenreitwettbewerb zu gewinnen.

Die Spannung war greifbar, als Billy sich bereit machte, auf dem Rücken des wilden Bullen zu reiten. Seine Freunde standen am Rand der Arena und drückten die Daumen, während er sich festhielt und sich für den Ritt vorbereitete. Mit wildem Jubel und aufgeregtem Gebrüll irrte der Bulle wild herum, und Billy kämpfte sich durch das wilde Gewirr, als ob er auf Wolke sieben schweben würde.

Doch plötzlich verlor der Bulle an Fahrt und warf Billy mit einer solchen Wucht ab, dass er auf den staubigen Boden der Arena geschleudert wurde. Schmerzhaft spürte er, wie er auf den kalten, harten Boden aufprallte und für einen Moment den Atem anhielt. Doch anstatt den Kopf in den Sand zu stecken, stand Billy tapfer auf und beschloss, nicht die Flinte ins Korn zu werfen.

Mit einem entschlossenen Blick und einem Anflug von Entschlossenheit entschied sich Billy, erneut auf den Bullen zu steigen und sein Glück zu versuchen. "Holzauge, sei wachsam", flüsterte er sich selbst zu, bevor er sich erneut in den Kampf stürzte. Diesmal gelang es ihm, den wilden Bullen zu bändigen und für die Dauer der geforderten Zeit auf seinem Rücken zu bleiben.

Mit einem lautem Jubelschrei schwebte Billy auf Wolke sieben, als die Menge ihn begeistert feierte und ihm den verdienten Applaus zollte. Denn in diesem einsamen Moment in der Arena hatte Billy bewiesen, dass er kein Schwein hatte, sondern den Mut und die Entschlossenheit besaß, ins kalte Wasser zu springen und den Herausforderungen des Wilden Westens standzuhalten. Und so zeigte er allen, dass auch in den schwierigsten Momenten man den Mut haben sollte, die Maus nicht am Faden abbeißen zu lassen und auf Achse zu sein, wenn es darauf ankommt, denn da liegt der Hund begraben.

Finde die Redewendungen im Text heraus und erkläre den jeweiligen Ursprung. Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

(Cymoril)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 181 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Jesse Evans

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Connor McLeod**, Welt Fairbanks

Einsendungen: 8 richtige



Unknown authorUnknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:JesseEvans&unknown.jpg), „JesseEvans&unknown“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 7996 19858 Screen März 2024]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **John S. Chisum**, Welt Faibanks

Einsendungen: 11 richtige

Rätsel Nr. 3 - Duellturnier

Lösung: 99 Runden müssen gespielt werden. Wenn die Leerduelle mitgezählt werden, wären es 102 Duelle:

1. 100 Spieler / 50 Runden
2. 50 Spieler / 25 Runden
3. 25 Spieler / 12 Runden + 1 Leerduell
4. 13 Spieler / 6 Runden + 1 Leerduell
5. 7 Spieler / 3 Runden + 1 Leerduell
6. 4 Spieler / 2 Runden
7. 2 Spieler / 1 Runde

Eine elegante Variante, dieses Rätsel zu lösen, ist folgende: Wir haben 100 Teilnehmer, um einen Gewinner zu bestimmen, müssen 99 Duellanten ausscheiden. Da je Runde nur einer ausscheidet, müssen folglich 99 Runden gespielt werden.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **xSonderfall**, Welt Ohio

Einsendungen: 11 richtige

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe - Fortsetzung

Rätsel Nr. 4 - Zahlenrätsel

Lösung: A = 21, B = 5, C = 2, D = 23, E = 15, F = 13, G = 8, H = 3

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **Tesamaus**, Welt Phoenix

Einsendungen: 12 richtige

Rätsel Nr. 5 - Mittelpunkt

Lösung: 65. Die Zahl im mittleren Quadrat jedes Gitters wird ermittelt, in dem die Zahlen in den Ecken addiert und dann die Ziffern vom Ergebnis vertauscht werden.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **D.o.m.i.**, Welt Fairbanks

Einsendungen: 8 richtige

Rätsel Nr. 6 - Postkutsche

Lösung: c) Die zweite Kutsche ist schneller wieder zurück. Es kann nicht einfach die durchschnittsgeschwindigkeit genommen werden, der Zeitfaktor muss mit einberechnet werden.

Die erste Kutsche braucht für den Hinweg 60 Meilen / (12 Meilen / Stunde) = 5 Stunden und für den Rückweg 60 Meilen / (8 Meilen / Stunde) = 7,5 Stunden. In Summe sind das 12,5 Stunden.

Die zweite Kutsche braucht für den Hin- und Rückweg jeweils 60 Meilen / (10 Meilen / Stunde) = 6 Stunden. Das sind nur 12 Stunden in Summe.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **Rocccola**, Welt Ohio

Einsendungen: 15 richtige

(quis)

Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, quis, TonyMontana1602, Graf Luckner † 2024

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.