

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 184 ★ Juni 2024 ★ © 2024 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe Juni 2024

THE WEST

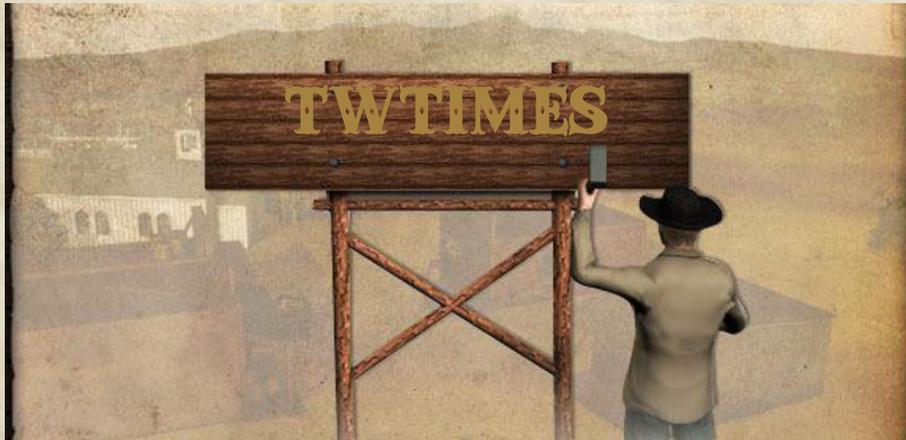
\$ 1.189.741.600		
18906	10601	16374
13576	2575	2729
2137	1029	216
10781	10902	724
7		

GOLD RUSH

INTERNATIONAL FORT BATTLE CHAMPIONSHIP **4**

HAPPY BIRTHDAY

Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

die Juni-Ausgabe enthält einen bunten Strauß an Themen. Wie üblich haben wir Rätsel, das Kalenderblatt und den Chatspion für euch und berichten über die letzten drei Updates, die teilweise rein kosmetisch sind und teilweise auch neue Inhalte brachten. Der 16. Geburtstag unseres Spiels und die letzte Eventwelt finden ebenfalls ihren Weg in die TWTimes. Zur Eventwelt können wir euch auch mehrere Beiträge direkt aus der Community präsentieren - eben ganz und gar „Von Spielern für Spieler“. Ebenfalls auf einer Anregung aus der Community beruht unser Bericht über „Gerede auf der Gasse“. Eine Analyse der „Stage 1“ der Internationalen Fortkampfmeisterschaft von **firet0uch** findet ihr ebenso in dieser Ausgabe. Als Ausblick auf die nahe Zukunft haben wir für euch auch noch eine Einladung für das mittlerweile schon traditionelle Spielertreffen in Dossenheim.

In der Rubrik „War sonst noch was?“ sind die Ereignisse des vergangenen Monats kurz aufgelistet.

Die Redakteure der TWTimes
Cymoril, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe Juni 2024	1	Gerede auf der Gasse	20
Vorwort	2	Yasmine zur Eventwelt	21
Inhalt	3	-HEL- zur Eventwelt	25
Wiederholbare Quests	3	Landei zur Eventwelt	26
Kalenderblatt Juni	4	Spielernamen ...	30
16. Geburtstag von The West	4	War sonst noch was?	31
Update 2.221	5	Der Chatspion	32
Update 2.222	7	Die Rätselecke	34
Update 2.223	8	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	35
Richtigstellung	8	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	36
Wir treffen uns in Dossenheim	9	Rätsel Nr. 3 - Verschachtelter Gewinn	37
IFBC4	10	Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	38
Redewendungen in den USA	19	Impressum	39
Statistik	19		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juni

Passend zur Fußball-Europameisterschaft, könnt ihr die Questreihe **Fußballkarten** vom 16.06.24 um 00:00 Uhr bis zum 02.07.24 um 23:59 Uhr spielen. In sieben täglich wechselnden Quests könnt ihr Erfahrung oder Geld oder Fußballkarten mit Buffs oder Bonds erspielen.

Nach 14 Quests könnt ihr zum Abschluss von **Christophers Parade** zwischen dem 22.06.24 um 10:00 Uhr und dem 28.06.24 um 23:59 Uhr einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Die TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Spaß und Erfolg im Juni!

(Tony Montana 1602)

Kalenderblatt Juni

Der Juni im Wilden Westen

In einer Zeit, die in Teilen immer verrückter und bedrohlicher erscheint, wollen wir euch zum Beginn der Sommerferien in einigen Bundesländern die unschönen Aspekte der Geschichte des Monats Juni in den USA und dem Wilden Westen ersparen und daher sei die Gründung der United States Army am 14. Juni 1775, noch vor Verabschiedung der Unabhängigkeitserklärung, auch nur am Rande erwähnt.

Am 30. Juni 1864 unterzeichnete US-Präsident Abraham Lincoln mit dem Yosemite Grant ein Gesetz, welches das Yosemite Valley und den Mariposa Grove im mittleren Kalifornien zum öffentlichen Schutzgebiet machte und dadurch zur Gründung des weltbekannten Yosemite-Nationalparks führte. Dieser ist heute mit 3082 km² etwa so groß wie das Saarland und Bremen zusammen. Aufgrund seiner Größe und der stark unterschiedlichen Höhenlagen, die zwischen 600 und 4000 Metern über Meereshöhe liegen, umfasst der Park stark unterschiedliche Ökosysteme und ist Heimat von etwa 1400 verschiedenen Pflanzenarten sowie über 250 verschiedener Wirbeltierarten, zu denen Fische, Amphibien, Reptilien, Vögel und Säugetiere zählen. Über das ganze Jahr hinweg bietet der Park faszinierende Naturerlebnisse mit seinen Flüssen, Graslandschaften, Wasserfällen Bergen und Tälern. Zu den besonders bekannten Wahrzeichen hört "El Capitan", ein über 2000 Meter hoher Granitfelsen. Jedes Jahr besuchen 4 Millionen Touristen den Park. Zum Erhalt des Parks für kommende Generationen, werden mehrtägige Touren streng überwacht und erfordern eine vorherige Genehmigung.

(Tony Montana 1602)

16. Geburtstag von The West

16 Jahre ...

Anlässlich des 16. Geburtstages von The West bot uns InnoGames zwei kleine Events: Ein Crafting-Event, wie es bereits aus den vergangenen Jahren bekannt ist sowie ein weiteres Event, bei dem man durch Quests die sogenannten Tokens erspielen konnte. Diese Tokens konnten dann durch weitere Quests gegen Buffs oder Teile des neuen Geburtstagssets eingetauscht werden. Einen Geburtstagskuchen konnten wir auch in diesem Jahr wieder füttern. Darüber hinaus gab es am letzten Wochenende im Mai noch Weltenbonis für alle.

Übersicht der neuen Crafting-Produkte und der Setitems: <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/16th-birthday-discussion.4822/page-11#post-54641>

(quis)



Update 2.221

Von Offlinern, Händlern und Tänzern

Weit nach Redaktionsschluss für die Mai-Ausgabe der TWTimes, wurde am Dienstag, dem 30. April 2024, das Update 2.221 in unser Spiel eingeführt. Der Chronistenpflicht wird nun genüge getan und so präsentieren wir euch das kleine Updates mit drei Inhalten und einer Fehlerkorrektur.

Die Generäle unter den Fortkämpfern haben jetzt eine weitere Möglichkeit, Führungsstärke zu zeigen. Sie können nun durch einen Klick auf den "Zeigefinger"-Button oberhalb der Fortkarte einmalig im Kampf alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt offline sind, zu einem gemeinsamen Ziel beordern. Offline-Spieler, die nach diesem Befehl doch noch online am Kampf teilnehmen, übernehmen ab diesem Zeitpunkt wieder selbst uneingeschränkt die Kontrolle über ihre Spielfigur.



oben: "Zeigefinger"-Button, unten: Ziel der Offline-Spieler (Pfeil)

Update 2.221 - Fortsetzung

Auch am Markt tut sich Neues, denn die Sets von Jumping und Rolling Thunder sowie von Davis Tutt sind nun auktionierbar. Veredler und Sammler können sich mit allem eindecken, was noch fehlt - oder zumindest mit dem, was am Markt so angeboten wird.



Jumping Thunder, Rolling Thunder und Davis Tutt: oben Kleidung, unten Waffen

Schließlich wurde noch der Name eines Questgebers verändert. Am Standort "Indianer-Reservat", in der unteren Reihe der Minimap, im dritten Sektor von rechts, findet ihr nun nicht mehr den Questgeber "Ein Tänzer". Sein Name wurde, passend zum Standort, in "Indianischer Tänzer" geändert. Es bleibt nur zu hoffen, dass sich keine Native Americans oder First Nations Mitglieder oder irgendwelche Inder melden und sich über "kulturelle Aneignung" beklagen.



"Indianischer Tänzer" - altes Gesicht und neuer Name.

Zu guter Letzt wurde auch noch ein Fehler korrigiert. Die neuen Sektorbeschriftungen, die ihr etwa auf dem Bild zum Einsatz der Offliner oben sehen könnt, waren standardmäßig aktiviert. Von nun an sind die Beschriftungen zu Beginn des Fortkampfes deaktiviert und können vom Spieler durch einen Klick auf den "Zahlen"-Button oberhalb der Fortkarte (dritter von links) aktivieren.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-221.80005/> 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-2-221.80006/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Update 2.222

Verbesserte Qualität

Das Update 2.222 kam am Dienstag, dem 14. Mai 2024, in die deutschen Welten von The West und kann ohne Einschränkungen als reines "Qualitätsupdate" bezeichnet werden. Neue Inhalte sind mit ihm nicht verbunden.

Zu einem wurden die Boni zweier nach Geschlechtern getrennter Pferde ein und des selben Sets angepasst. Das tapfere Pferd und das Pferd der Tänzerin haben nun für beide Geschlechter die selben Boni. Diese sind:

- +0.05 Charisma (pro Level)
- +0.3 Ausdauer (pro Level)
- +0.4 Auftreten (pro Level)
- +0.4 Leiten (pro Level)
- +0.4 Mit Tieren umgehen (pro Level)



Das tapfere Pferd und das Pferd der Tänzerin: Egal ob für Jungs oder Mädchen - jetzt mit gleichen Boni!

Über das Meldesystem im Spiel gemeldete Beleidigungen (Anbietersprech: "Affronts") werden nun anders bestraft. Sperren, die es als Strafe bei sogenannten "Affrontmeldungen" gibt, werden nun mit dem Beginn der nächsten Sitzung aktiv und nicht mehr sofort nach Erteilung der Strafe.

Eine weitere Veränderung betrifft die Nutzer von Endgeräten aus der Apple-Welt. Das Tooltipverhalten für iOS-Geräte wurde derart angepasst, dass es jetzt dem für Android-Geräte entspricht. Tooltips können seit dem Update auch auf iOS-Geräten durch einen einzelnen langen Klick geöffnet werden. Der Autor dieses Textes ist kein Apple-Nutzer, daher kann der tatsächliche Nutzen dieser Veränderung hier nicht bewertet werden. Kommentare von Apple-Nutzern dazu sind dem Anbieter im Forum jedoch jederzeit willkommen.

Abschließend wurde noch ein Fehler korrigiert. In einigen besonderen Situationen haben der im Bericht angegebene Duellverdienst und das tatsächlich verdiente Geld nicht übereingestimmt. Seit dem Update stimmen die Werte überein.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-222.80019/> 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-2-222.80020/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.223

Von indianischen Feiern und englischen Duellen

Am Mittwoch, dem 29. Mai 2024, nach dem Redaktionsschluss der TWTimes, wird das Update 2.223 mit zwei Inhalten eingeführt.

Die Freunde der gepflegten Quest wird es freuen zu hören, dass es eine neue Questreihe rund um Feierlichkeiten bei Waupes Stamm geben wird. Wer Level 165 erreicht und die Einführungsquest im Saloon abgeschlossen hat, kann sich auf 12 neue Quests freuen. Und weil Rauchen immer noch schädlich ist, rät der Anbieter, zweimal nachzudenken, bevor man eine indianische Pfeife raucht. Wenn dieser Satz in der Ankündigung mehr als nur ein Spaß ist, könnte es sich vielleicht um eine Entscheidungsquest handeln, die mit bestimmten Konsequenzen verbunden ist.

Eine für uns deutsche Spieler irrelevante Änderung betrifft die Statistik im Bereich "Duelle". Spielern der englischsprachigen Welten fehlte bisher die Statistik "Beim Duellieren gestorben" ("Getting knocked out in a duel") in der Statistik-Übersicht. Von nun an haben auch die Spieler der englischen Sprachversion die selbe Statistik verfügbar, wie wir sie immer schon haben.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-223.80038/> 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-2-223.80039/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Richtigstellung

Osterevent - Korrektur

Unser Leser **TalWar** wies uns darauf hin, dass wir bei den Ergebnissen der Welten einen Zahlendreher bei Colorado in Ausgabe 183 haben. Die angegebenen 885 Spiele sind nicht korrekt. Richtig muss es heißen 585 Spiele.

Vielen Dank TalWar.

(Cymoril)

Wir treffen uns in Dossenheim

Spielertreffen am 13.7.2024 ab 13 Uhr in Dossenheim

Howdy liebe Freunde des Wilden Westens ... bald ist es wieder soweit. Am 13. Juli ist mal wieder „Tag der offenen Tür“ bei den Lakotas in Dossenheim.

2014 haben wir das erste Spielertreffen dort abgehalten, also ein Grund 10jähriges Jubiläum zu feiern. Es existiert noch eine CD aus dem Jahre 2014 :-)) manche von euch wissen noch was das ist.

Wie jedes Jahr würden wir uns auch dieses Jahr über neue Gesichter freuen und euch kennenlernen.

Und da wäre ja noch das Jubiläum „16 Jahre The West“ dieses Jahr zu feiern, also doppelter Grund anwesend zu sein. Übrigens ist Heidelberg nur einen Katzensprung von Dossenheim entfernt, dadurch ist auch ein Wochendende in Heidelberg mit dem Spielertreffen zu verbinden empfehlenswert :-))

Hier mal ein paar Infos die ihr über die jeweiligen Links abrufen könnt: <https://www.lakota-trading-post.de/termine/tag-der-offenen-tur/>

Wegbeschreibung: <https://www.lakota-trading-post.de/kontakt/>

Immer schön so ein Treffen! Wer Interesse hat, meldet sich an bei **Ghost of old Sock**, **tal** oder bei **nachtblume333**. Über eine zahlreiche Teilnahme würden wir uns freuen.

So long ... euer Ghost

Tag der offenen Tür 2024

am Samstag 13. Juli 2024 ab 13:00 Uhr

Speisen

- gegrilltes
- Kaffee
- Kuchen

im Saloon

- alkoholfreie Getränke
- alkoholhaltige Getränke
selbstverständlich gut
gekühlt



Musik

Auch in diesem Jahr möchten wir unsere Besucher mit guter Musik verwöhnen.

Lassen Sie sich überraschen

Kommen Sie uns besuchen und lassen sie die einzigartige Kulisse auf Sie wirken

IFBC4

IFBC4 - Stage 1

Vorwort

In Stage 1 wird die Grundlage für das restliche Turnier gesteckt. Schneidet man extrem gut ab, hat man tendenziell leichtere Gegner für die Stages 2 bis 4, schneidet man schlechter ab, so muss man schon früh wieder gegen gute Teams ran. Deshalb folgend nochmal kurz der Modus der IFBC4.

Die IFBC4 ist in fünf Stages unterteilt:

- Stage 1: Kämpfe innerhalb seiner Division in Hin- und Rückrunde und einzelne andere Teams anderer Divisions (auch anderer Conferences)
- Stage 2-4: 1vs1 Kämpfe im Modus Best-Of-5, die in einem Sieger der jeweiligen Conference resultieren
- Stage 5: Das große Finale im Modus Best-Of-7 der beiden Conference-Champions

Nach Stage 1 wird in der Northern Conference ein Team, nämlich Platz 8 eliminiert. Platz 1 beider Conferences steigen direkt in Stage 3 auf und es kämpfen in Stage 2 jeweils Platz 2 gegen Platz 7, Platz 3 gegen Platz 6 und Platz 4 gegen Platz 5 um den Einzug in Stage 3.

Momentan (Stand 20.05.2024) befinden wir uns noch in den letzten Kämpfen der Stage 1, wobei sich schon jetzt einzelne Teams klar durchsetzen konnten und andere schon einige Niederlagen einstecken mussten. Die Rangliste ist noch komplett offen mit noch 24 der insgesamt 98 Fortkämpfe in Stage 1 zu spielen.

Aktuelles Ranking

Aber schauen wir uns die momentane Rangliste an (Dank an Contii für das Bereitstellen und Pflegen dieser extrem tollen Übersicht):

NORTH					SOUTH				
Rank	Team	Record	TB	SOS	Rank	Team	Record	TB	SOS
1	RO1	10-1	654%	0,455	1	PL1	9-1	653%	0,456
2	DE2	9-1	586%	0,435	2	GR1	6-3	357%	0,393
3	RO2	9-2	534%	0,368	3	GR2	5-4	373%	0,537
4	CZ	7-4	344%	0,504	4	PT	4-4	307%	0,528
5	MIX3	4-6	174%	0,463	5	DE1	4-6	264%	0,457
6	MIX2	2-7	132%	0,591	6	PL2	4-6	286%	0,574
7	HU	1-10	76%	0,582	7	ES	0-10	0%	0,619
8	MIX1	0-9	0%	0,560					

Drei Teams, RO1, DE2 und PL1 haben bisher nur einmal verloren, MIX1, ES und HU haben einen katastrophalen Start in die Meisterschaft erwischt. Moment? HU? Aber hatte ich die nicht als fast unschlagbar eingestuft? Ja, das stimmt. Dazu aber gleich in den einzelnen Fortkampf-Analysen mehr.

DE2 hat in der verbleibenden Zeit von Stage 1 noch drei Kämpfe vor sich: Zwei Angriffe, gegen GR1 und MIX1, und eine Verteidigung gegen MIX3. GR1 ist davon sicherlich das stärkste Team mit einem Stand von sechs Siegen und drei Niederlagen und MIX1 sehr schlagbar mit noch keinem gewonnen Kampf.

IFBC4 - Fortsetzung

DE1 muss ebenfalls noch in drei Kämpfen ran: Drei Verteidigungen gegen RO1, PL1 und PL2. Mit RO1 und PL1 stehen sie den aktuell stärksten beiden Teams der Meisterschaft gegenüber. Nicht ohne Grund sind aktuell beide Rang 1 ihrer Conference. PL2 hingegen sollte definitiv schlagbar sein. Das erste "Duell" von DE1 und PL2 konnte PL2 knapp für sich entscheiden. Dazu aber auch gleich in der Analyse einzelner Fortkämpfe mehr.

DE2 kämpft also noch um den direkten Einzug in Stage 3, kann sich aber auf jeden Fall mit Platz 2 der Conference in den nächsten zwei Stages immer aussuchen, ob zuerst angegriffen oder verteidigt werden soll. DE1 müsste nach aktuellem Stand in Stage 2 gegen PT ran und nach dem Sieg in dieser Runde in Stage 3 dann direkt gegen PL1. Vermutlich würde dann hier das Turnier für DE1 enden, da sich PL1 als bisher bestes oder zweitbestes Team des Turniers zeigt. Ich drücke aber natürlich DE1 alle zur Verfügung stehenden Daumen. Gerade das "Duell" gegen PL1 am 23.05. könnte schonmal einen ersten Aufschluss darüber geben, ob DE1 Chancen hätte oder nicht.

FK-Analysen

Im Forum hatte ich ja bereits zwei Kämpfe detailliert betrachtet, habe dabei aber festgestellt, dass die Art von Analyse, die ich gerne eigentlich machen wollte, zu viel Zeit kostet. Danke an das Feedback, das mich erreicht hat! Ich werde mich deshalb auf große Analysen hier in der TWTimes beschränken und darin das Feedback einfließen lassen.

In dieser Ausgabe werde ich mich, wie schon oben genannt, einem exemplarischen Kampf der Ungarn, dem Kampf "PL2 vs. DE1" und dem wohl bisher spannendsten Kampf der beiden Topteams "RO1 vs. PL1" widmen.

HU vs. CZ

Link zum Kampf: <https://www.westforts.com/ts1/battles/battle/596>

Kurzzusammenfassung

Ungarn hatte ich im letzten Artikel in der TWTimes ja eins der Favoriten-Teams des Turniers und als im Grunde unschlagbar in Verteidigungen erklärt. Umso spannender war die erste Def von HU mit CZ als Angreifer.

CZ greift aus dem Südosten an mit jeweils vier Soldaten neben DT und AT. HU startet im Fort und mit ein paar Spielern auf den Türmen. HU verliert früh den ET und DT. In Runde 10 sind schon alle Türme gefallen und die Tschechen stehen bis Runde 13 mit allen 46 Spielern auf Bonuspositionen. Ungarn scharft sich um die Flagge. CZ schießt nach und nach HU runter. In Runde 40 sind alle Ungarn besiegt.

IFBC4 - Fortsetzung

Zahlen, Daten, Fakten

Angreifer CZ:

- Start-LP: 585.370
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 0
 - Duellanten: 20 (von 20 möglichen)
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 26
- Offliner: 0
- Schaden pro Treffer: 791
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 352
- Trefferquote: 71 %
- Verwendete Waffen:
 - Goldenes Gewehr: 2
 - Präziser Einzellader: 3
 - Banditengewehr: 1
 - Jagdgewehr der Minenarbeiter: 21
 - Rostiges Gewehr Waupees: 19

Verteidiger HU:

- Start-LP: 966.010
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 2
 - Duellanten: 0
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 40
- Offliner: 19
- Schaden pro Treffer: 309
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 306
- Trefferquote: 30 %
- Verwendete Waffen:
 - Sammlergewehr: 2
 - Präziser modifizierter Hinterlader: 1
 - Präziser Einzellader: 31
 - Präzise Handelsmuskete: 1
 - Präzise modifizierte Winchester: 2
 - Banditengewehr: 1
 - Rostiges Gewehr Waupees: 5

IFBC4 - Fortsetzung

Analyse und Schlüsselmomente

Ungarn ist mit 19 Offlinern und einer miserablen Startaufstellung von Beginn des Fortkampfes an zum Scheitern verurteilt. Trotzdem hat Ungarn natürlich knapp eine Million Lebenspunkte, die erst einmal runtergeschossen werden müssen.

Tschechien hat mit nur 20 Duellanten dafür keine optimalen Karten, bekommt von HU aber mit den frühen Turmeroberungen den Sieg nahezu geschenkt. Ungarn könnte im Fort bereits von Beginn an, aber auch im Verlauf des Kampfs, viel besser spielen. Rund 10 Verteidiger stehen, bis sie erledigt werden, auf den Malus-Positionen rund um die Flagge. Das zeigt sich auch in der extrem guten Trefferquote der Tschechen und der extrem schlechten Trefferquote der Ungarn.

Ich hatte, wie bereits gesagt, deutlich mehr von Ungarn erwartet. Auch die anderen Fortkämpfe von ihnen waren ähnlich schlecht. Im letzten Angriff gegen PL2 waren sie nur noch 36 Angreifer, davon 25 Offliner. Ich gehe davon aus, dass Ungarn mit dem Event schon abgeschlossen hat.



PL2 vs. DE1

Link zum Kampf: <https://www.westforts.com/ts1/battles/battle/607>

Kurzzusammenfassung

DE1 greift aus dem Osten an. PL2 steht alles andere als optimal auf Bonuspositionen. Viele Spieler sind auf dem NW, SW und auf den Häusern im Fort. Eine genaue Strategie der Verteidiger ergibt sich für mich nicht. Polen igelt zwar direkt vollständig, allerdings kann man auch dann Schuss 1 als Verteidiger viel besser nutzen. DE1 geht mit einigen Lebenspunktspielern an den Ostwall und die Ost-Türme ran. Die Schadenmacher ziehen in den Norden und beschießen dort die geblockten Türme. DE1 verteilt sich etwas um und besetzt in Runde 14 mit zwei Soldaten das Tor. Direkt danach können sie auch DT und ET besetzen. Der OW, NW und rechte SW werden mit Lebenspunktspielern gefüllt, der DT mit Leiten-Duellanten. Auch auf dem ET finden sich nach und nach Schadenmacher ein. DE1 verliert im Verlauf des Kampfes insgesamt vier Gewehre. PL2 hält lange AT und ST, zieht sich immer weiter in den Westen zurück, verteidigt dabei aber trotzdem gekonnt die Fahne. Der Kampf endet mit 10 überlebenden Polen hinter dem Westwall und einem Abenteurer am DT mit nur 11.905 LP. PL2 gewinnt damit sehr knapp über die Zeit den FK.

IFBC4 - Fortsetzung

Zahlen, Daten, Fakten

Angreifer DE1:

- Start-LP: 698.940
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 2
 - Duellanten: 17
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 27
- Offliner: 2
- Schaden pro Treffer: 670
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 352
- Trefferquote: 60 %
- Verwendete Waffen:
 - Goldenes Gewehr: 8
 - Präziser Einzellader: 24
 - Jagdgewehr der Minenarbeiter: 5
 - Goldgräberbogen: 7
 - Rostiges Gewehr Waupees: 2

Verteidiger PL2:

- Start-LP: 873.690
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 2
 - Duellanten: 15
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 25
- Offliner: 0
- Schaden pro Treffer: 525
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 341
- Trefferquote: 49 %
- Verwendete Waffen:
 - Goldenes Gewehr: 11
 - Sammlergewehr: 1
 - Präziser Einzellader: 15
 - Rostiges Gewehr Waupees: 15

IFBC4 - Fortsetzung

Analyse und Schlüsselmomente

Wie in der Kurzzusammenfassung bereits geschrieben, blieben Polen am Ende nur etwas über 10.000 LP. Das sind rund 30 Schüsse bei einem Schaden von 670 und einer Trefferquote von 60%. Somit hätte DE1 etwa dreißigmal mit Spielern mehr schießen müssen. Diese Werte behalten wir im Hinterkopf.



In Runde 14 gibt Polen ohne Not den DT und ET auf. DE1 besetzt beide mit jeweils drei Spielern. Zur gleichen Zeit sind die Duellanten im oberen Osten, im rechten Norden und in der Nordmitte verteilt, also zwei bzw. sogar drei Schritte vom nächsten Turm entfernt. Das ist meiner Meinung nach zu weit weg! Die Duellanten der Nordmitte hätten längst auf der Wiese vor dem linken und rechten Nordwall stehen können, genauso wie die Duellanten im oberen Osten, die durch das Erobern des ET und DT sogar ohne Schussfeld dastehen. → 5 Schüsse.

Des Weiteren stehen, wie auf dem Bild zu sehen, auch nach Eroberung von DT und ET 3 Spieler eben nicht auf dem Turm, sondern ohne Schussfeld → +3 (=8) Schüsse.

Ein weiterer Fehler ist der Zug der Duellanten beinahe ausschließlich zum eroberten DT. So stehen zum Ende von Runde 16 acht Duellanten ohne Schussfeld da. → +8 (=16) Schüsse. In Runde 16 räumt Polen außerdem freiwillig den AT, dieser wird, obwohl dort sogar ein Abenteurer der Angreifer steht, aber nicht besetzt. Zusammen mit dem Zug der Duellanten an den DT ein klarer Fehler, da die Polen in Runde 17 den AT wieder füllen und damit blocken können.



Der letzte Punkt, mit dem der Kampf für DE1 hätte gewonnen werden können, sind die letzten Runden des Kampfes. Im nebenstehenden Bild sieht man den Stand von Runde 45. DE1 hat noch 43 Spieler und 351.000 LP. PL2 hat noch 38 Spieler und 144.000 LP. Zehnmal schießen, also werden 14.400 Schaden pro Runde benötigt. Als Angreifer muss man in der Situation drei Dinge beachten: Weg zur Fahne, Abenteurer runterschießen, Gegner nicht weglaufen lassen.

Weg zur Fahne: Ist durch die Spieler auf dem Nordwall bedroht und zusätzlich durch die Spieler auf dem Südwall und dem Tor.

Abenteurer runterschießen: Liegt nicht immer in der Hand der Angreifer, wenn die Verteidigung gut spielt. Häufig muss man "Weg zur Fahne" damit kombinieren.

IFBC4 - Fortsetzung

Gegner nicht weglaufen lassen: Hat der Gegner die Chance aus dem Fort auszubrechen, sobald die Fahne sicher ist, und sich so dem Schussfeld des Angreifers zu entziehen, können so Fortkämpfe gewonnen werden. Gegensteuern muss man hier frühzeitig durch Einkesseln. In diesem Fall bräuchte es sechs Angreifer: Einen im linken NW-Sektor, einen im AT-Ring, je einen in den WW-Sektoren, einen im ST-Ring und einen im linken SW-Sektor. Leitet man das früh genug ein, sind nur sechs Spieler gebunden, um in diesem Fall 38 in Schach zu halten. Beginnt man eine solche Situation frühzeitig, hat das außerdem den netten Nebeneffekt, dass die Verteidiger reagieren müssen: Durch ein früheres "Ausbrechen", was den Angreifern wieder die Chance gibt Bonuspositionen früher zu erobern.

Die Verteidigung schafft es auszubrechen, da die Angreifer das nicht verhindert haben, bzw. dazu zu spät ansetzen. Dadurch haben die Angreifer in Runde 54 z. B. nur ca. 45 % Schussfeld → +23 (=39) Schüsse. Ob man das auf 100 % Schussfeld bekommen kann und damit die 23 Schüsse mehr stimmen, ist etwas, über das man diskutieren kann. Die noch benötigten 14 Schüsse zu den 30 wären aber meiner Ansicht nach auf jeden Fall drin gewesen.

Alles in allem sicherlich viel "hätte, wäre, wenn". Perfekt gespielt war es von beiden Seiten nicht!

Was sich aber auf jeden Fall gezeigt hat im Laufe der Analyse: DE1 kann PL2 schlagen! Ich wünsche Gut Schuss und den längeren Atem beim FK am 25. Mai, 20:30 Uhr, leider nach Redaktionsschluss. In der nächsten Ausgabe werden wir aber sicherlich noch einmal darauf zurückkommen.

RO1 vs PL1

Link zum Kampf: <https://www.westforts.com/ts1/battles/battle/671>

Kurzzusammenfassung

PL1 greift aus dem Westen an. RO1 hatte vermutlich mit einem Ost-Angriff gerechnet, da insbesondere ST und AT nicht komplett gefüllt sind. Bemerkenswert: RO1 startet als "Schadens-Def" mit 15 Leiten-Duellanten. PL1 bildet im Verlauf der ersten Runden ein "L" über dem AT und befeuert diesen. RO1 schießt aus Bonuspositionen und besetzt ST, WW, AT, NW und DT.

In Runde 16 löst Polen das "L" auf und zieht im Westen kurz nach Süden und dann wieder nach Norden. Der Weg im Norden geht weiter mit einem Zug bis in den Osten, wo ein paar Runden lang ET, OW und DT beschossen werden. RO1 hält ständig gegen. PL1 dreht über den Süden nach Westen und steht dort in Runde 38 leider schlecht da: nur noch 9 % der Lebenspunkte verbleiben den Angreifern. Mit einem Zug in den Norden und auf den AT versuchen sie ihr Glück. Rumänien reagiert aber exzellent mit dem Räumen des Nordens und stellt damit einen bedeutenden Teil der Angreifer ohne Schussfeld. Rumänien gewinnt nach 48 Runden durch Ausschuss der Angreifer.

IFBC4 - Fortsetzung

Zahlen, Daten, Fakten

Angreifer PL1:

- Start-LP: 662.090
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 2
 - Duellanten: 23
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 21
- Offliner: 0
- Schaden pro Treffer: 958
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 428
- Trefferquote: 46 %
- Verwendete Waffen:
 - Glänzendes Goldenes Gewehr: 40
 - Rostiges Gewehr Waupees: 6

Verteidiger RO1:

- Start-LP: 693.273
- Charakterklassen:
 - Abenteurer: 0
 - Duellanten: 15
 - Arbeiter: 0
 - Soldaten: 27
- Offliner: 0
- Schaden pro Treffer: 798
- Durchschnittlicher Waffenschaden: 432
- Trefferquote: 59 %
- Verwendete Waffen:
 - Glänzendes Goldenes Gewehr: 40
 - Jagdgewehr der Minenarbeiter: 1
 - Rostiges Gewehr Waupees: 1

IFBC4 - Fortsetzung

Analyse und Schlüsselmomente



RO1 spielt die wohl bisher größte Schadens-Def des Turniers. In den Screenshots sind die Duellanten besonders hervorgehoben. Der rechte Screenshot zeigt den FK zu Runde 13/14. PL1 steht im vollen Schussfeld von RO1 und gibt damit den Schadenmachern alle Möglichkeiten richtig auszuteilen. Besser machen könnte man an dieser Stelle sicherlich die Verteidiger, zumindest zeitweise, mit weniger Schussfeld dastehen zu lassen. Ein Zug zum ST wäre in dem Fall problematisch, als dass der ST der wohl stärkste Turm des Turniers ist, da kaum Arbeiter zu sehen sind. Demnach wäre vermutlich ein Zug in den Norden und damit auch das Beschießen des Nordwalls und nicht des besser bonierten AT eine gute Wahl.

Polen bewegt sich dann doch, aber nach Süden und dann erst wieder nach Norden. Das ist im ersten Moment meiner Meinung nach der falsche Move, bringt aber zumindest z. B. den DT in Drang vor- und dann wieder zurückziehen zu müssen.

Eine weitere Ungenauigkeit sehe ich bei den Polen im Zug in den Osten. Auch hier schießen sie wieder auf Türme mit hohen Boni. Ein Zug an den NW aus dem Norden wäre vermutlich besser gewesen. Auch aus dem Gesichtspunkt "Gewehre" trifft das wahrscheinlich zu, da PL1 nach dem Zug in den Osten recht schnell immer mehr Gewehre und damit seine Chance zu siegen verliert.

Rumänien hat das ohne Frage gut gespielt, aber PL1 hätte, meiner Meinung nach, den FK auch für sich entscheiden können.

Schlusswort

Auch in der nächsten TWTimes werde ich mich noch einmal mit Stage 1, dann mit dem Endergebnis, befassen. Außerdem versuche ich zum Verlauf von Stage 1 ein paar Interviews zu führen und werde natürlich über den Verlauf der kommenden Stages berichten.

Ich wünsche weiterhin beiden deutschen Teams gute Kämpfe und einen möglichst langen Verbleib im Turnier.

(firet0uch)

Redewendungen in den USA

Leseranregung von üdosta

Nach unserer letzten Ausgabe der TWTimes erreichte uns im The-West-Forum folgende Nachricht:

*Ganz ehrlich? 35 Seiten sind mir einfach zu lang. Oder wolltet ihr einen neuen Rekord aufstellen?
Meine erste Anfrage an die Statistiker in der Redaktion: Welche Ausgabe war bisher die kürzeste und wieviele
Seiten hatte denn eure bisher längste TWTimes Ausgabe?*

*Die Fleißarbeit über deutsche Redewendungen ist ja sehr lobenswert. Mich würde aber noch brennender
interessieren, welche Sprüche man als waschechter Wildwestmann draufhaben sollte.
Hier ein erstes Beispiel meiner Kurzrecherche:*

„Hold your horses”

*Erklärung: Bei einer Reise im Wilden Westen der USA mit den damals üblichen Transportmitteln – Pferde –
musste man zum Bremsen des Fahrzeugs eben diese Pferde beruhigen und verlangsamen. „Hold your horses“
heißt in diesem Zusammenhang: Nichts tun, dass man bereuen würde, oder: Nichts überstürzen.
(Quelle: <https://blog.esl.de/blog/sprachen-lernen/5-englische-redewendungen/>)*

*Bitte gerne mehr von englisch/amerikanischen Sprüchen und deren Bedeutung. Aber nicht gleich übertreiben.
Eine halbe Seite dazu reicht erst mal.*

Euer treuer Leser

üdosta

Gerne liefern wir in den zwei folgenden Artikeln die gewünschte Statistik und die Geschichte „Gerede auf der Gasse“ zu amerikanischen Sprichwörtern.

(quis)

Statistik

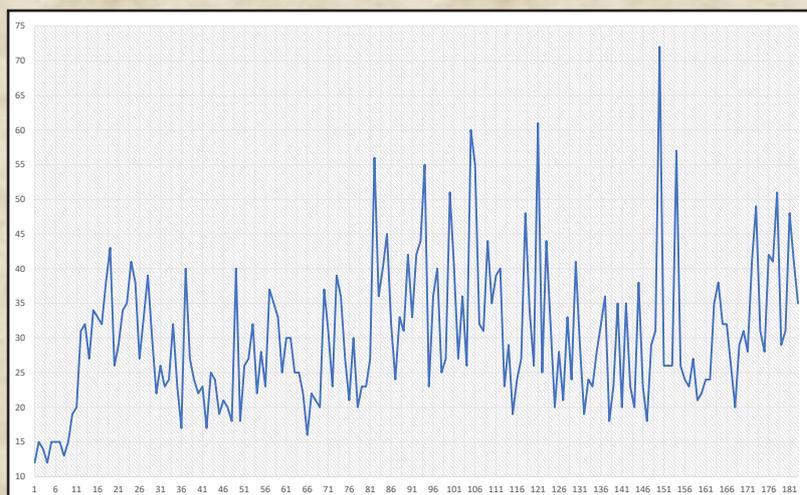
Daten zu der Statistik sind bis zu Ausgabe 183 eingeflossen:

wenigste Seitenzahlen: 12 (Ausgaben 1 und 4)

meisten Seitenzahlen: 72 (Ausgabe 150)

Gesamtanzahl Seiten: 5487

Durchschnittliche Seitenzahl je Ausgabe (gerundet): 30



Gerede auf der Gasse

Between a rock and the whole nine yards ...

Auf der Main Street, direkt im Stadtzentrum, vor dem beliebtesten Saloon der Stadt, standen sich Udall McDoster und Walter McWord zum Duell gegenüber. Sie waren darüber in Streit geraten, wer denn nun die korrekte Redewendung verwendet hatte und wer nur ein Schwätzer war.



Udall McDoster sagte: "Ich habe Recht! 'Seinen Worten Taten folgen lassen' heißt 'Do you talk to talk or do you walk the walk?'" Walter McWord erwiderte energisch: "Nein, heißt es nicht! Korrekt muss es 'Put your money where your mouth is!' heißen!"

Keiner von beiden wollte sich überzeugen lassen, geschweige denn beruhigen. Beide hatten schon die Hand auf den Colts und wollten das Blei entscheiden lassen. Da näherte sich Sheriff Justin McJustice und fühlte sich "between a rock and a hard place" (zwischen zwei Stühlen). Wem sollte er nur Recht geben? Wie die Situation friedlich lösen. Da kam ihm eine Idee.

Sheriff Justin McJustice rief laut: "Nehmt die Hände von den Waffen! Keiner von euch hat Recht! 'Eine Sache zu Ende bringen' heißt 'to go the whole nine yards' und hier ist jetzt 'No more Mr. Nice Guy' (Schluss mit lustig)!"

Die beiden Streithähne gingen tatsächlich friedlich auseinander, aber hätte Sheriff Justin McJustice geahnt, dass sich die Beiden schon bald darüber streiten würden, welche Erklärung für die "whole nine yards" die zutreffende sei, hätte er sicher eine andere Lösung versucht. Udall McDoster vertrat die Ansicht, die Redewendung wäre von der 9 Yards (knapp über 8 Meter) langen Schleppe abgeleitet, die typisch für Hochzeitskleider waren. Walter McWord verwies darauf, dass amerikanische Jagdflieger im Zweiten Weltkrieg diese Redewendung verwenden würden, wenn sie ihren kompletten Munitionsvorrat für die Maschinengewehre (Länge der Munitionsgurte: 9 Yards) im Einsatz verbraucht hatten.

(Tony Montana 1602)

Yasmine zur Eventwelt

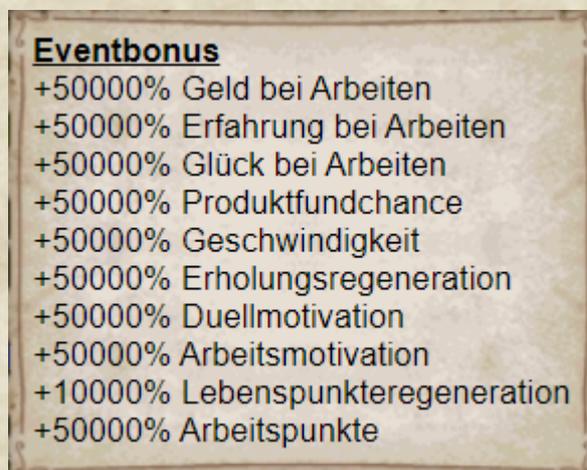
Event-, Spaß-, Speedwelt ...

Am 5.4.2024 startet das Speedevent auf dem deutschen Eventserver (de18). Ohne große Hoffnungen oder Erwartungen meldete ich mich an - schließlich gab es schon einige derartige Welten, die ich jedoch mehr oder weniger ignorierte. Ich war der Meinung, nach dem Internationalen Goldrush Event im Jahr 2018 kann nichts besseres mehr nachkommen - Irrtum!

Zuallererst gilt mein besonderer Dank unserem lieben **jugolas**, den wir ganz schön auf Trab gehalten haben mit unseren ganzen Wünschen - wir fühlten uns wie im The West-Paradies.

Schnell kristallisierte sich eine besonders aktive Gruppe heraus, auf der Jagd nach Erfahrungspunkten, Dollars und Erfolgen. Wenn man - so wie ich - seit vielen Jahren im virtuellen Wilden Westen zuhause ist, hat man doch auch schon den verbissenen Ehrgeiz so mancher Mitspieler kennen- und hassen gelernt. Doch trotz all dem Stress einer Speedwelt kamen hier weder Neid noch Missgunst auf. Vielmehr wurden wir angespornt, doch auch ein bisschen mehr zu klicken - vor allem, wenn man von jemandem - der einen Tag später begonnen hat - binnen zwei Stunden überholt wurde.

Der Bonus von 50000 % war einfach göttlich - in kürzester Zeit auf Level 250 - konnte man sich anschließend ganz dem Scheffeln des schnöden Mammons widmen, um die sagenhaften Schätze des Shops zu plündern. Union Officers Set und El Gringo waren hier wohl die Highlights, aber auch Westernfreitag, Helens Set, Feuerwehrset oder Aushilfskoch nicht zu verachten ok - alles war einfach mega.



Duelle

Wo hat man sonst schon die Gelegenheit, mal kurz eben das Jaguarset auf Stufe 5 zu veredeln - blöd nur, wenn man dann auf das Oktoberfestset für Männer auf Stufe 5 trifft. Aber das Duellieren machte trotzdem Spaß - im Saloon wurde gratuliert, wenn's einer geschafft hat, dem anderen mal so eben 100 Millionen abzuzocken. Ein Kopfgeld von 40 Millionen gab's dann eventuell noch als Prämie dazu. Manche stürzten sich sogar schon von der Brücke - um nur ja nicht duelliert zu werden. Armer Bob....

Yasmine zur Eventwelt - Fortsetzung

[18:11] Yasmine: und black und ich sind gegen seine zimmertür gerannt 🤪

[18:12] *Black Death*: 🤪 ich wolte treten aber durfte ja nichtmehr 🤪🤪

[18:12] -HEL-: als er dann das lila Grauen auf sich zurasen sah.. ist er von der Brücke gehüpft



Fortkämpfe

Die Fortkämpfe - so 5:7, später auch 9:10 oder mehr - konnten mit der Wahnsinnsausstattung schon mal über die ganzen 55 Runden gehen - und jeder Fortkampf war ein einzigartiges Erlebnis. Treffer wurden nicht nur im FK-Chat gepostet, sondern es wurde offen im Saloon darüber gelacht. Die gegnerischen Kämpfer wurden gebeten abzuhaufen, wenn man sich bedroht fühlte.... was man natürlich auch sofort getan hat ("Ironie aus"). Und wir haben ab und zu tolle Geschenke für die Kämpfe bekommen - danke an unseren Papa Schlumpf.

Fortausbau

Tja was soll ich sagen, für Fortkämpfe braucht es Forts. Die ersten Tage wurde um Awesomia gekämpft, was natürlich so gar keinen Spaß machte. Also Fortbauen - Verdammt, mir fehlen 500 Fähnchen - muss ich doch glatt wieder zwei Minuten klicken. Großes Fort - fertig - an einem Tag - alleine!

Yasmine zur Eventwelt - Fortsetzung

Crafting

Hier hatten auch die größten Crafting-Muffel ihre helle Freude. Und wieder mal schlugen die berühmtesten Dosenbohnen dem Fass den Boden aus. Beim Schmied wurden 5000 x Stahl bestellt. Da diese vom Koch bestellt wurden, keimte der Verdacht auf - es könnten damit Dosenbohnen fabriziert werden. Allerdings, wie man ja schon weiß - Abklingzeit 7 Tage. $5000/3 = 1666,67$ Wochen = 32 Jahre - jugolas bitte verlängere uns die Speedwelt noch ein bisschen. Aber den allergrößten Knall - was das Craften betrifft - hatte eindeutig **Lande** -



1,6 Mio Produkte an einem Tag ...

Apropos Lachen - gutes Stichwort. Die Stimmung im Saloon war jeden Tag einzigartig, ohne Gemaule oder Meckereien, trotz der unterschiedlichsten Charaktere. Jeder wurde herzlich aufgenommen - und auch wenn's ab und zu kleine Sticheleien gab, wurde das weggewischt und dann wieder "gegackert". Eine Zitatesammlung aus dem Chat würde den Rahmen des Berichtes sprengen.

```
[18:16] Seeke: lachen und tippen böse kombi 🤪  
[18:16] -HEL-: 🤪  
[18:17] Yasmine: uffff is mir heiß  
[18:17] -HEL-: ich muss jetzt mal afk, sonst bekomme ich noch  
'ne gesichtslähmung
```

Yasmine zur Eventwelt - Fortsetzung

```
[19:02] Landei: SCchilasfü+odwhbaNm  
[19:02] Landei: üs  
[19:02] Landei: k4dfü<+7ünäs  
[19:02] Landei: <sfdnä#b  
[19:02] Landei: dfk<äösavbm,4<dvsbā  
[19:02] Landei: dfs<54#b  
[19:02] Landei: d<sf4#  
[19:02] Landei: b,n1<#scb.s<2fd#ä  
[19:03] Elisabeth: oh oh  
[19:03] Elisabeth: jetzt dreht sie durch
```

Abenteuer

Der letzte Punkt, der natürlich nicht unerwähnt bleiben darf - Abenteuer waren nämlich - InnoGames sei Dank - auf dem Speedserver absolut verboten und das Spielen führte zur Sperre. Aber warum eigentlich? Nun ja, aus irgendeinem unerfindlichen Grund war unser Server mit dem Server der FK-WM verbunden. Das heißt - Gringo auf Stufe 4 trifft auf einen morschen Bogen. Hm, hierzu meine persönliche Meinung: Es läuft doch auch in den normalen Welten so, dass die megagepimpten High-Tec-Waffen unserer lieben Nuggetboys und -girls auf eher suboptimale Gewehre treffen - aber das dürfte ja in Ordnung sein.

Aber egal - auch ohne Abenteuer hatten wir jede Menge Spaß auf dieser Welt und wir hoffen alle, dass wir hier einfach vergessen werden und hierbleiben dürfen. Trotz der unterschiedlichsten Charaktere bzw. möglicher Differenzen auf anderen Welten war es in dieser Welt möglich, GEMEINSAM ein Spiel zu spielen.

Definition SPIEL

Tätigkeit, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen, zur Entspannung, aus Freude an ihr selbst und an ihrem Resultat ausgeübt wird.

Bitte macht Euch bewusst - The West ist immer noch ein SPIEL!

(Yasmine)

-HEL- zur Eventwelt

3 Monate schneller als das Licht

Wer wünscht sich das nicht, einen Platz inmitten von Hektik und Betriebsamkeit, an dem man dennoch entspannen und Spaß haben kann? Hier öffneten sich die Tore zum The West-Paradies.

Eine tolle, entspannte Truppe eilte durch die Level, sammelte Millionen im Minutentakt. Den Anwesenden sei Dank, gab es weder bei Duellen noch Fortkämpfen jemals ein böses Wort. Man wünschte sich gegenseitig Glück und beglückwünschte ab und zu sogar den gewinnenden Duellanten.

Erfolge wurden gegönnt statt geadelt.

Selbst Craftingmuffel wie mich, trieb es in ungeahnte Höhen und das, ohne meine kaum vorhandene Geduld zu strapazieren. Endlich konnte ich nachvollziehen, wie viel Mühe und Arbeit das Craften ohne vorhandenen Speed und entsprechender Kleidung kostet. Auch werde ich nie wieder die Nase über die Marktpreise der gerafferten Produkte rümpfen. Meine Hochachtung an alle fleißigen Crafter!

Man kam in den Genuss Kleidung zu tragen, die man wahrscheinlich auf einer normalen Welt niemals tragen wird. Auch hier konnte ich dadurch nachvollziehen, warum einige so viel Ehrgeiz entwickeln, diesem Ziel näher zu kommen. Es ist einfach eine Freude, mit den richtigen „Klamotten“ spielen zu können.

Ein dickes Dankeschön an **jugolas**, der uns alle Wünsche erfüllte.

Ich bin mir bewusst, dass vieles nur möglich war, weil alle dieselben Voraussetzungen hatten aber es lag auch an den Spielern und der Bereitschaft, etwaige alte Streitigkeiten oder Antipathien außen vor zu lassen, um einfach nur eine gute Zeit zu verbringen. Es ist also möglich, man muss es nur wollen, egal auf welcher Welt.

Es war eine schöne Zeit, an die ich lange denken werde und freue mich schon auf die nächste Welt dieser Art.

(-HEL-)



Landei zur Eventwelt

Meine Erfahrungen

Am 05.04.2024 startete die Speedwelt. Ursprüngliche Einstellungen lagen bei Weltenboni:

10.000 % Geld
10.000 % Erfahrung
10.000 % Glück bei Arbeiten
10.000 % Produktfundchance
10.000 % Geschwindigkeit
10.000 % Erholungsregeneration
10.000 % Duellmotivation
10.000 % Arbeitsmotivation
10.000 % Lebenspunkteregeneration
10.000 % Arbeitspunkte

Nach einer kleinen Nachfrage und der Anmerkung, dass die letzte kurze Speedwelt den Boni von 50.000 % beinhaltet hatte, wurde er doch noch angehoben um noch mehr Spielspaß zu erzeugen (außer 10.000 % Lebenspunkteregeneration).

Der Start war sehr holprig ohne jeglichen Bonus (Automatisierung, Charakter etc.)

Erste Meckerstunde wurde eingeläutet :-D Automatisierung erfolgreich geangelt. Damit konnte man dann auch schon mal loslegen. Klicken, klicken, klicken ... Die Erholung konnte man nicht runter klicken, sie war eben schneller als das Licht wieder voll.

Es standen schon ein paar gute Sets zur Verfügung. Geld konnte gleich schon in Massen verdient werden. Durch die Inspiration und die Wünsche der Mitspieler, füllte **jugolas** den Shop mit weiteren Sets, die das Leveln und Produktesuchen wesentlich erleichtern.

Die Ersten rannten nur so die Erfahrungsleiter hinauf. Fundwerte wurden im Minutentakt verbessert und bis zu 57.000 \$ in die Höhe geschraubt. Es wurden endlich Gegenstände und Kleidungsstücke gefunden, die ansonsten nur sehr schwer zu bekommen waren (Kisten und Events).

Duellsets und immer mehr Fortkampfsets - und das Wichtigste in einer Speedwelt, das Gringoset, wurden für Dollars im Shop angeboten und schon reichlich veredelt. Der Gringohut war für das Sammeln der Erfahrungspunkte unverzichtbar.

Die Stimmung war sehr gut, was noch gesteigert wurde durch die Tasche mit allen Rezepten eines Handwerks, welche es im Shop zu kaufen gab. Ohne langes Herumsuchen konnte man nun nach Lust und Laune los craften. So neben bei war eine kleine Truppe nach drei Stunden schon bei Level 826 :-D

Die Stimmung kippte ein wenig da immer noch "nur" Automatisierungsbonus zur Verfügung stand. Es gestaltet sich als bräuchte es mehr als nur eine Mecker- und Bettelrunde um dieses Future noch zu erhalten.

Der Bonus von 50.000 % war schon fantastisch, leider reichte es ohne höheres Einkommen nicht um die letzten drei leuchtenden Waupee Items zu finden. Edles Gewehr Waupees 60.000 \$, edle Hose Waupees 75.000 \$ und das Königsteil, edles Waupee Hemd, 80.000 \$ Fundwert.

Nach einigen Tagen haben wir es dann doch geschafft und jugolas erweicht. Er schaltete alles frei. Nun gab es keine Grenzen mehr, alles konnte gefunden werden. Spielspaß ohne Ende. Mehr Geld mehr Produkte alles noch ein wenig besser.

Ein paar Fakten am Rande

Erfahrung ca. 160.000 pro 15 Sekunden
Dollar bis zu 540.000 pro 15 Sekunden
und Produkte z. B. 198 gemahlener Kaffee in 15 Sekunden.
Einfach nur Wahnsinn!

Landei zur Eventwelt - Fortsetzung

Nach vier Tagen und ca. 10 Stunden hatte sich ***Black Death*** von Level 0 auf 250 geklickt, gefolgt von **FenchelT**, knappe fünf Tage auf Level 250, **Lanupaw** fünf Tage 10 Stunden, was soll sechs Tage zwei Stunden und **Chirrut Imwe** sechs Tage 10 Stunden komplettieren die 1. Seite in der Ruhmeshalle ...

Stand: 22.05.2024



Erfahrungspunkte Jäger

Rang	Spielername	Stufe	Erfahrung	Klasse	Stadt
1	*Black Death*	250	5.373.587.486		Doedelheim
2	Landei	250	5.283.100.480		La la Land
3	Yasmine	250	4.342.708.818		Doedelheim
4	Seeke	250	3.913.945.792		Doedelheim
5	Hein Meyer	250	3.815.266.984		Mien Tohus
6	MissMine	250	3.207.776.505		Doedelheim
7	Harrykane	250	2.550.268.583		Once
8	ClydeChampBarrow	250	2.404.804.082		EisCafe am See
9	Goldener Gänserich Albert III	250	1.987.103.163		-

Landei zur Eventwelt - Fortsetzung

Erste 3 Duellanten

Rang	Spielername	Erfahrung gew.	ver.	diff.	Stadt
1	Romeo Must Die	92.945	269	36	233 EisCafe am See
2	John Harmond	65.108	177	116	61 Mien Tohus
3	bob hope	64.352	177	52	125 Blockhaus

Fortkampf Ranking

Rang	Spielername	Punkte				Bündnis
1	Yasmine	4.709	879.724	170	141	Blackys Harem
2	ClydeChampBarrow	4.562	622.751	465	984	-
3	Marta Trovato	3.032	320.513	466	964	Freier Handel
4	MissMine	2.653	474.855	142	137	Blackys Harem
5	Seeke	2.619	307.860	509	571	Blackys Harem
6	*Black Death*	2.610	303.914	342	749	Blackys Harem
7	Landei	2.241	249.587	253	315	Freier Handel
8	BadJill	1.963	223.276	251	233	Freier Handel
9	Harrykane	1.912	278.461	137	160	Freier Handel

Handwerk

Rang	Spielername	Rezepte	HWP	Vielfalt	Hergestellt	Beruf
1	Marta Trovato	49	834	719	25.532	Feldkoch
2	LandeI	49	832	3.762	2.765.840	Sattlermeister
3	BadJill	49	831	1.082	48.452	Quacksalber
4	Yasmine	49	830	943	52.464	Schmied
5	Seeke	49	830	702	17.696	Quacksalber
6	skorpies	49	828	770	31.420	Quacksalber
7	quis	49	828	542	11.601	Feldkoch
8	Romeo Must Die	49	828	413	6.928	Schmied
9	OldShatterhandJF	49	828	403	14.173	Sattlermeister

Errichter Ranking

Rang	Spielername	Punkte	Zirkus	Stufen	Stadt
1	FencheIT	2.055.321.203	0	6.494	Teestübchen
2	Marta Trovato	973.382.412	0	4.532	Detektive decken auf
3	*Black Death*	588.322.782	0	2.772	Doedelheim
4	Yasmine	442.409.494	0	1.557	Doedelheim
5	LandeI	413.166.230	0	3.728	La la Land
6	-HEL-	287.261.064	0	1.650	Tumbleweed
7	bobcat	192.135.307	0	1.448	Board of Trade
8	Buckeye State	131.217.764	0	1.197	Board of Trade
9	bob hope	103.537.808	0	1.522	Blockhaus

Landei zur Eventwelt - Fortsetzung

Erfolgspunkte Sammler

Rang	Spielername	Gesamt	Erster	Punkte	Stadt
1	BadJill	799	79	59.495	Once
2	Harrykane	755	79	58.585	Once
3	Landei	695	57	55.220	La la Land
4	MissMine	663	15	44.755	Doedelheim
5	Yasmine	622	34	42.055	Doedelheim
6	Seeke	669	26	41.930	Doedelheim
7	Elisabeth	605	103	39.710	-
8	*Black Death*	498	17	36.330	Doedelheim
9	skorpies	595	1	36.295	Fürth

Meine Wenigkeit will unbedingt das Gringo Waffenset auf Stufe ^5 veredeln, das kostet 24,3 Milliarden \$ (\$24.300.000.000) bis zum heutigen Tag bin ich auf 192 Kisten des Sets gekommen, also es ist nicht mehr weit - ca. 65.000 Arbeiten abgeschlossen. Zusätzlich wie einige Mitstreiter in dieser Speedwelt wollte auch ich das Edle Waupee Set komplett auf Stufe 5 veredeln. Keine leichte Aufgabe da einige Teile leider sehr schwer zu finden sind.

Aber immerhin habe ich einige schöne Schmückstücke finden können (^5 benötigt man 243 Items). In Zahlen wie folgt, Stand 22.05.24.

Edler Gürtel Waupees 221 Stück
 Edles Hemd Waupees 330 Stück (80.000 \$ Fundwert)
 Edle Mokassins Waupees 51 Stück
 Edler Federhut Waupees 235 Stück
 Edle Feder-Halskette Waupees 36 Stück (ganz selten)
 Edle Hose Waupees 3110 Stück (findet man sehr gut)
 Edler Säbel Waupees 231 Stück
 Edler Revolver Waupees 236 Stück
 Edles Gewehr Waupees 333 Stück

Also alles in allem schon eine tolle Ausbeute :-)

Nebenbei, die fleißigste Klickerin ist die Spielerin Elisabeth mit 78.953 Arbeiten :-).

Ob super schnell Leveln, Geld wie Heu verdienen, Craften deluxe, Questen und super schnell über die Karte reiten, für jeden ist etwas passendes dabei. Sogar Fortkämpfe und Duelle kann man hier machen und dies alles mit Sets von denen man sonst nur träumt.

Abschließend gilt zu sagen, ein riesiger Spaß mit sehr hilfsbereiten Spielern und das ganz für lau, was will man mehr.

Danke jugolas für die Speedwelt "Schneller als das Licht" die übrigens noch bis zum 30.06.24 offen steht.

(Landei/BillytheKid)

Spielernamen ...

Woher kommen Spielernamen und welche Bedeutung haben sie?

Diesmal fragten wir vier Spieler zu ihren Spielernamen.

(Cymoril)

Salatgewalt

Also ich spiele schon Browsergames seit ca. 2005 - da war ich in der 5. Klasse. Wie das halt so ist, brauchte man damals einen coolen Namen, der noch nicht vergeben ist und irgendwie auch zu einem passt. Ich esse schon seit je her sehr gerne Fleisch, besonders gegrilltes und da hat sich der Name angeboten. In den ganzen Spielen bisher habe ich mit dem Nickname viele Leute zum Lachen gebracht, weil es halt auch nicht so ein Allerweltsnickname ist und man sich den Namen gut merken kann. Und da ich dazu bis jetzt immer nur positiv darauf angesprochen wurde, wird das mein Gaming-Nickname auf sämtlichen Plattformen bis zum Lebensende bleiben.

*Viele Grüße!
Salatgewalt ;P*

DLuck

Mein Name ist tatsächlich ziemlich langweilig :-D

Kennst doch bestimmt Lucky Luke. In Anlehnung an diesen wollte ich mich zunächst "LuckyD" nennen. Das "D" kommt von meinem Vornamen. Nun war "LuckyD" schon besetzt, weshalb ich - ganz kreativ - einfach mal beide Bestandteile getauscht habe. "DLucky" war entweder auch belegt, oder ich fand beim Eintippen "DLuck" einfach besser :-D

*Liebe Grüße
DLuck*

-HEL-

HEL kommt aus der nordischen Mythologie und ist dort die Göttin des Totenreichs.

Yasmine: aha ... deshalb pflastern Tote ihren Weg

Cymoril: Und wie bist du auf die Idee gekommen den Namen zu wählen?

-HEL-: ja, ich dachte mir.. das passt doch :-D

Pencildoc: ist der ausgleich zum singen Hölle Hölle Hölle :-)

-HEL-: ich mag die nordische Mythologie, habe viel darüber gelesen

=Digger=: dachte mn schreibt das mit 2 L, das Hellgirl

-HEL-: hel kommt von hölle das ist schon richtig digger ;-) aber auch Frau Holle wird von hel abgeleitet, meinen die Experten

=Digger=: Helheim, auch Hel genannt, altnordisch Helheimr, ist das Reich der Totengöttin Hel. Vermutlich ist sie Namensgeberin für das englische Wort „hell“. Übersetzt bedeutet Hel so viel wie „versteckt, verborgen“ Frau Holle wohnt ja versteckt, verborgen irgendwo in den Wolken

-HEL-: die Bösen und Schlechten müssen bei ihr bleiben ... die Guten kommen nach Walhalla

=Digger=

Cymoril: So, Digger, jetzt du. Wie kamst du auf den Namen und was bedeutet er?

=Digger=: wollte einen Namen der irgendwie auch zu dem Spiel passt und digger bedeutet ja Goldgräber. nein, ich bin nicht dick, BMI lügt

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Mai?

Vervollständige dein Osterset

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/vervollst%C3%A4ndige-deine-ostersets.80013/#post-910451>

The West feiert 16. Geburtstag

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/the-west-feiert-16-geburtstag.80023/>



Monatliche Aufgaben im Mai

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/monatliche-aufgaben-im-mai-2024.80010/>

Special Bonuses

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/besondere-boni-vom-25-27-mai-2024.80034/>

Quebec - Welt 31 öffnet seine Tore

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/quebec-27-05-2024.80029/>



Team-Update

Kuhnii hat das Team verlassen. Das Support- und Eventteam freut sich über Verstärkung aus der Spielergemeinschaft.

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/team-updates.75471/page-3>

Fortkämpfe im Saloon 21

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/>



Spione unterwegs ...

AAA: uffft jetzt musste ich echt überlegen ob ich schon gegessen habe, hab aber dann den leeren teller neben mir gesehen :O

BBB: mineeeeeeee :O au weai pauuuuuuuuse geh in hängesessel beine baumeln kurz ;-)

AAA: ich kann auch nicht sagen was es war ;-) ne zu kalt

BBB: mach aus hier mach aus ;-)

AAA: nö

CCC: oder steht der Teller noch von gestern da?

BBB: CCCcccccccc ;-)

AAA: puh CCC keine ahnung mom ne is noch bisschen warm

CCC: Stand in der Sonne?

AAA: hier is keine ;-)

CCC: Was gab es denn feines?

AAA: irgendwas grünes zumindest is der teller grün

CCC: Und das ist warm? Dann war es Spinat.

AAA: so jetzt geh ich in die küche nachschauen, ahhhh waren nudeln mit pesto

DDD: bärlauch ?

AAA: nö kein bärlauch ;-) oder??? mom

DDD: dann basilikum

AAA: pasta alla genovesa steht auf dem glas grün halt

DDD: grinzig

AAA: hmm, also weihnachtsnudeln sozusagen ;-)

EEE: ah basilikum + parmesan

AAA: genau

Cymoril: Kommt schon, wer hat im Laufe des Spieles auf dieser Welt die meisten Wünsche geäußert?

AAA: Landei ;-)

BBB: jo landei - mit sicherheit :-D

AAA: mit ganz ganz grossen Abstand ;-)

CCC: landei hat das ausgeschrieben was alle wollten Razz

AAA: egal aber er wars :-D

CCC: sie^^

BBB: was nu

AAA: ER

DDD: der Arme..der kann noch nix mal dazu sagen :-D

Cymoril: Ok, dann hat er den Preis gewonnen. Er darf den Bericht für die TWT schreiben. :-)

[GM] jugolas: ich bin wie das Auge Saurons, ich sehe alles ^^ Guten Morgen

AAA: bekommen wir heut nochmal ein geschenk beim fk ? :-D brauch noch 500 bonds für feuerwehrset auf Stufe 5 :-D

BBB: looooooooooooooooooool

AAA: :-D was, man kan doch mal fragen :-D

CCC: wie wärs mal mit 1 Milliarde \$:-D

BBB: bitte nicht

AAA: das macht das konto nicht mit :-D

DDD: ich wär immer noch für duellbots

BBB: jaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

DDD: an denen wir uns austoben können

EEE: Die Welt der armen Bettler. :-D

BBB: jo, erstaunlich dass uns hier imemr wieder was einfällt, aber das mit den duellbots wäre soooooo klasse

[GM] jugolas: wenn das Wetter so schlecht bleibt kann ich euch gleich die saloonis als Duellbots erstellen.

Aber erst muss ich meine Wäsche anstellen und frühstücken

BBB: du bist einfach grenzgenial jugolas

DDD: JUHHHHHU REGENTANZ MACH

CCC: was ist Duellbots?

BBB: das nützt nix , da müssen wir schon selbst mit der gießkanne ran

DDD: na maria henry und co als bots im spiel zum duellieren

AAA: ne ko dürfen die nicht gehn

DDD: doch warum nicht

AAA: dan sind die doch auch 2 tage nicht duellierbar oder nicht ?

DDD: kann man das nicht einstellen das die auch nach 2 h wieder da sind ?

CCC: wenn die 12k LP haben wirds schwer die zu killeme D

AAA: das weiß ich nicht

DDD: teamarbeit

BBB: und hier darf man keine 10 sek unterschied haben - da is der gener schon wieder voll und es wird immer schwerer diese welt wieder zu verlassen :-D

AAA: 30 min bis zum fk :-)

BBB: guckt in den Spiegel die Frisur sitzt

AAA: nach dem fk wohl nimma

BBB: ja ;-)

CCC: für die Gringo-Truhe reichts bis dahin nicht

AAA: vllt könnte jugolas noch 3 wetter taft unter die tränke geben ;-)

BBB: skandal DDD



AAA: huhu, dafür dass du mich öfter mal ko haust, kannst du mir eigentlich einen höheren Rang geben. ;-)

[19:10] Henry: BBB ist jetzt Online.

BBB: ich habs keine ahnung vom mustern aber ich geb dir ma cap

AAA: danke :-) XXX haust du auch oft ko :-D

BBB: :-D hat cap

AAA: danke :-)

AAA: 30 min bis zum fk :-)

BBB: guckt in den Spiegel die Frisur sitzt

AAA: nach dem fk wohl nimma

BBB: ja ;-)

CCC: für die Gringo-Truhe reichs bis dahin nicht

AAA: vllt könnte jugolas noch 3 wetter taft unter die tränke geben ;-)

BBB: skandal DDD

AAA: wenn ich erstmal 10 jahre tw auf dem buckel hab, bin ich reif fürs betreute wohnen..jede wette :-D

BBB: spielst du noch nicht so lange? :O

AAA: das schlägt mir ja jetzt schon aufs hirn :-D. nee erst 3 jahre

BBB: august 2008 start w2 :-D drum bin ich ja schon ein bisschen merkwürdig

AAA: gackert dafür haste dich aber noch gut gehalten :-)

BBB: du meinst, weil ich ab und zu noch klare und verständliche sätze formulieren kann?

AAA: ja :-D

BBB: täuscht....

AAA: und deinen humor nicht verloren hast

AAA: Bei Bestellungen vom Sattler bitte kein Material dafür liefern. :-)

BBB: ich wusste nicht, wie das hier üblich ist :-) andere stellen ja auch Mats in den Markt mit den Bastelwünschen

AAA: Flüstere dir ins Ohr: Ich habe 101170 Holz auf Lager ;-)

BBB: nur?????? :O

AAA: Kannst kaufen

BBB: :-D ich danke dir

CCC: AAA :-D

AAA: ja?

CCC: das hat mein ohr sogar gehört :-D

AAA: ich bin auch schon fast 32 jahre im job das is noch übler :-D

BBB: Also nach Adam Riese bist du so um die 50 rum :-D

AAA: du tust mir schön :-D

BBB: Muss ja hier keiner wissen, dass du 82 bist ;-)

AAA: pschttttttt

BBB: Dann könntest du eigentlich auch in Rente gehn. Und in Ruhe TW spielen.

AAA: sag ich meinem chef auch immer, aber meint, dann fühlt er sich so alleine

BBB: Ach so, du hast einen Wohlfühljob. Dachte du arbeitest.

AAA: den wohlfühljob hat mein chef :-D ich bin seine klagemauer

BBB: Betreutes Arbeiten also.

AAA: loooooool jo

AAA: Nadel und Faden habe ich, komme trotzdem nicht weiter

BBB: ich las heute: Nackig machen, evtl alle Skillung raus und nochmal BAumwolle pflücken für den Ballen, ich hab an dem Punkt supp angeschrieben der hat die Quest Sal2 2 für mich abgeschlossen

AAA: habe nackt gepflückt kommt nix ausser normaler Baumwolle

BBB: das hätte ich gern gesehen ;-)

AAA: und dann noch im Mondschein da siehst du gleich 2 mal den Mond aufgehen

BBB: lol

AAA: hatte vorhin den Support angeschrieben und schon super schnell Antwort bekommen

BBB: ja, aber das Problem scheint sich ja weiter zu ziehen

CCC: die quest war - ist - bei uns allen verbuggt

AAA: Ja durch die hohen Boni in der Eventwelt dropen die Questitems nicht. Ich füge dir die erforderlichen Quests hinzu, schließe sie ggf. ab, damit du weiter kommst.

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.

- Die Demokratische Partei in den USA ist zwei Tage älter als ich.
- Sie erblickte in Baltimore, Maryland das Licht der Welt, ich in Hinsdale, New Hampshire.
- Auch wenn mein Nachname dies andeuten mag, habe ich nichts mit Prostituierten zu tun.
- Mit Anfang zwanzig zog ich über New York zuerst in den Mittleren Westen und dann weiter in den Westen der USA.
- Dort war ich während des Kalifornischen Goldrauschs als Händler tätig und versorgte die Goldsucher.
- Einmal verlor ich fast eine ganze Schar Truthähne, als diese einen Abhang hinunterflatterten. Ich konnte sie im Tal darunter jedoch wieder einfangen.
- Da Kühe einem nicht wegfliegen können, gründete ich die erste und später größte Ranch in Arizona, die zu Spitzenzeiten 1000 km² groß war und 20.000 Rinder beherbergte.
- Im Jahr meines 190. Geburtstags erhielt das Spiel The West Items, die meinen Namen tragen.

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

(Tony Montana 1602)



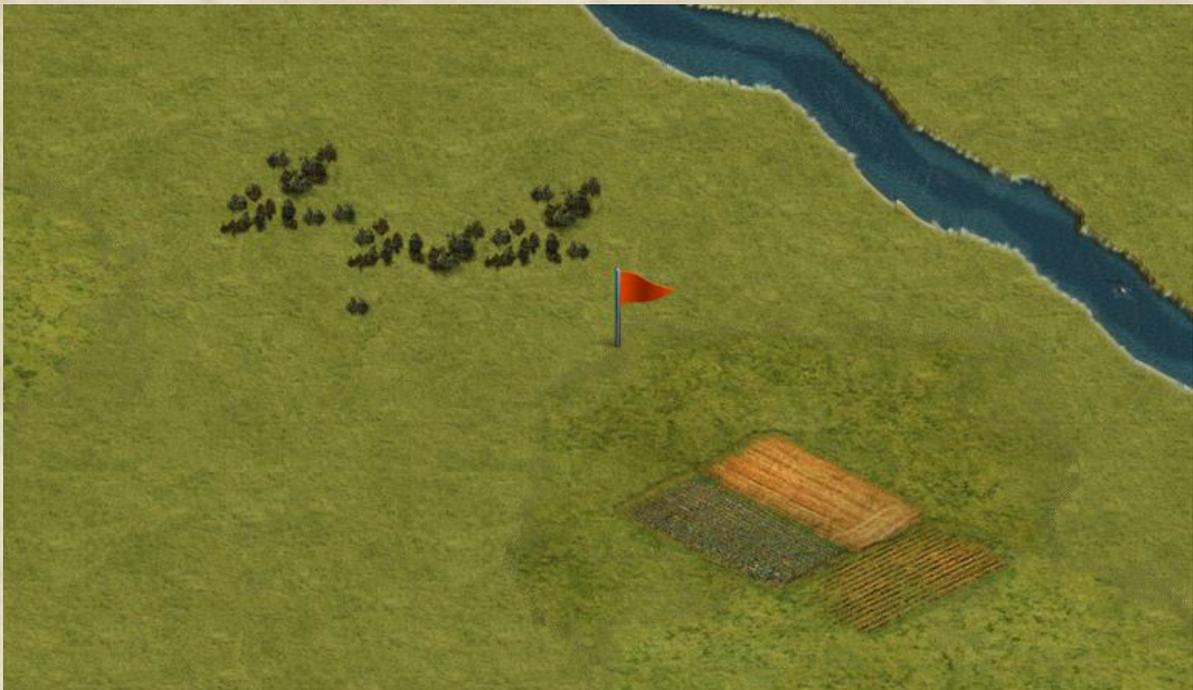
Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Alles Gold der Welt

Travis McTreasure hatte eine Schatzkarte in Form eines Reims erhalten:

„Westlich vom Orangenbaum im Sechser-Feld,
zwischen Busch und Dreier-Feld,
liegt vergraben alles Gold der Welt!“

Damit zeichnete sich Travis eine Karte und machte sich auf die Suche. Findet ihr den Schatz von 200 Nuggets?



Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte wie in unserem Bild (**in die Mitte zwischen Buschreihe und Feld**).
- 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 - Verschachtelter Gewinn

Wo ist er?

Phil McGuffin, unser fahrender Händler verkauft nicht nur alte Kleidung und antike Waffen. Seit Neuestem befindet sich in seinem Verkaufswagen auch ein kleines Gewinnspiel. In der Auslage liegen 3 Pakete, aber in nur einem ist der Gewinn enthalten.

Auf jedem der drei Pakete steht eine Aussage, aber nur eine davon ist wahr. Wenn du das Rätsel von Phil lösen kannst, dann bekommst du den Preis - ein Item der Redaktion - frei Haus geliefert.

Paket Nummer 1: Der Gewinn ist in diesem Paket

Paket Nummer 2: Der Gewinn ist nicht in diesem Paket

Paket Nummer 3: Der Gewinn ist nicht in Paket Nummer 1

In welchem Paket befindet sich der Gewinn und welche Aussage auf den Paketen ist die einzige korrekte Aussage?



(quis)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 183 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Es handelt sich um Sehoj oder auch Sehoj I, vom Stamm der Muscogee

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **hatuma**, Welt Arizona

Einsendungen: 10 richtige

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 22501 10379 Screen April 2024]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Logikani**, Welt 10

Einsendungen: 8 richtige

Rätsel Nr. 3 - Matherätsel

Lösung: Mary ist heute 13 und ihre Lehrer 58 ($5 + 8 = 13$). In fünf Jahren ist sie 18 und ihr Lehrer 63 ($6 \times 3 = 18$)

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **supahotti**, Welt Buffalo

Einsendungen: 7 richtige

Rätsel Nr. 4 - Geografische Mittelpunkte

Lösung: Die offizielle Markierung befindet sich in der Ortschaft Bellefourche im US-Bundesstaat South Dakota. Diese Markierung steht für den geografischen Mittelpunkt, wenn man die Bundesstaaten Hawaii und Alaska mit in die Berechnung einfließen lässt und nicht nur die 48 miteinander verbundenen US-Bundesstaaten berücksichtigt. Der geografische Mittelpunkt der USA, der sich nur auf die 48 zusammenhängenden Bundesstaaten bezieht, befindet sich bei einer Ortschaft namens Lebanon in Kansas. Beide Lösungen wurden als richtig gewertet.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **Windu007**, Welt 10

Einsendungen: 8 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.