

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 167 ★ Januar 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Die TWTimes im Januar 2023



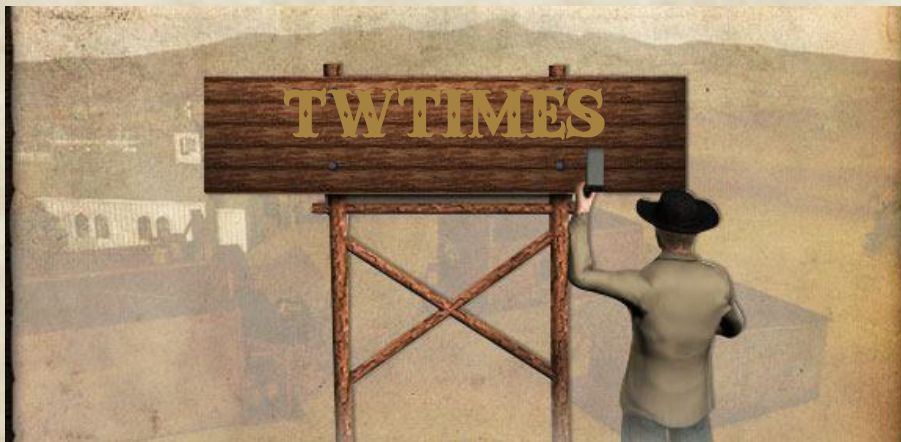
*TWTimes
2023*



*Wir wünschen
unseren Lesern
einen guten Start
in das neue Jahr*



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

im abgelaufenen Jahr 2022 hat sich im Spiel The West einiges geändert und einiges ist beim alten geblieben. Die größte Veränderung ist zweifellos die Einführung neuer Arbeiten und die Erhöhung des Maximallevels gewesen. In diesem Zusammenhang gibt es noch viel für den Anbieter zu tun, um nach diesem ersten Schritt auch erfolgreich über die Ziellinie einer guten Weiterentwicklung unseres Spiels zu kommen. Einen Ausblick dazu findet ihr in dieser Ausgabe.

Zu den Dingen, die sich nicht verändert haben, gehören unter anderem: Wir! Die Redaktion der TWTimes ist natürlich auch im Jahr 2023 weiterhin für euch da und begleitet das Spiel so, wie ihr es gewohnt seid - mal scharfzüngig-ernst, mal humorvoll-entspannt, aber immer aus der Sicht eines Spielers. Euer Zuspruch und eure Unterstützung bedeuten uns viel und erleichtern uns das Weitermachen. Daher möchten wir uns zum Beginn des Jahres bei all unseren Lesern bedanken - für die Teilnahme an unseren Gewinnspielen, für eure Hinweise aller Art zum Spiel, für eure Beiträge zu und in unserer Zeitung und auch dafür, dass ihr uns einfach frohe Weihnachten oder einen guten Rutsch wünscht.

Ihr für uns, wir für euch! Auf ein gutes Jahr 2023, in dem dieser Satz niemals seine Gültigkeit verliert!

Die Redakteure der TWTimes

Cymoril, Graf Luckner, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Die TWTimes im Januar 2023	1	Was sollte ich anziehen?	12
Vorwort	2	Rückblick und Ausblick	14
Inhalt	3	War sonst noch was?	17
Wiederholbare Quests	3	Der Chatspion	19
Update 2.188	4	Die Rätselecke	21
Update 2.189	5	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	22
Nachruf	6	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	23
Zu Rätsel 3 in der vorigen Ausgabe	7	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	24
Verletzungen	9	Impressum	26



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Januar

Auch das neue Jahr beginnt wieder mit wiederholbaren Questreihen. Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels lagen uns von Anbieterseite noch keine genauen Daten für die Questreihen vor. Als Start- und Enddatum der Questreihen geben wir daher zur groben Orientierung die Daten des Jahres 2022 an.

In der Reihe **Goldrausch** könnt ihr vom 23.01.2023 um 10:00 Uhr bis zum 30.01.2023 um 00:00 Uhr in sieben Quests mit 22 Stunden Arbeit und ein paar Produkten einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Wer die Reihe **Eiszapfen** noch nicht gespielt hat, kann sich vom 30.01.2023 um 12:00 Uhr bis zum 14.02.2023 um 12:00 Uhr in sieben Quests Eiszapfen erspielen, die Buffs, Bonds oder Gegenstände enthalten.

Der Januar beginnt also relativ stressfrei und entspannt für die Wiederholungstätter des Wilden Westens. Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Lesern einen guten Start ins neue Jahr.

(Tony Montana 1602)

Update 2.188

Der Zirkus kommt in die Stadt!

Anfang Dezember, am Dienstag, dem 06. Dezember 2022, wurde das Update 2.188 in die deutschen Welten von The West eingespielt und brachte zwei Veränderungen an den Spielinhalten und zwei Fehlerkorrekturen mit sich. Bis zu diesem Update erschien der Wanderzirkus nachts immer zur selben Zeit, was die Ausbau-Experten bevorteilte und es für Gelegenheitsbauarbeiter sehr schwer machte, sich am Zirkusausbau zu beteiligen und etwas für die entsprechenden Erfolge zu tun. Seit dem Update kommt der Wanderzirkus nun zu einer zufällig ausgewählten vollen Stunde zwischen 05:00 und 23:00 Uhr. Sowohl der zufällige Beginn als auch die Verschiebung aus der Nacht in den Tag verbessern die Chancen der Spieler, sich am Ausbau beteiligen zu können.

Die Veredler und Sammler wird es freuen, dass die Sets vom Tag der Toten Event 2022 nun auch handelbar sind. Die kolumbianischen Sets und die Sets des Skeletts sind nun über den Markt auktionierbar.



Kolumbianische Sets und Sets des Skeletts - jetzt handelbar!

In der Questreihe "Ein tönrichter Romeo" wurde ein fehlerhaftes Erscheinungsdatum korrigiert, jetzt erscheinen die Quest alle zur gleichen Zeit. Der Buff "3 Tage Versicherung", der dafür sorgte, dass man nach einem KO die Hälfte seines Geldes zurückbekam, kann nicht mehr benutzt werden. Bis zum Update konnte er jedoch noch im Wanderzirkus gewonnen werden. Dort wurde der Buff nun auch aus der Auswahl der möglichen Belohnungen entfernt.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-188.79373/> 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-2-188.79374/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.189

Das Klicken, der Markt und die Mine

Das Update 2.189 brachte am Dienstag, dem 20. Dezember 2022, eine Veränderung im Hintergrund, eine Neugestaltung alter Kisten und eine Fehlerkorrektur mit sich.

Im Hintergrund wurden der alljährliche, aktuell noch laufende Feiertagssale mit den allseits beliebten Beuteln und Truhen sowie das teilweise beliebte Klick-Event mit 100 findbaren Geschenken vorbereitet. Insgesamt 71 Kisten, die komplette Sets aus den Jahren 2013 bis 2018 enthalten, sind nun auch als komplette Kisten über den Markt auktionierbar. Durch diese Änderung ist der Handel kompletter Sets vereinfacht worden, da nun nicht mehr jeder Gegenstand einzeln gehandelt werden muss, sondern nur noch eine einzige Kiste. Die komplette Übersicht aller Kisten, die mit dem 2013er Cartwright-Set beginnen und mit dem 2018er Zapata-Set enden, findet ihr in der Ankündigung im Forum. Schließlich wurde noch ein Fehler an einem Questgeber korrigiert. Der Ort "Alte Mine" war für einige Spieler nicht sichtbar, sodass die Questreihe "Doppelter Ärger" nicht ohne Probleme gelöst werden konnte. Die Reihe "Doppelter Ärger" sollte nun komplett ohne Ärger für Spielvergnügen sorgen.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-189.79386/> 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-2-189.79387/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Nachruf

Nachruf fritz the cat

Kürzlich hat uns ein treuer Weggefährte, ein Urgestein hier auf W 10, verlassen.

Am 8. Dezember erreichte mich eine Nachricht, die mich sehr schockiert hat. Fritz the cat, ein treuer TW-Freund, ist am 05.12.2022 von uns gegangen. Sein Spielwitz und allgemein seine ruhige Art und Weise machten ihn zu einem angenehmen Mitspieler. Immer konnte man ihn ansprechen und locker quatschen, Geschäfte machen oder Items tauschen.

Fritz, mein Freund, unser aller TW-Freund, ich hoffe, Du hast Deinen Frieden da oben gefunden und schaut uns mit einem Lächeln bei den Fortkämpfen zu.

Du wirst uns fehlen!

Dein Freund Agrat
FK-Chillies



Ruhmeshalle Level 150 von Welt 10

Zu Rätsel 3 in der vorigen Ausgabe

Die drei Schwestern

Wer sich den Artikel über den Besuch im Karl-May-Museum aufmerksam durchgelesen hat, erkannte auch, dass wir gerade in dem Moment im Museum waren, als die Kürbisjagd in unserem Spiel lief. Dies wäre ja nichts Besonderes, wenn wir da nicht etwas dazu entdeckt hätten. Die Lösung des Rätsels befindet sich auf Seite 15 der vorigen Ausgabe der TWTimes. Zur Erinnerung:

"Wir gehen weiter und gelangen zum indianischen Beet mit den "Drei Schwestern", die aber gerade Winterschlaf halten und im Frühjahr wieder zu sehen sein werden. Wir danken dem Museum für die Zusendung eines Fotos vom vergangenen Jahr und kleben es in unser Notizbuch ein."



Und genau diese drei Schwestern gab es auch in unserem Spiel. Reporter sind neugierig wissensdurstig und so recherchierten wir.



Und was genau wollten wir nun von euch wissen?

Bei den Drei Schwestern handelt es sich um eine Ackerbaumethode mit Bohnen, Kürbissen und Mais, den drei wesentlichen Feldfrüchten der amerikanischen Ureinwohner, die vor allem bei den Irokesen Anwendung fand.

"Als Mischkultur werden die Pflanzen nahe beieinander angesetzt. Für jede Pflanzengruppe werden flache Erdhaufen angehäuft. Jeder Erdhaufen ist rund 30 cm hoch und 50 cm breit. In Teilen des Atlantischen Nordostens werden verrottete Fische im Erdhaufen vergraben, um nährstoffarmen Boden zu düngen. Mehrere Maissamen werden in der Mitte eingesetzt. Sobald der Mais eine Höhe von 15 cm erreicht hat, werden Bohnen und Kürbisse abwechselnd rund um den Mais angesetzt. Die Entwicklung der Methode dauerte ungefähr 5.000 bis 6.000 Jahre. Der Kürbis wurde zuerst kultiviert später folgten der Mais und schlussendlich die Bohnen.

Die drei Früchte profitieren voneinander. Der Mais fungiert als Kletterstange für die Bohnen. Die Bohnen bringen Stickstoff in den Boden ein, der von den anderen Pflanzen genutzt wird. Der Kürbis breitet sich am Boden aus und verdeckt Unkraut. Die Kürbisblätter agieren in einer dem Mulch ähnlichen Weise, sie erzeugen ein Mikroklima, das die Feuchtigkeit im Boden erhält, die Haare der Triebe halten Schädlinge ab. Mais beinhaltet nicht die Aminosäuren Lysin und Tryptophan, die der menschliche Körper zur Erzeugung von Proteinen und Niacin benötigt. Bohnen enthalten beide Aminosäuren und ergeben daher in Kombination mit Mais eine ausgewogene Diät.

Zu Rätsel 3 in der vorigen Ausgabe

*Verschiedene Indianerkulturen haben unterschiedliche Variationen der Methode entwickelt. Die Milpas in Mittelamerika sind Felder oder Gärten, die symbiotische Pflanzformen in größerem Maßstab anwenden. Die Anasazi adaptierten die Methode für Dornstrauchsavannen. Die Tewa und andere Stämme im Südwesten der Vereinigten Staaten setzten als vierte Pflanze *Cleome serrulata*, die Bienen und andere bestäubende Insekten anlockte."*

(Quelle: [https://de.wikipedia.org/wiki/Drei_Schwestern_\(Ackerbau\)#Hergang](https://de.wikipedia.org/wiki/Drei_Schwestern_(Ackerbau)#Hergang))



Clarence A. Rechenhain @ USDA-NRCS PLANTS Database, Courtesy of USDA NRCS Texas State Office. (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cleome_serrulata.jpg), „Cleome serrulata“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>

Da ja schnell mal von den Spielern bemängelt wird, dass Spielinhalte (Items, Reittiere, Questgegenstände usw.) teilweise nicht zur Realität passen, kann man in diesem Fall nur lobend erwähnen, dass mit den Drei Schwestern das authentische Wildwestfeeling gelungen ist. Und ja, vielleicht hätten die 500 Nuggets leichter zu gewinnen sein sollen.

(Cymoril)



Verletzungen

Autsch! Das hat weh getan!

Seit Einführung der neuen Arbeiten, passieren einem Dinge, die man in all den Jahren vorher überhaupt noch nicht erlebt hat. Einiges tut richtig weh, anderes ist eher zum Schmunzeln. Doch seht selbst, was einem in der widerwärtigen Wildnis des weiten Westens so alles widerfahren kann.

Hatschi! Das Eis war noch nicht dick genug. Du brichst ein, fällst ins Wasser und holst dir einen Männerschnupfen. Brrrrr!
Du verlierst 77 Lebenspunkte. (Eis schneiden)

Oh, mein Gott! Männerschnupfen! Das is' voll gefährlich!

Du hast dummerweise dein Tintenfass vergessen. Ohne Tinte keine Zeichnung. Was man nicht im Kopf hat, hat man in den Beinen.
Du verlierst 29 Lebenspunkte. (Als Kartograf arbeiten)

Wasser in den Beinen hab ich schon mal gehört ... aber Tinte in den Beinen?

Die Dalton-Bande hat deiner Bank einen Besuch abgestattet. Das war alles andere als angenehm.
Du verlierst 371 Lebenspunkte. (Als Bankier arbeiten)

Wo steckt nur dieser Lucky Luke, wenn man ihn mal wirklich braucht?

Du klemmst dir den Finger ein, als du den Lauf einer Pistole reinigst.
Du verlierst 80 Lebenspunkte. (Als Büchsenmacher arbeiten)

Warum versuche ich auch, meinen Kaliber .50 Wurstfinger in meinen Kaliber .45 Colt zu schieben?

Diese Waffe war nicht kaputt...
Du verlierst 398 Lebenspunkte. (Als Büchsenmacher arbeiten)

Den Kunden verklage ich! Bringt der mir doch ne Waffe zum Reparieren und dann is die voll funktionsfähig und auch noch geladen!

Das neue Mitglied deiner Bande hat sich als Maulwurf entpuppt und dich beim Sheriff verpiffen.
Du verlierst 37 Lebenspunkte. (Als Banditenanführer arbeiten)

Na wenigstens ist er nicht einfältig und schießt auf mich ...

Als du die Trommel eines Revolvers reinigst, atmest du Schwarzpulver ein. Du musst mehrere Minuten lang husten.
Du verlierst 106 Lebenspunkte. (Als Büchsenmacher arbeiten)

Das ist also dieser "Feinstaub", von dem jetzt immer alle reden ...

Ein einfältiger Bandit hat dich missverstanden. Anstatt auf den Postkutscher zu schießen, hat er auf dich geschossen.
Du verlierst 1011 Lebenspunkte. (Als Banditenanführer arbeiten)

Einmal mit Profis arbeiten! Wenn meine Bande noch erfolgreich werden soll, muss ich echt am Personalmanagement arbeiten ...

Was tut man nicht alles für Geld. Du singst und tanzt. Ohne Erfolg. Wütend gehen die Bauern mit ihren Heugabeln auf dich los.
Du verlierst 7 Lebenspunkte. (Den Regentanz aufführen)

Ich bin jung und brauche das Geld, ihr blöden Banausen!

Verletzungen - Fortsetzung

Die hunderten von Seiten juristischen Geschwurbels, die du studiert hast, haben eine starke Migräne verursacht.

Du verlierst 27 Lebenspunkte. (Als Anwalt arbeiten)

Rindfleischetikettierungsüberwachungsaufgabenübertragungsgesetz ... Wer denkt sich sowas aus? ... Ich hab Kopfschmerzen.

Die Mitglieder eines Stammes verstehen deine Frage falsch. Sie reißen dir das Notizbuch aus der Hand und schlagen dich damit.

Du verlierst 2524 Lebenspunkte. (Als TWTimes-Reporter arbeiten)

Die könnten ja wenigstens mal unsere Sprache lernen, wenn sie schon aus ihrem Reservat herauskommen ...

Die Läuse in deiner schicken Perücke haben einen schrecklichen Hautausschlag verursacht. Iiiih, überall rote Pusteln!

Du verlierst 43 Lebenspunkte. (Als Anwalt arbeiten)

Unter den Talaren - der Muff von 1000 Jahren ... da scheint was dran zu sein.

Recht zu sprechen kann gefährlich sein. Nachdem du einen Viehdieb verurteilt hast, verprügelt dich dein Bruder.

Du verlierst 636 Lebenspunkte. (Als Richter arbeiten)

Immer diese kriminellen Großfamilien!

Ein Mandant von dir konnte nicht akzeptieren, dass er vor Gericht verloren hat. Er hat dich dafür verflucht.

Du verlierst 53 Lebenspunkte. (Als Anwalt arbeiten)

Na ja, solange er seine Honorarrechnung bezahlt, soll es mir Recht sein.

Du sollst die Zähne eines Pferdes untersuchen. Sie sehen schlimm aus. Als du den verfaulten Zahn ziehst, wirst du gebissen.

Du verlierst 24 Lebenspunkte. (Als Tierarzt arbeiten)

Das nächste Mal macht das ein Zahnarzt!

"Das Gold ist verflucht!" Du glaubst es nicht, bis du zwei Tage später den Geist von General Lee siehst.

Du verlierst 111 Lebenspunkte. (Einen Goldgräber ausrauben)

Yee-Haa! The South will riiiiise again!

Dein Versuch, die schnellste Antilope des Westens zu erlegen, scheitert kläglich. Nur Streifschüsse an den Bäumen.

Du verlierst 5 Lebenspunkte. (Antilopen jagen)

Dann brauche ich die Jagd auf die schnellste Maus von Mexiko ja wohl gar nicht erst anfangen, wenn ich schon so eine viel größere Antilope nicht erwische ...

Die Geschichte eines Kriminellen über seine schwere Kindheit rührt dich zu Tränen, du erstickst fast an deinem Taschentuch.

Du verlierst 45 Lebenspunkte. (Als Richter arbeiten)

Das wäre einem "Hanging Judge" nicht passiert.

Eine Antilope dachte wohl, sie wäre ein Stier und hat dich auf die Hörner genommen.

Du verlierst 205 Lebenspunkte. (Antilopen jagen)

Da fragt man sich, ob man sich geschmeichelt fühlen oder beleidigt sein soll.

Verletzungen - Fortsetzung

Du schleichst dich an einen Kaufmann heran und versuchst es mit Taschendiebstahl. Aber du findest nichts von Wert.

Du verlierst 96 Lebenspunkte. (Einen Händler bestehlen)

Dabei sah der so wohlhabend aus ...

Der Händler merkt, dass du ihn verfolgst. Er geht zum Sheriff. Als er auf dich zeigt, gehst du langsam pfeifend weiter.

Du verlierst 48 Lebenspunkte. (Einen Händler bestehlen)

*Ich hab' nix gemacht! *flööööt**

Beim Ausmisten der Ställe rutschst du auf einem Pferdeapfel aus und brichst dir das Steißbein.

Du verlierst 97 Lebenspunkte. (Als Pferdezüchter arbeiten)

Konnte da nicht noch ein zweiter Pferdeapfel liegen, der meinen Fall abfedert?!

Ein Tierschützer hält deine Tätigkeit für moralisch verwerflich. Er schüttet dir einen Eimer mit Blut über den Kopf.

Du verlierst 27 Lebenspunkte. (Als Pelzhändler arbeiten)

Wenn sie schon selbst nichts Produktives tun, können sie sich dann nicht wenigstens irgendwo in die Prärie kleben, wo sie keine normalen Berufstätigen bei der Arbeit stören?

Ein Bär denkt, einer der Pelze war einmal seine Frau und greift dich an.

Du verlierst 80 Lebenspunkte. (Als Pelzhändler arbeiten)

*Ganz schön komplexe Gedanken, für so'n Bären ...
Hätte der mal daran gedacht, seine Frau zu rasieren,
wäre das alles nicht passiert.*

Das ist viel komplizierter als du dir vorgestellt hattest. Dein Tipi bricht ein ums andere Mal über deinem Kopf zusammen.

Du verlierst 121 Lebenspunkte. (Ein Tipi bauen)

Also das nächste Mal mache ich doch wieder Urlaub im Hotel - Camping ist doof!

Solltet ihr, liebe Leser, auch schon einmal den ein oder anderen komischen, lustigen oder auch skurrilen Gedanken beim Lesen eurer eigenen Verletzungen gehabt haben, dann lasst uns daran teilhaben. Schickt uns eure Verletzungen und Gedanken dazu - wir veröffentlichen sie gerne in einer der nächsten Ausgaben.

(Tony Montana 1602)



Was sollte ich anziehen?

Neue Sets im Vergleich



Das **Set des Skeletts** ist ein sehr gutes Set zum Finden von mehr Produkten bei der Arbeit. Das komplette Set führt zu einer Produktfundchance von + 242 %. Das ist eine enorme Steigerung zum zuvor besten Set für Produktfundchance. Eine beliebte (No-Nugget) Kombination waren die Fischer Kleider mit J. Cannarys Waffen und James Madisons Pferdeset und diese hatten nur + 190 % Produktfundchance. Im Vergleich mit dem Set des Skeletts ist dies eine Steigerung um 52 %. Das Ganze kann noch mit diversen Nugget Items, wie der Mütze des Aushilfskochs, verbessert werden, aber auch ohne dem hat man damit ein starkes Set für eine verbesserte Produktfundchance. Bei einem silbernen Wald roden z. B. habe ich mit dem Set des Skeletts eine Fundchance von 3801 %.



Das **Traditionelle kolumbianische Set** gibt einen guten Erfahrungspunktbonus. Es zählt zu den besten No-Nugget Sets für Erfahrungspunkte. Allerdings ist das nicht mehr so nützlich, weil sich vor allem auf höheren Leveln das Klicken für Erfahrung immer weniger lohnt. Durch viel Reflex und Schießen lässt sich das Kolumbianische Set mit anderen Duellkleidern zu einer guten Schuss-Widerstand-Kombination umbauen.

Was sollte ich anziehen? - Fortsetzung

La Chinas Set ist ein Fortkampfset für Spieler, die gern viele Lebenspunkte haben möchten. Es überzeugt aber weder im Angriff, noch in der Verteidigung. Das Set gibt deutlich weniger Lebenspunkte als das von J. Cortina und John Bull und auch weniger Ausweichen und Zielen. Das Set bietet Spielern ohne J. Cortina oder John Bull ein Fortkampfset mit Leben, aber für die meisten Spieler dürfte es höchstens Sammlerwert haben.



Das **Cowboykostüm Set** bietet verschiedene Anwendungsmöglichkeiten, aber es ist nirgendwo besonders gut. Da es einiges an Errichten gibt, kann man es als Set zum Ausbauen verwenden, jedoch ist es schlechter als das Set von G. Cortez' oder Paden Tolbert. Auch weil dem Set Leiten und Reparieren zum Kirchengebäude fehlt. Dann bietet es noch viel Schlagkraft und Schießen, was man theoretisch mit anderen Duellkleidern verknüpfen kann, ist aber auch für Duelle nicht wirklich sinnvoll. Letztendlich gibt das Set noch 224 % Glück. Das ist ein starker Wert und besser als Paul Reverses Set und das von NK Boswell, aber es fehlt der Geldbonus, um ein lohnenswertes Set zum Geldverdienen zu sein. Wer aber ein reines Set für Glück sucht, dem ist hier geholfen.



(N3MESIS)

Rückblick und Ausblick

Arbeiten, Anforderungen und Aufstiege - Ein Ausblick

Das Jahr neigt sich dem Ende, als dieser Kommentar geschrieben wird, das neue Jahr beginnt, wenn dieser Text gelesen wird. Gibt es einen besseren Zeitpunkt, um einmal einen Schritt zurück vom Geschehen zu machen, das große Ganze zu betrachten und ein Fazit zu ziehen?

Die unbestreitbar größte Veränderung des Jahres 2022 erfuhr unser Spiel durch die Einführung neuer Arbeiten und die Anhebung des Maximallevels. Viele Spieler, auch der Autor, haben sehnsüchtig über viele Jahre hinweg auf neue Spielinhalte in dem nun vorhandenen Umfang gewartet. Mancher Spieler verlor die Hoffnung auf derartige neue Inhalte und verließ das Spiel nach Jahren des vergeblichen Wartens. Die fehlenden Vorankündigungen von Anbieterseite zu diesen Änderungen sind bereits zu Recht kritisiert worden, hätte mit einer besseren Kommunikationspolitik wahrscheinlich doch der Verlust vieler Spieler verhindert werden können.



Doch nun gibt es die neuen Arbeiten und die neuen Level. Nach den ersten paar Monaten fällt das Zwischenfazit des Autors bestenfalls "gemischt" aus - bei wohlwollender Betrachtung. Die zum Erreichen eines neuen Levels benötigten Erfahrungspunkte haben mittlerweile Werte erreicht, die das Aufkommen von Vorfreude auf ein neues Level kaum noch zulassen. Für den Levelaufstieg auf erste neue Level, nämlich 151, benötigt man knapp 2 Millionen Erfahrungspunkte, für die Mitte des neuen Levelbereichs, Level 200, muss man bereits 12,5 Millionen Erfahrungspunkte für den Levelaufstieg erspielen und wer das neue Maximallevel von 250 erreichen möchte, muss allein für dieses letzte Level 30 Millionen Erfahrungspunkte zusammenbringen.

Wer neu ins Spiel einsteigt und das neue Maximallevel erspielen will, muss dafür sage und schreibe 1,36 Milliarden Erfahrungspunkte erspielen - **Milliarden!** Davon entfallen etwa 1,34 Milliarden Erfahrungspunkte auf den neu geschaffenen Bereich von Level 150 bis 250. Setzt man diese Werte ins Verhältnis zu den Erfahrungspunkten, die man durch eigene Aktionen im Spiel tatsächlich "erspielen" kann, fällt auf, dass die selbst erspielten Punkte im Vergleich zum täglichen Login-Bonus komplett zu vernachlässigen sind, da dieser ein prozentualer Wert ist, der sich am Wert des Levelaufstiegs orientiert. Unter dem Link <https://wiki.the-west.de/wiki/Stufe> kann sich jeder noch einmal im Detail die hier präsentierten Zahlenwerte ansehen.

Kurz gesagt: Was man im Spiel selbst tut, ist für die stufenweise Weiterentwicklung des eigenen Charakters praktisch irrelevant. Wer sich einfach nur täglich einloggt, sich dadurch den Login-Bonus sichert, aber ansonsten gar nichts tut, wird im Vergleich zu einem Durchschnittsspieler nur unwesentlich langsamer Stufenaufstiege erleben. Die hohen Anforderungen und die gleichzeitige Irrelevanz des eigenen Tuns schaffen kein schönes Spielgefühl, es entsteht kein Spielziel, auf das man irgendwie aktiv und sinnvoll mit Vorfreude hinarbeiten könnte.



Rückblick und Ausblick - Fortsetzung

Betrachtet man die Ausgestaltung der neuen Arbeiten selbst, fällt das Fazit etwas besser aus. Die Arbeiten und ihre Produkte sind grafisch schön gestaltet und sind, von wenigen Ausnahmen abgesehen, auch sinnvoll den bereits bestehenden Arbeitsstellen zugeordnet. Die Verdienstmöglichkeiten bei den neuen Arbeiten sind gut, auch Erfahrungspunkte bekommt man mehr als bei den bisherigen Arbeiten. Die Inhalte der Arbeiten haben einen schönen Western-Bezug und für viele der neuen Produkte könnte man sich sogar recht gut eine Verwendung im Crafting vorstellen.

Doch leider gibt es außer ein paar neuen Daily-Quests nichts, was die neuen Arbeiten mit dem Rest des Spiels verbindet, keine neuen Questreihen mit interessanten Geschichten und leider auch keine neuen Rezepte für die Handwerker des Westens. Bisher stellt sich also die Frage, wozu man die neuen Arbeiten eigentlich macht und wozu man die neuen Produkte sammeln sollte. Da viele der neuen Arbeiten derzeit noch mit einem sehr hohen Verletzungsrisiko verbunden sind, sind sie sinnvoll nur in bestmöglicher Kleidung zu machen - was den Spieler gleich vor die nächste Schwierigkeit stellt, die Auswahl der Ausrüstung.



Das Spiel selbst bietet auch nach jahrelangen Bitten der Spieler bis heute keine spielerfreundlich nutzbare Berechnung der besten Ausrüstung zum Arbeiten und überhaupt keine Berechnung für andere Spielbereiche wie Regeneration, maximale Lebenspunkte und maximale Geschwindigkeit. Seit vielen Jahren übernahm all das das ClothCalc-Skript von tw-db.info und selbst nachdem dieses Skript nicht mehr gepflegt wurde, lieferte es noch bessere Ergebnisse als die spieleigenen Möglichkeiten. Das Skript lieferte für all seine Berechnungen bis zum Ende des Skriptes unmittelbar nach dem Anklicken einer Arbeit die gewünschten Ergebnisse, ohne Wartezeit. Der Rechner für Arbeitskleidung im Arbeitsfenster hingegen friert das Spiel bei jeder einzelnen Berechnung ein - bis zu 10 Sekunden.

Das Phänomen tritt nicht nur beim Autor auf, sondern auch bei anderen Spielern, wie Befragungen im Spiel ergaben. Gerne wird vom The West Team behauptet, es läge an der Hardware-Ausstattung des Autors. Diese ist jedoch in der Lage komplexe Wirtschaftssysteme von Paradox Interactive Echtzeitstrategiespielen problemlos zu berechnen, da sollten ein paar Klamotten im Wilden Westen eines Browsergames kein Problem sein. Angesichts der Tatsache, dass der spieleigene Arbeitsrechner immer schon das Spiel eingefroren hat - auch zu Zeiten mit viel kleineren Inventaren mit weniger Kombinationsmöglichkeiten - und die genau gleichen Berechnungen des ClothCalc-Skriptes nie dieses Problem hatten, sind ein weiterer Hinweis darauf, dass die Ursachen des Problems wohl doch eher im Code des Spiels zu suchen sind. Zusätzlich dazu ist das Ausrüstungssystem derzeit auch noch verbuggt, denn es erlaubt, dass man nach Einstellen einer Arbeit andere Ausrüstung anlegt, durch die die eingebrachten Arbeitspunkte negativ werden, selbst wenn die Arbeit noch gar nicht über das Level freigeschaltet ist. Passiert das, ist ein weiteres Umziehen bei laufender Arbeit nicht mehr möglich. Selbst um wieder die bestmögliche Ausrüstung anzulegen, muss die Arbeitsschleife komplett abgebrochen werden.

Kurz gesagt: Das Umziehen macht unter derartigen Bedingungen überhaupt keinen Spaß mehr, es unterbricht den Spielfluss, kostet Zeit und reißt den Spieler aus der Immersion. Mittlerweile spart sich der Autor bereits in vielen Fällen das Umziehen und nutzt den Kleidungsrechner nur noch, wenn es zur Vermeidung schwerer Verletzungen unbedingt nötig ist. Die Folge ist, dass die neu ins Spiel gekommenen Ausrüstungen zunehmend uninteressant geworden sind. So bitter es ist, selbst zu Weihnachten wusste der Autor nicht immer genau, wofür man noch sinnvoll Bonds und Dollars ausgeben soll, weil das Spiel ohne Hilfe eines Skripts komplett unübersichtlich geworden ist. Das ist umso trauriger, da die Weihnachtsbeutel und die Truhen über viele Jahre hinweg immer ein besonderer Höhepunkt zum Abschluss des Jahres gewesen sind. Doch dieses Jahr lief der Festtags-Sale eher unter dem Motto: *"Wozu überhaupt noch?"*

Rückblick und Ausblick - Fortsetzung

Die Skripte insgesamt sind ein weiteres Problemfeld geworden. Es gibt eine ganze Menge von sehr gut gemachten und sehr gut gepflegten Skripten - die Macher dieser Skripte haben für ihren teilweise seit Jahren geleisteten Einsatz größten Dank und größte Anerkennung verdient. Doch leider benötigt man mittlerweile so viele Skripte, um all die kleinen und großen Annehmlichkeiten in der Spielbarkeit zu bekommen, an die wir Spieler uns seit vielen Jahren gewöhnt haben und ohne die das Spiel teilweise gar nicht mehr spielbar ist. Leider führt die Kombination von Skripten immer wieder zu Problemen, deren Behebung dann oft dem Muster folgt: "Schalte mal alle Skripte ab ... Schalte mal alle Skripte einzeln nacheinander ab ... Klappt es? ... Nein? ... Ich denke weiter über das Problem nach."

Kurz gesagt: Als Spieler wünscht man sich mehr als alles Andere ein Spielumfeld, das die häufigsten und wichtigsten Aktionen schnell und zuverlässig ohne Unterbrechung des Spielflusses zur Verfügung stellt - also einen Ausrüstungsrechner auf dem Niveau von ClothCalc, als das Skript noch gepflegt wurde. Der im Spiel vorhandene Rechner entspricht schlicht und einfach nicht mehr dem gängigen Standard - den hat bereits vor Jahren ClothCalc gesetzt. Wer heute ein modernes Smartphone nutzt, akzeptiert ja auch nicht mehr den Rückschritt zu einem tragbaren Telefon auf dem Niveau von 1988.



Wie fällt nun das Fazit gesamthaft aus? Die neuen Arbeiten und Produkte bringen eine Menge Potential mit sich, das bisher jedoch noch nicht im Ansatz sinnvoll ausgeschöpft wird. Daraus *könnte* bei zügiger Weiterentwicklung von Quests und Crafting wirklich etwas Tolles entstehen. Gleichzeitig sind durch ihre Einführung jedoch Probleme aufgetaucht, die den Spielspaß stark einschränken und die Immersion stark stören. Letztendlich kann es nicht im Interesse des Anbieters liegen, dass Spieler zentrale Elemente des Spiels, die auch direkt mit kaufbaren Inhalten, nämlich den Sets, verbunden sind, als unbefriedigend empfinden. Der Anbieter sollte also im eigenen Interesse schnellstmöglich die teilweise seit Jahren bestehenden Probleme beheben, um so das Potential voll auszuschöpfen. Der Autor hofft darauf, dass dies geschieht.

(Tony Montana 1602)



War sonst noch was?

Der Dezember bei The West ...

Lucky? ... Lucky! ...

- Jahaa.

Was ist los mit dir? Dein Bericht fehlt.

- Jahaa.

Bist du verschnupft?

- Jahaa.

Dann leg dich ins Bett und kuriere dich aus. Nicht, dass du uns erst noch ansteckst.

- Jahaa, aber ein paar Zeilen hab ich für euch.

Nies - Oh, da sind ja schon ein paar Satzzeichen auf dem Blatt ...

Was gab es im Dezember im Wilden Westen?

Der Weihnachtssale - gleiches Prinzip wie jedes Jahr, alte Säcke, alte Klamotten, alte Weiber (Lucky! *Die Red.*) jahaa ... ein neuer Sack und neue Kisten ...

Der Weihnachtssale - gleiches Prinzip wie jedes Jahr, alte Säcke, alte Klamotten, ein neuer Sack und - juhu! - neue alte Kisten und endlich wieder ein neues Weihnachtsset. Na ja ... mit Weihnachten hatte das Set nicht wirklich was zu tun, aber wer brav war, bekam aus dem Sack des Weihnachtsmannes ein Cowboykostüm und sein Kinderspielzeug. Wer nicht genug Bondkohle hatte, konnte auch seine auf dem Markt versteckten Dollarchen hervorholen um verschiedenes einzukaufen.



Der Adventskalender - mmmmmhhhhmmmm Schokolade (Hör auf zu futtern und mach den Bericht weiter! *Die Red.*) Also der Kalender ...

Auch dieses Jahr wieder überraschte das Team die Rätselfreunde unter den Spielern mit einem Weihnachtsbaumadventskalender mit 24 glitzernden Kugeln im Forum. Täglich eine bestimmte Kugel angestupst, gelangte man hinter die Kulissen, wo die Aufgaben versteckt waren. Praktisch war, dass die Rätsler ihre Lösungen gleich unter der Aufgabe - für andere Spieler unsichtbar - einsenden konnten. Es gab reichlich Gewinne und auch wie jedes Jahr Meckerer (Lucky! *Die Red.*) äääh ... Kritiker. Der oder die Adventys (man weiß ja nicht wer hinter dem Bart des Weihnachtsmannes steckt) hatten sich viel Mühe gegeben leichtere und auch schwere Aufgaben hinter den Türchen zu verstecken.



War sonst noch was? - Fortsetzung

Bingo! Nach ihm wird nun auch Bondi ab Januar 2023 in den Ruhestand geschickt und durch monatliche Aufgaben ersetzt. Klingt nach Arbeit ... (Lucky! *Die Red.*) jahaa ... ich streiche es.

Hmmm ... quis? Was war noch im Dezember? "Schau doch mal auf die Beta." Ja stimmt, die Diskussion zu den neuen Klamotten für die Stadtläden. Danke quis. Ursprung dieser Diskussion waren die fehlenden Kleidungsstücke ab Level 150 in den Stadtläden. Die (englische) Diskussion ist hier nachzulesen:

<https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/new-shop-items-feedback.4340/>

Die Betuisten (Lucky, fachmännisch bitte! *Die Red.*) ... jahaa ... Die Betaspieler hoffen darüber hinaus, dass außer den geplanten neuen Kleidungsstücken auch der Stadtausbau erweitert wird, denn es werden dadurch mehr Lagerflächen benötigt. Die Dombauern (Lucky, siehe Duden: Dombauer oder Domerbauer oder Domerrichter! *Die Red.*) ... jahaa ... Die Dombauleute sind müde vom eintönigen Ausbau des Glockenturmes.



Das neue Winterevent zum Mäuse melken ... ähm ... Mäuse schlachten. Wie die letzten Jahre zu Weihnachten auch, konnte man wieder seine Maus quälen um die grünen Geschenkpackchen auszugraben. Inhalt der Geschenke - wie auch bei den anderen Klick-Events - benötigte Questitems, Buffs und auch Setkisten ... wenn nur die Droprate annehmbar wäre ... und die prozentuale Verteilung der benötigten Questitems sowie der Sammelkarten. Einiges davon konnten die mit den Schonplatzmäusen aber auch im Shop erwerben.

Da wir es gerade von Kisten hatten. Einige Spieler können nun endlich ihr Inventar ausmisten, da viele der alten Kisten seit dem Update Mitte Dezember als Ganze versteigerbar wurden. Auch die Sammler wird das freuen.

Lucky, nun leg dich endlich wieder ins Bett und kuriere dich aus! *Die Red.*

- Geht nicht, ich warte auf den Wanderzirkus ...

Währenddessen im Chat: "AAA: hat übrigens hervorragend geklappt, mit den neuen startzeiten fürn zirkus. um punkt 2 uhr war er da :-D"

(quis)





Spione unterwegs ...

AAA: hallu, jemand interesse an [Steinschlosspistole des Kapitäns] ? :-D

BBB: Aus dem Shop geholt u jetzt Leute übers Ohr hauen :-D

AAA: what? :-D ich habs in nem säckchen gezogen ehm sorry? :-D

BBB: Oder so :-D

AAA: Muss ich mich jetzt dafür entschuldigen?

BBB: Aber sicher ??

AAA: gut, dann werde ich sie dir für 2 mio verkaufen :-D Und sorry :d

BBB: Kann ich nicht gebrauchen :-P

AAA: oder bezahlen :-D jeh nach dem xD Immer dieser neid.... da hat man mit bisschen bonds mal glück und keiner wills einem gönnen

CCC: ich gööns Dir, hörst Dich nach nem cleveren kerlchen an :-D

BBB: Neid,wenn ich das Ding nicht brauchen kann ??

AAA: Na aber warum dann sagen ich will andere übers Ohr hauen? :-D also gut für dich wärens 2 mio preis nun :-D Andere Bekommen es natürlich billiger :-D

BBB: Alle hier Humorlos :d

AAA: Ich will ja deinen Anschuldigungen auch irgendwie gerecht kommen.

CCC: werden, nicht kommen

DDD: ??

AAA: Naja wie auch immer, biete immernoch [Steinschlosspistole des Kapitäns] an :-D macht mich reich ò.Ó

CCC: hast doch was gelernt, das reich t doch :-D

AAA: Naja ich bin hier nur just for fun zum handeln :-D Schön wenn jemand von mir nix braucht, aber beim nächsten mal braucht man dann auch keinen Rabatt erwarten :-D

AAA: [Spielzeugschleuder des Cowboys] flitsch , flitsch

BBB: gw

CCC: alter, die scheinbe is 3 tage drin, das meld ich; sauerer :-D

AAA: noch 10 kurbizze ,kotz würg

BBB: [Feuer] bereitet den scheiterhaufen vor ,...

AAA: [Streichhölzer]

AAA: mit 15 sek finde ich auch nichts

BBB: was suchste denn?

AAA: spitzhacken

CCC: druff

AAA: CCC !!! habe ich dir schon ,mal gesagt dass ich dich liebe ?

CCC: so bin ich numa

AAA: brauchst du irgendwas ?

CCC: schon ok

AAA: vielen dank ! gott segne dich

CCC: büdde das wird er nicht tun

AAA: doch doch endlich kann ich die quest abschliessen

AAA: ICH FINDE KEINE SPITZHACKEN!!!!!!!

BBB: :-D musste eisen abbaun

AAA: tu ja seit gestern

BBB: und noch keine 45 zusammen o.O

CCC: Mehr beten

AAA: warum soll ich beten ?

CCC: Hat mann mehr glick en arbeiten von 15 seg

BBB: das wie mit glücksboni, kaann klappen muß aber nicht

AAA: SO NOCH EINE WOCH E DANN HABEN WIR SCHON WIEDER WEIHNACHTEN

BBB: warum bären und ich nicht. winterschlaf für alle!

AAA: GENAU

CCC: Hier wärs Sommerschlaffen

AAA: DAS IST MOBBING DER NATUR :-D

BBB: genau :-D ende oktober zu bett und anfang märz wieder raus

DDD: und dann ?

CCC: Und das Oktober Fest verpassen?

DDD: genau und fasching

AAA: Hallo, weiß jemand wo ich den fröhlichen Kürbis herbekomme?

BBB: gibts im shop zu kaufen oder du fragst wen

CCC: grrrr.... muss man was dabei sagen, wenn man Kürbisse finden will'?

DDD: nee, die Hacken zusammenschlagen und 3 x im Kreis drehen :-D



AAA: kann mir jemand ein rotes karo hemd verkaufen?

BBB: nein :-D ne warte 15 min.

AAA: du bist wenig hilfreich :-P ah, sehr gut

BBB: :-D

AAA: na siehst du ... es geht doch, wenn du dich anstrengst :-D

CCC: gibts in aspen, kostet 8975 dollar is am markt Thilo hmm :-D

BBB: kostet 1,4 mio .. is drin :-D ne warte

CCC: ohne knöpfe wohl gemeint er will wohl nich, is ja längst drin

BBB: AAA, ... is eins drin also brauch ich nicht ??

CCC: telefoniert sicher erst mit der sparkasse ob er überziehen darf :-D. ich hab ja drin

AAA: doch, bitte stell ein. das verschwindet scheinbar bei der quest und ich möchte eins in der sammlung behalten

BBB: CCC hat eins drin für dich

CCC: 2 braucht man

AAA: ja, das habe ich also fehlt mir jetzt noch 1

CCC: das ist schlecht, is gleich 16 uhr, feierabend

AAA: rentner haben doch immer feierabend :-P

BBB: is drin AAA

AAA: danke BBB, bor. das seh ich ja jetzt erst! der CCC, der alte abzocker, hat den doppelten preis verlangt :-P

CCC: ja als rentner, is doch klar

AAA: der bekommt keine weihnachtskarte dieses jahr :-P

BBB: ja er musste im laden kaufen, .. ich hab aus mein invi

AAA: und dafür bekommt BBB ein stück vom dresdner christstollen ab :-). musst nur eben vorbeikommen und klingeln, dann bekommste dein stück. Wie?! du weißt nicht, wo ich wohne?! o.O

CCC: immer noch was über von dem stollen?, seit 3 jahren verteilst du ja weihnachten :-D

BBB: ich hoffe da ist kein zitronat drin, .. das mag ich nicht

AAA: in dem fall bekommst du natürlich nichts, wenn ich dir so egal bin! :-D

CCC: da is zink drin BBB, macht ne offene hose :-D

DDD: Zimt?

AAA: CCC ist ein allesfresser, das wissen wir doch :-P

AAA: Der Abend hätte so schön werden können, aber nun ist BBB da, nabend zusammen

BBB: mögen all deine kürbisse schimmeln, BAHHHHHH :-D

AAA: naaa los ihr Kürbis, hopp in meinen kuscheligen Korb*mal locke* 70 / 100

BBB: :-D

AAA: die zieren sich aber

BBB: 53 / 100

AAA: so, nun werden die verwurstelt, werden Marmelade, das haben sie nun davon

BBB: oha

AAA: hatte extra feine [Heu] für sie hingestellt

AAA: hat jemand kräutzer zu verkaufen ?

AAA: kräuter

BBB: ich verkauf nicht meinen ersten Kreuzer!! schon gar nicht an Gundel Gaukelei!

AAA: :-D

BBB: wofür brauchst Du denn das Zeugs? Zaubertrank? Kiffen? Spacecookies?

AAA: hier stimmt doch was nicht ... :/

AAA: [Silber]

AAA: [Gold]

AAA: guckt euch mal den PREIS an!

AAA: da läuft doch irgendein betrug! o.O

AAA: also wenn silber 100 kostet, kann gold nicht auch 100 kosten

BBB: Infantino und konsorten, an die wand gestellt das dreckspack

AAA: was is denn nun schon wieder?

AAA: sind die schuld an dem gold-silber-betrug? :-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.

- Mein Geburtsdatum ist nicht genau belegt, es werden zwei verschiedene Jahre genannt, die acht Jahre auseinander liegen.
- Meine Vorfahren sind teilweise französisch, teilweise irokesisch.
- Als Pelztierjäger und -händler hatte ich regen Kontakt zu diversen Indianerstämmen.
- Mein Kontakt zu ihnen war durchaus problematisch - während einer Vergewaltigung wurde ich niedergestochen und meine indianische Frau kaufte ich oder gewann sie beim Spiel.
- Wir beide nahmen an einer bedeutenden Expedition teil.
- Während ich nur in Erinnerung blieb, weil ich als Dolmetscher in meiner Muttersprache arbeiten konnte und für die Expedition halbwegs genießbar kochte, aber ansonsten eher nur Probleme machte, ist meine Frau in Bildern, Statuen, Filmen und in einer Dollar-Münze verewigt.
- Mein Todesdatum ist ebenfalls nicht genau belegt, das Jahr war aber vermutlich 1843. Der Ort ist aber wohl Fort Mandan im heutigen North Dakota gewesen.

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

(Tony Montana 1602)

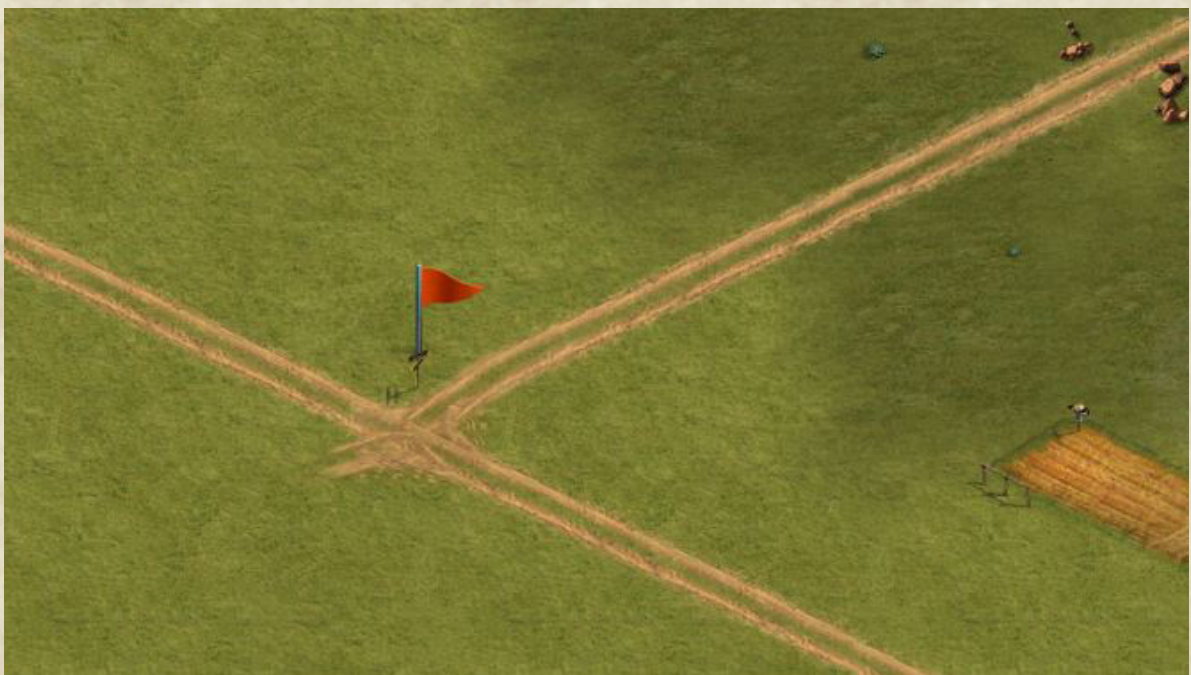


Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Old Economy oder New Economy?

Der Junge Franklin McFarmer war heimlich von Zuhause weggelaufen und wollte in die Welt hinausziehen, um sein Glück zu machen. Nichts schien ihm dazu geeigneter als eine Karriere in der neuen Eisenbahnindustrie. Als er an der Weggabelung stand, konnte er etwas im Norden schon die Werkstatt der Zugmechaniker sehen, in der er arbeiten wollte. Doch in dem Moment, in dem er weiter seines Weges ziehen wollte, packte ihn der stählerne Griff einer Hand, die an harte Arbeit gewöhnt war.

Sein Vater Frederic McFarmer zog ihn nach Südwesten und sagte: „Du kommst wieder nach Hause auf die Farm und ziehst Karotten, wie es schon vier Generationen unserer Familie vor dir getan haben!“ Der eisernen Faust seines Vaters konnte Franklin nicht entkommen - und wenn die Eisenbahn nicht eine Strecke unmittelbar an der Farm vorbeigeführt hat, zupft er wohl noch heute Karotten.



Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte genau so, wie er in unserem Bild zu sehen ist (**setzt den Marker in die Mitte des Wegweisers**)
- 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)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 166 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Juan Cortina

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Getter6**, Welt 1

Einsendungen: 12 richtige



Unknown authorUnknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_Nepomuceno_Cortina.jpg), „Juan Nepomuceno Cortina“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 25780 12021 Screen Dez 2022]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **TanzenderBär**, Welt 10

Einsendungen: 9 richtige

Rätsel Nr. 3 - Wer suchet, der findet

Lösung: Die drei Schwestern. (Siehe Beitrag in dieser Ausgabe, Seite 7 „Zu Rätsel 3 in der vorigen Ausgabe“.)

Preis: 500 Nuggets

Gewinner: **StalkerUSP**, Welt 1

Einsendungen: 2 richtige

Rätsel Nr. 4 - Was soll das sein?

Lösung: Es handelt sich um die drei Pflanzen, die zu den „Drei Schwestern“ gehören.

Kürbis: Frucht, Blüte, Blüte

Mais: Pflanze, Kolben, Körner

Bohne: Blüte, Frucht, Keimling

Preis: je ein Item der Redaktion

Gewinner: **Säksihäksi**, Welt Fairbanks, **Phibes**, Welt Fairbanks, **Poison-Princess**, Welt Georgia

Einsendungen: 8 richtige (Einige nannten statt Kürbis Zucchini, was nicht ganz falsch war, da dieser ein Kürbisgewächs ist und die Rätsелеinsender mit in die Auslosung kamen.)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe - Fortsetzung

Rätsel Nr. 5 - Schätzrätsel

Unter Verwendung der Überschrift, des Textes und der Unterschrift kommen zwei Prüfer unabhängig voneinander auf 11.560 Zeichen.

Preis: 3 x 20 Glückskekse

Gewinner: Am nächsten dran waren die drei Spieler **Phibes**, Fairbanks (11561), **SäksiHäksi**, Fairbanks (11558), und **GermanLMW**, Ohio (11553)

Rätsel Nr. 6 - Logical

Lösung: 93 27 14 4

Preis: Santa Set

Gewinner: **Don Antonius**, Welt Nevada

Einsendungen: 6 richtige

Rätsel Nr. 7 - Rund um den Tannenbaum

Lösung: 1 Advent, 2 Kerzen, 3 Schlitten, 4 Tanne, 5 Tannenbaum, 6 Lametta, 7 Nikolaus, 8 Krippe, 9 Stern, 10 Pfefferkuchen, 11 Schnee, 12 Weihnacht, 13 Heiligabend

Preis: je ein alter Avatar, passend zum Geschlecht und zur Charakterklasse

Gewinner: **Logikani**, Welt 10, **OldShatterhandJF**, Welt Buffalo

Einsendungen: 12 richtige

(Tony Montana 1602)



Impressum

The West Times

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, Graf Luckner, quis, TonyMontana1602

Freier Redakteur - Savannah**

Technische Umsetzung - quis

Homepage - gandfhut

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.