

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 117 ★ November 2018 ★ © 2018 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Halloween, Day of the Dead



Inhalt

Halloween, Day of the Dead	1	Hat noch jemand Brezeln oder ein paar Raketen?	15
Vorwort	2	Klasse Profile - Teil 5	16
Update 2.87	3	Update 2.88	17
Wiederholbare Quests	4	Filmkritik	18
Rezept zu einem schnellen, leckeren Gericht	4	Rezept des Monats	20
Einblicke in die Fortkampfororganisation	5	Der Chatspion	21
Vorbereitungen für Weihnachten	8	Die Rätselecke	22
Spielerwünsche für Sets	9	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	23
Gesichtsbaracke	10	Rätsel Nr. 2 - 10 Fakten	24
Halloween is coming	11	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	25
Geschichten und Gedichte zu Weihnachten	14	Datenschutz	26
Feedback Morgenmuffelbande	15	Impressum	27



Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

Ausgabe 117 der TWTimes hält wieder einige spannende Themen für Euch bereit: Spieleranregungen zur Zusammenstellung von Item-Sets, eine Halloweengeschichte sowie der Einblicke in die Fortkampfororganisation aus der Sicht eines Organisationsneulings liefern euch interessante Inhalte über und rund um unser Spiel. Darüber hinaus findet ihr auf den folgenden Seiten alles Wichtige zu den aktuellsten Veränderungen im Spiel, eine neue Filmkritik sowie ein Rezept des Monats. Für die Humor suchenden Leser haben wir uns diesen Monat mit einigen lustigen Profilen und Spielernamen auseinandergesetzt.

Noch ein letztes Mal soll an dieser Stelle darauf hingewiesen sein, dass wir weiterhin auf neue Statistiken der Morgenmuffelbande warten. Bisher haben sich leider erst sechs Anhänger bei uns gemeldet, was eine Auswertung schwierig gestaltet. Gerne würden wir die Ergebnisse einer breiteren Masse in die Auswertungen einbeziehen. Eure Einsendungen könnt ihr wie immer über die üblichen Kontaktwege (siehe Impressum) an uns richten.

In diesem Sinne wünsche ich Euch im Namen des gesamten Teams viel Spaß beim Lesen der aktuellsten Ausgabe.

Viele Grüße

Mats Brandt (stam1994)
Chefredakteur der TWTimes

Update 2.87

Lucille Mulhall und die verschwundenen Spieler

Mit dem Update 2.87 kamen am Dienstag, dem 09. Oktober 2018, zwei Veränderungen in die deutschen Welten von The West. Mit der Questreihe "Das erste Cowgirl" wurde uns das Leben der Rodeoreiterin Lucille Mulhall ein wenig näher gebracht. Bedingt durch einen Bug, der bereits seit den Betatests bekannt gewesen war, und die Festlegung einer Quest der Reihe auf einen bestimmten Wochentag, wurde das Spielerlebnis der Quest etwas verzögert und auseinandergerissen. Erfreulicherweise wurde der Bug behoben, ehe Wochentagsbeschränkung eintrat, sodass man nicht über eine Woche verlor, sondern nur ein paar Tage.



Nach der bereits mehrfach geäußerten Meinung des Autors sollte bei Quests vollständig auf Zeitbeschränkungen in Form festgelegter Uhrzeiten oder Wochentage verzichtet werden. Diese führen im "besten" Fall zu einer unerfreulichen Unterbrechung des Spielerlebnisses. Im schlechtesten Fall können sie jedoch dazu führen, dass Spieler vollständig von den Quests ausgeschlossen werden. Dies trifft besonders auf berufstätige Spieler zu, die im Schichtdienst arbeiten. Entsprechende Aussagen nach dem Motto: *"Zeitbeschränkung? Morgens früh? Na toll, dann kann ich die Quest nicht machen! ;-(*" sind dem Autor in den Chats des Spiels schon häufiger zu Ohren gekommen. Akzeptable Ausnahmen davon sind lediglich Quests, die durch ihren Inhalt auf einen bestimmten Wochentag festgelegt sind - etwa Quests zu bestimmten Feiertagen. Auf eine solche inhaltliche Festlegung auf einen bestimmten Wochentag sollte bei allen frei erfundenen Questgeschichten jedoch grundsätzlich verzichtet werden.

Die zweite, wirklich tiefgreifende Neuerung im Spiel gründet sich nicht auf eine unabhängige Entscheidung des Anbieters InnoGames, sondern setzt Vorgaben der im Mai in Kraft getretenen Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) im Spiel um. Da ein Account im Spiel oder im Forum des Spiels als geschützte, persönliche Daten im Sinne der Verordnung gelten, müssen diese Daten gelöscht werden, sobald der ursprüngliche Zweck der Datenerhebung entfällt. Was kompliziert klingt, heißt einfach ausgedrückt: *"Wenn ihr nicht mehr das Spiel spielt oder im Forum dazu schreibt, dann darf der Betreiber eure Daten nicht ewig behalten, sondern muss sie irgendwann löschen."* Tiefgreifend ist diese Neuerung, weil es sich hierbei um eine wirklich vollständige, unwiederbringliche Löschung der Accounts handelt und nicht nur um ein bloßes "Unsichtbarwerden" wie bisher bei Inaktivität.

Die Löschung eines Accounts erfolgt natürlich nicht nach kurzen Phasen der Inaktivität, wie etwa nach einem mehrwöchigen Urlaub, sondern erst nach dreijähriger Inaktivität. Als weitere Vorsichtsmaßnahme bekommt jeder von Löschung bedrohte Accountinhaber eine vorherige Benachrichtigung durch den Anbieter. Diese Benachrichtigung erfolgt sowohl im Forum als auch über die bei der Registrierung hinterlegte E-Mail-Adresse. Zur Aufrechterhaltung eurer Accounts genügt es, sich entweder im Forum oder im Spiel einzuloggen. Eine Aktivität in einem der Bereiche bewahrt die Accounts in beiden Bereichen vor einer Löschung. Dies gilt natürlich nur, wenn Spiel- und Foren-Account den selben Namen haben, also verknüpft sind.

Sehr alte Accounts konnten noch mit getrennten Namen im Spiel und im Forum registriert sein. In diesem Fall solltet ihr den Support kontaktieren, um eure Accounts zusammenführen zu lassen. Wer in diesem Zusammenhang vor dem Problem steht, dass er sein Passwort für den Foren-Account vergessen hat, auch dem kann vom Support geholfen werden. Zögert also nicht, dort anzufragen.

Die detaillierte Beschreibung des Updates findet ihr auch im offiziellen Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-87.76326/> 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-2-87.76327/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Questreihen im November

Im vorletzten Monat des Jahres gibt es vom ersten bis zum letzten Tag noch einmal eine Menge zu tun für die Wiederholungstätter des Wilden Westens.

Zum **Tag der Toten** ist vom 01.11.2018 um 10:00 Uhr bis zum 18.11.2018 um 23:59 Uhr eine Questreihe spielbar.

Die Dreitages-Fiesta wird vom 30.10.2018 um 10:00 Uhr bis zum 14.11.2018 um 23:59 Uhr mit ein paar Aufgaben gefeiert.

Der perfekte Überfall steht vom 11.11.2018 um 10:00 Uhr bis zum 02.12.2018 um 23:59 Uhr auf dem Programm.

Den Feiertag **Thanksgiving** könnt ihr vom 23.11.2018 um 00:00 Uhr bis zum 30.11.2018 um 23:59 Uhr in einer Reihe von Quests begehen.

Der **Adventskalender** steht euch vom 26.11.2018 um 00:00 Uhr bis zum 23.12.2018 um 23:59 Uhr zur Verfügung.

(Tony Montana 1602)



Rezept zu einem schnellen, leckeren Gericht

Nudelaufbau

Ich lümmelte mit ***ArtemiS*** mal wieder in Henrys Saloon herum, wir unterhielten uns über die neueste Munition, die bei Mr. Badgoods im Gemischtwarenladen eingetroffen war. Irgendwie muss man sich die Zeit ja vertreiben bis zum anstehenden Fortkampf. Noch eine gute Stunde bis zum Fortkampf - und natürlich, wir bekamen Hunger. Aber jetzt noch schnell was machen? Spiegeleier?

Das war uns dann doch zu wenig und wir gingen in Henrys Küche - oder vielmehr in den Raum, den er "Küche" nannte - und schauten einmal, was wir da so vorfanden. Sehr, sehr mager. Ein paar Makkaroni, ein Ei, ein wenig Fleischwurst, geschnittenen Käse und ein paar Gewürze - ja, und noch einen Becher mit saurer Sahne. Ich frage mich, wie Henry das überleben will, wenn die überlebenden Helden vom Fortkampf anschließend in den Saloon kommen und futtern wollen? Nun ja - das sollte dann sein Problem sein - wir beide werden jedoch nicht hungrig in den FK gehen! Und schnell sollte es ja auch gehen ...

Also warf ich ***ArtemiS*** die Makkaroni zu, die sie flugs in einen Topf mit kochendem, gesalzenem Wasser warf. Ich war nur froh, dass dies alles kein Aufwand war und man das Gericht auch als Sattlermeister problemlos hinbekommt. Und vor allem schnell.

Die Nudeln kochen - die Göttin bereitete eine Schüssel vor, in der sie die saure Sahne, Salz, Pfeffer, ein Ei und eine Priesse Muskatnuss vereinte. Meine Wenigkeit zog das Bowiemesser, halbierte die Fleischwurst längs und noch einmal, so das beim schneiden Würfel entstanden. Ging ja schnell - vor allem, wenn das Messer länger als die Wurst ist.

Und schon waren die Nudeln fertig - in ein Sieb werfen und abtropfen lassen. Jetzt schnell noch eine ofenfeste Form einfetten - geht schnell mit einem Pinsel und etwas Öl. Die Nudeln rein, die Fleischwurst untermischen und das Sahne-Gewürze-Gemisch gleichmäßig darüber verteilen. Und nun noch den Käse darauf - fertig.

10 Minuten haben wir dazu gebraucht - das Ganze nun in den vorgeheizten Ofen bei 190 °C - fertig ist es, wenn der Käse die gewünschte Bräune erreicht hat.

Wir wünschen euch einen guten Appetit!!

(Haumichwech)

Einblicke in die Fortkampfororganisation

Hintern den Kulissen eines Fortkampfes - Einblick in die Organisation aus Sicht eines ‚Neulings‘

Fortkämpfe ... sie werden von vielen geliebt, aber auch von vielen verachtet. Warum ist das eigentlich so? Man freut sich, wenn man dabei sein kann und ist gleichermaßen enttäuscht, wenn man nicht zu den Auserwählten gehört. Etliche nehmen das zum Anlass, hitzige Debatten drüber zu führen und lassen ihren Emotionen gegenüber ihrem Verstand dabei den Vorrang. Und das zum Leid vieler Organisatoren. Aber um was geht es hier denn eigentlich? Da werden sich nun einige fragen, weshalb sich eine Spielerin des Themas angenommen hat und zwar ich!

Hallo, liebe Mitspielerinnen und Mitspieler,

*ich bin **Tara-chan** und spiele seit nunmehr zehn Jahren The West auf Welt 1. Fortkämpfe mag ich persönlich sehr und mache auch mit viel Elan mit. Aber das war nicht immer so. Mein erster FK ist erst im Jahr 2016 gewesen. Davor habe ich mich immer gescheut und wollte partout nicht teilnehmen, bis mich schließlich ein guter Freund dann doch dazu überredete. Er ist meines Dankes auf ewig gewiss. Seitdem habe ich viele Fortkämpfe mit ihren Höhen und Tiefen erlebt.*

Vor einigen Monaten erwachte dann das Interesse, mehr tun zu wollen, als mich einfach nur am FK zu beteiligen. Denn ich bemerkte, dass die Fortkampfleitung in jeder Hinsicht auf die Unterstützung der Spieler baute. Sei es die Teilnahme am FK oder das Helfen bei der Werbung von Rekruten. Daraufhin hatte ich mich angeboten, bei der Organisation zu helfen, welches jetzt zu einer Art "Ausbildung zum FK-Leiter" geworden ist. Die dadurch gesammelten Erfahrungen nehme ich hier zum Anlass, euch davon zu berichten. Um euch zu zeigen, was es bedeutet ein Teil der Fortkampfleitung zu sein. Schaut euch meine "Arbeit" als "FK-Leiter in spe" an und kommt mit mir hinter die Kulissen ...

Es ist früh am Abend, als ich mich an den Rechner setze und The-West zünde. Alles ist so wie gehabt. Ich reite zur Stadt, bringe meine Tageseinnahmen zur Bank und mache mich wieder los, um die Arbeiten zu erledigen, welche mir der Questgeber aufgetragen hatte. Während mein Avatar nun in alle Ruhe vor sich hin arbeitet, habe ich Zeit und schaue meine Telegramme und Berichte durch, die der Ponyexpress mir zugestellt hat. Nachdem ich mich drum gekümmert habe, verbringe ich die Zeit im RL.



Im Laufe des Abends aktualisiere ich dann die Nachrichten im Spiel wieder und plötzlich bleibt mein Blick an einem neuen Bericht hängen. Eines unserer Forts wurde angegriffen. Nach kurzer Rücksprache mit der Fortkampfleitung, beginne ich die Vorbereitungen dazu. Da meine Stadt Besitzer des Forts ist, obliegt mir die Aufgabe, mich um die Organisation zu kümmern. Sprich, viele Spieler zur Verteidigung zu werben. Also setze ich ein Gruppentelegramm auf, welches mit den nötigsten Informationen ausgestattet ist. Empfänger waren alle Spieler aus dem eigenen Bund, befreundete Verbände und einzelne Spieler, die uns immer wieder bei den Fortkämpfen unterstützen. Alles in allem ergibt das eine ganz ordentliche Anzahl von Spielern, die ich so angeschrieben habe. Natürlich werden nicht alle Spieler ins Fort passen, geschweige denn, an dem FK teilnehmen wollen. Aber um ein volles Fort am nächsten Tag zu gewährleisten, ist es notwendig so viele Leute anzuschreiben. Nachdem das Telegramm nun endlich raus ist und alle Aufgaben in The West erledigt sind, logge ich mich aus.

Einblicke in die Fortkampfororganisation - Fortsetzung

Am nächsten Tag, als der Feierabend im RL ansteht, geht es dann ins Spiel, um die Vorbereitungen für den Fortkampf abzuschließen. Diese beginnen ein bis zwei Stunden vor dem eigentlichen Kampf. Im Laufe des Tages haben sich viele Freiwillige im Telegramm gemeldet, dass sie angemeldet und teils auch schon am Fort sind. Ich freue mich natürlich und überprüfe das Fortkampffenster und die Rekrutierungsliste. Die Anzahl der teilnehmenden Spieler wird durch die Größe des Forts bestimmt. Wenn mehr Spieler angemeldet sind, als teilnehmen können, muss die Leitung eine Auswahl treffen und eine Musterung durchführen.

Zusammen mit der Fortkampfleitung überprüfe ich die Anwesenheit der Spieler im internen und externen Chat, wo die Ansagen der Leitung zum Kampf erfolgen, daraufhin, ob die aktiven Spieler schon am Fort sind. Wenn diese beiden Kriterien erfüllt sind, werden die jeweiligen Spieler gemustert. Durch ständiges Nachfragen und Auffordern der angemeldeten Kämpfer, sich in den Chat zu begeben oder zum Fort zu kommen, gelingt es uns, die letzten Plätze im Fort zu besetzen. Kurz vor Kampfbeginn ist die Musterung beendet. Ich bin wirklich froh, dass wir das geschafft haben. Bis dato habe ich nicht gedacht, dass eine Musterung so stressig sein kann. Durch die große Anzahl der Rekruten ist es uns demnach manchmal leider nicht möglich, alle zu mustern, sodass einige Spieler nicht teilnehmen können, obwohl sie es wollen.

Schließlich beginnt der Fortkampf. Da ich selbst noch nicht soweit bin, einen aktuellen FK auch zu leiten, übernimmt ein erfahrener Leiter die Führung des Teams. Noch während dieser seine ersten Anweisungen gibt, werden die Stimmen von einigen nicht gemusterten Spielern laut. Sprüche wie *"Ich war doch noch rechtzeitig am Fort und habe extra Buffs eingeworfen."* und *"Dann brauche ich ja keinen FK mehr mitzumachen, wenn ich eh nicht gemustert werde ..."* vermischen sich mit den Befehlen der Fortkampfleitung zu einem unübersichtlichen Brei im Chat. Während ich die Ansagen von externen in den internen Chat kopiere, versuche ich gleichzeitig die Leute zu beschwichtigen, dass wir beim nächsten FK versuchen werden, die Leute zu mustern, die es diesmal nicht geschafft haben. Nach ein paar Minuten wird mir das alles zu viel, dass ich für ein paar Sekunden meinen Kopf auf den Tisch lege und hoffe, dass einige Spieler endlich mal ihr Mundwerk halten und uns etwas mehr Verständnis entgegen bringen. Nichtsdestotrotz widme ich mich wieder dem Fortkampf und bemerke, dass es auch Spieler gibt, die es gelassen aufnehmen, dass sie diesmal nicht dabei sind.



Nach gut einer Stunde ist der Fortkampf vorüber. Der Kampf verlief an sich recht gut. Er wäre aber besser gelaufen, wenn sich alle Spieler an die Befehle gehalten hätten. Es gab Spieler, die sich entgegen dem Wohl des Teams bewegten oder zu spät auf die Anweisungen reagierten und sich so unnötig opferten, was die Kampfkraft des gesamten Teams verringerte. Für den Leiter ist so ein Verhalten reinster Stress, da er alles doppelt und dreifach schreiben und seine Taktik immer wieder neu planen muss. Trotz dieses Mankos hat unser Team den Sieg errungen und das Fort erfolgreich verteidigt. Wir bedanken uns daher bei allen Teilnehmern und verabschieden uns voneinander. Die Fortkampfleitung lässt den Kampf danach kurz Revue passieren und überlegt, was man beim nächsten Mal besser machen könnte. Alles in allem hat der Fortkampf doch Spaß gemacht, auch wenn er der Leitung Mühe und Stress bereitete und vor allem Nerven kostete. Der Sieg zeigt aber, dass sich der Aufwand und die investierte Zeit gelohnt haben. Nicht nur für uns als Fortkampfleitung, sondern vor allem für die Spieler, die dadurch Quests lösen können und Spaß haben.

Die Organisation eines Angriff auf ein gegnerisches Fort läuft im Großen und Ganzen auch so ab. Werben, mustern und leiten ... was sich ändert, sind lediglich die Taktik und die Tatsache, dass im Falle eines Sieges das Fort übernommen wird. Die Stadt, aus der der Ausrufer des FK stammt, gilt demnach als Errichterstadt des Forts. Je nach Größe des Forts können dann zwischen ein und drei weitere Städte in das Fort eingeladen werden. Hierbei achten wir immer darauf, dass auch unsere Verbündeten einen Platz im Fort erhalten, sodass recht vielen Spieler die Möglichkeit haben, in dem Fort zu schlafen.

Einblicke in die Fortkampfororganisation - Fortsetzung

Die Errichterstadt hat nun die Pflicht, sich um das Fort zu kümmern. Das heißt also, bei einer der Verteidigung die Organisation zu übernehmen. In einigen Fällen fehlt den Besitzern aber leider die Motivation und die Lust dazu, ihrer Pflicht nachzugehen und sie überlassen die Arbeit daher uns, der Fortkampfleitung. Wir sollen uns dann um alles kümmern, die Stadt selbst will aber Besitzer des Forts bleiben. Dabei ist ein Punkt ganz entscheidend: Die Besitzer hatten alle Rechte für die Musterung. Nur sie und die Mitgliedsstädte können die Ränge vergeben, die man für den FK braucht. Logischerweise ist es von Vorteil, wenn eine Stadt aus der Fortkampfleitung Besitzer des neuen Forts wird. Sonst muss sich die Leitung immer wieder die Rechte zur Musterung regelrecht von der Errichterstadt erbetteln. Leider kommt so etwas immer wieder vor. Deswegen bitten wir die Spieler darum, ihre Rechte als Besitzer an uns abzugeben, wenn sie sich nicht selbst um das Fort kümmern wollen. Alle Spieler aus einem Bund behalten dabei natürlich das Recht, im Fort zu schlafen, auch wenn ihre Stadt kein Mitglied des Forts ist.

Je mehr Forts ein Verband also hat, desto häufiger wird ein und dieselbe Stadt Besitzer davon - denn die Spieler der Fortkampfleitung sind ja nun einmal nur in ein paar wenigen Städten zu Hause. Was bei vielen Spielern den Anschein erweckt, dass sich die Fortkamfleitung die Forts aus "Eigennutz" unter den Nagel reißt, was aber nicht stimmt. Die Leitungsstädte besitzen nur deshalb eine Vielzahl an Forts, weil sie die Verantwortung dafür übernommen haben. Nämlich die Verantwortung, die andere einfach von sich geschoben und somit riskiert haben, das Fort beim nächsten FK wegen fehlender Organisation gleich wieder zu verlieren. Was für sehr viele Spieler bedeuten würde, einen Schlafplatz weniger zu haben. Jeder kann bestimmt verstehen, dass es nun einmal viel schöner ist, viele Schlafstätten verteilt auf der ganzen Welt zu haben, als nur das eigene Stadthotel. Um dieses Feature zu erhalten, übernehmen die Fortkampfleitungen die Verantwortung, wenn sie sonst keiner haben will. Wenn aber doch, dann heißen wir das auf jeden Fall willkommen! Dann wissen wir, dass sich die Forts in guten Händen befinden. Aus diesen vielen Gründen organisieren und leiten wir Fortkämpfe. Um allen Spielern ein vielfältiges Spielerlebnis in The West zu ermöglichen!

Ich hoffe, ich konnte allen Leserinnen und Lesern einen Einblick in die Fortkampfororganisation verschaffen und euch unsere Arbeit und Leidenschaft dafür etwas näher bringen. Auch wenn sich einiges negativ angehört hat, soll das nicht bedeuten, dass wir keinen Spaß daran haben. Wir wollen nur guten Herzens an die Spieler appellieren, die uns die Organisation mit ihrer Uneinsichtigkeit erschweren und bitten einfach um etwas mehr Verständnis. Gerade was die Teilnahme und Musterung eines Fortkampfes angeht, so wollen wir keinem Spieler etwas Böses tun. Wir wollen nur unser Bestmöglichstes geben, um einen Sieg zu erringen. Damit meine ich ganz bestimmt nicht nur die FK-Leitung auf Welt 1, wo ich spiele. Auf jeder einzelnen Welt, wo Fortkämpfe stattfinden, sind auch die jeweiligen Fortkampfleitungen engagiert, für ihr Team alles zu tun. Jedes Team soll Freude am Fortkampf haben und um das zu ermöglichen, dafür sind wir da! Also Hand aufs Herz. Mit uns kann man normal reden, ohne dass es zu Streitigkeiten kommt. Und wer einmal nicht gemustert wird, der kann beim nächsten Fortkampf mit dabei sein. Ich bedanke mich im Namen aller FK-Leiter in The West für euer Verständnis.

Gruß

Tara-chan



Vorbereitungen für Weihnachten

Weihnachten steht vor der Tür

Nein, die Redaktion der TWTimes hat keine Zeitmaschine, keinen fehlerhaften Kalender und sich auch nicht in der Ausgabe vertan. Aber da in den Supermärkten jetzt schon wieder die Weihnachtsmänner aus Schokolade neben den Christstollen stehen, erinnert uns das überdeutlich daran, dass Weihnachten wirklich nicht mehr allzu weit weg ist. Und da bei einigen wiederholbaren Weihnachtsquests eine Menge Material abzuliefern ist, möchten wir euch bereits jetzt daran erinnern. Wer früh mit dem Sammeln anfängt, kann den Arbeitsaufwand bei den zumeist doch eher langweiligen Arbeiten angenehm über einen längeren Zeitpunkt strecken. Das erspart dann einiges an Frust und Langeweile in der ohnehin schon immer turbulenten Vorweihnachtszeit. Die folgenden Dinge könnt ihr also schon einmal bevorraten.

http://tw-db.info/?strana=quest&serie=qs_150

12 Truthähne, 22 Bohnen, 30 Zucker, 36 Kürbisse, 40 Kartoffeln, 42 gemahlener Kaffee, 42 Harpunierter Fisch, 40 Schinken, 36 Getreide, 30 Tomaten, 22 Beeren, 12 Mais

http://tw-db.info/?strana=quest&serie=qs_49

1 Holz, 3 Mehl, 2 Katzensgold, 1 Halbedelsteine, 1 Zigarre, 1 Quarter, 3 Orangen, 1 Zucker, 2 Kohle, 5 Tabak



Nur ein kleiner Teil des Materialbedarfs ...

Die TWTimes wünscht viel Spaß beim Sammeln und eine stressfreie Weihnachtszeit.

(Tony Montana 1602)

Spielerwünsche für Sets

Schönere Items durch eure Anregungen

Ausgangspunkt für diesen Artikel ist der Bericht "Von Eimern mit Steinen und Einhörnern" in der Oktober-Ausgabe der TWTimes. Aus der dort geäußerten Kritik an der Gestaltung neuer Items entwickelte sich im offiziellen Forum eine lebendige und fruchtbare Diskussion zwischen **firet0uch**, Mitglied des The West Teams, und dem Autor. Nachlesen könnt ihr diesen Austausch unter folgendem Link: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/twtimes-oktoberausgabe-2108.76313/>. Am Ende der Diskussion stand das Angebot sich an der Gestaltung von Items zu beteiligen und diese Möglichkeit möchten wir gerne an die Leser der TWTimes weitergeben:

Solltest du außerdem Vorschläge für Sets, deren Vorbilder und deren Fertigungs-/Boni-Verteilung haben, melde dich gerne bei mir oder in den beiden folgenden Beiträgen:

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/sammelthread-für-sammelgegenstände-sets.13908/page-44>
<https://forum.the-west.de/index.php?threads/sammelthread-für-neue-kleidungsstücke.6592/page-21>

Um den Anfang zu machen, präsentiert die TWTimes hier eine Reihe grundsätzlicher Überlegungen, die wir gerne dauerhaft in der weiteren Gestaltung von Items im Spiel umgesetzt sehen würden.

1. Gegenstände sollten einen klar erkennbaren Bezug zu ihrem hauptsächlichen Verwendungszweck haben.

Gegenstände, die hauptsächlich für Duelle verwendet werden, sollten eindeutig Waffen sein. Gegenstände, die schwerpunktmäßig eher zum Arbeiten verwendet werden, sollten eindeutig Werkzeuge sein. Gegenstände für die Nebenhand, also Waffen für den Fortkampf oder das Abenteuer, sollten ausschließlich Armbrüste, Bögen und Gewehre sein, also Waffen, die ein Projektil verschießen.

Erklärungen wie *"Steine aus dem Eimer kann man im Duell auch werfen, das ist ja eine Schusswaffe"* oder *"Ein Lasso wirkt auch über Distanzen hinweg und ist damit ja genau wie ein Gewehr"* überzeugen dabei nicht und verstoßen gegen die Forderung nach Eindeutigkeit.

Der Bezug zum Verwendungszweck sollte nicht nur bei Art und Aussehen der Items gegeben sein, sondern selbstverständlich auch bei ihrer Benennung. Die Benennung eines Kleidungssets für den Fortkampf nach dem großen Strategen und Taktiker General Robert E. Lee ist eine gute Sache. Ein Bergbauer-Set für Duelle hingegen produziert mehr Fragezeichen und Stirnrunzeln statt Spielspaß.

2. Gegenstände aus dem Bereich der Fantasy oder der Magie haben keinen Platz im Spiel.

Das Spiel The West hat ein historisches, im Wilden Westen angesiedeltes Setting. Einhörner und Zauberstäbe stören dabei das Spielerlebnis.

3. Die Gestaltung der Items sollte sich an einem reiferen Publikum orientieren.

Da die überwiegende Anzahl von Spielern die Kinder- und Jugendzeit schon lange hinter sich hat, sollte man die Anzahl eher kindlicher Gegenstände auf ein Minimum reduzieren oder ganz auf sie verzichten. Beispiele kindlicher Gegenstände sind, in letzter Zeit, etwa die Schneekugel oder, schon etwas länger her, Jerrys Farbpistole.

4. Die Bezeichnung von Sets sollte sorgfältiger geschehen.

In letzter Zeit sind leider immer wieder Revolver als Pistolen und Pistolen als Revolver bezeichnet worden. Mit ein bisschen mehr Sorgfalt ist so etwas von vornherein zu vermeiden, sodass nachträgliche Änderungen gar nicht erst notwendig werden.

Spielerwünsche für Sets - Fortsetzung

5. Historische Figuren und Berufe sollten weiterhin Bestandteil des Spiels bleiben.

Passend zum historischen Setting des Spiels, sollten auch weiterhin Gegenstände mit tatsächlichen historischen Personen oder Berufen aus dem Wilden Westen oder der Geschichte Amerikas verknüpft werden. Warum nennt man beispielsweise ein Set mit einem starken Geschwindigkeitsbonus nicht einfach einmal "Set des Pony-Express-Reiters"? Die Richtlinien 1.) und 3.) sollten dabei natürlich weiterhin Beachtung finden.

Wenn ihr diese Richtlinien teilt, sie kritisieren oder ergänzen wollt, dann tut dies in den oben genannten Threads oder im Thread der TWTimes im offiziellen Forum von The West. Als Community sollten wir gemeinsam die Möglichkeiten nutzen, die wir haben, um die Inhalte unseres Spiels mitzugestalten.

(Tony Montana 1602)

Gesichtsbaracke

Interessante Namen ...

Als Chatspion unterwegs, stieß ich doch neulich auf den Namen Gesichtsbaracke85. Neugierig, wie man zu so einem Namen kommt, schrieb ich den Spieler auf Georgia an. Meine Frage, wie er denn auf diesen Namen gekommen sei, beantwortete er mit: "Ist schon lange her. Hier gab's mal eine Gesichtswindel und da dachte ich, Baracke passt zu einer Windel."

Gesichtsbaracke spielt seit einem Jahr The West auf Jacksonville und Indiana. Auf Georgia begann er zur Zeit unseres Gespräches vor drei Wochen. Wenn er wählen müsste, welches seine liebste Spielwelt ist, würde er sich für Indiana entscheiden. Jacksonville war seine erste Spielwelt, mit allen Fehlern, die man im allgemeinen bei einem Einstieg in das Spiel macht. Auf Indiana besitzt er "Kohle" und handelt da wie ein Weltmeister. Auf Georgia hat er in den drei Wochen 2 Millionen Dollar erwirtschaftet. Mehr als auf drei Welten möchte er aber nicht spielen.

Gefragt, ob er die TWTimes liest, antwortete er: "Was ist TWT?" Also hatte ich wieder mal einen Spieler erwischt, den die Startseite des Spiels und das Forum wohl nicht wirklich informierten. Ich bedauerte, dass er unsere Zeitung nicht kennt, denn ich hätte gern über ihn berichtet. "Warum möchtest du das? Was macht mich besonders?", fragte er. "Dein Name", antwortete ich. "Mach doch, wenn es dich juckt.", sagte er lachend. "Ach du liest es ja eh nicht.", erwiderte ich. "Schick mir den Link und ich lese es.", versprach er.

Jetzt taute Gesichtsbaracke richtig auf - er versprach mir eine Geschichte ...

"Also, ich habe eine Kiste für 6.000 Dollar gekauft. In der Kiste war ein sehr teures Rezept, welches ich verkaufte für 400.000 Dollar. Das konnte ich aber nicht auf mir sitzen lassen und schrieb den Verkäufer der Kiste an. Er bekam von mir von den 400.000 Dollar 250.000 Dollar ab. Dann erzählte ich ihm meine Geschichte. Nach ein paar Wochen schrieb der Verkäufer mich an und meinte, er habe mit dem Geld wieder jemandem einen Gefallen getan. Ich finde, das gehört sich so, auch wenn es nicht zwingend gewesen wäre."

Wir wissen ja, dass es auch andere Spieler gibt. Ich selbst wollte unlängst Geld tauschen von einer Welt zu einer anderen. Doch der Tauscher beanspruchte die doppelte Summe von dem, was ich erhalten sollte ...

Gesichtsbaracke macht das Spiel Spaß, welches man auf hunderte Arten spielen könne. Er geht das Spiel mathematisch an, denn Zahlen lügen nicht. Aber von den Questaufgaben hält er nichts. Die lässt er links liegen.

Wir wünschen ihm weiterhin viel Spaß im Spiel und gute Freunde sowie uns einen neuen Leser für die TWTimes.

(Cymoril)

Halloween is coming

Halloween kommt - und damit auch die Geister



Halloween ist nun wieder vor der Haustüre – und da klopfen dann auch die Geister an. Und die, die ich meine, schreien nicht: "Gib Süßes, sonst gibt's Saures ...!"

Parapsychologie. Diese noch nicht oder nur teilweise erforschte Wissenschaft eröffnet dem Bewusstsein unterbewusste Fenster. Das Problem dabei ist aber, dass das Bewusstsein sie meistens nicht wieder schließen kann. Mein diesbezügliches Abenteuer nahm seinen Anfang, als ich auf dem abendlichen Heimweg Henry über den Weg lief. Wir plauderten eine Weile über den erfreulichen Verkaufspreis von Goldstaub, der stieg und stieg sowie über den bevorstehenden Weltuntergang. Dann zuckte Henry mit den Schultern. "Eigentlich interessiert mich das alles nicht. Ich bin Spiritist."

Aus meinem Gesichtsausdruck muss klar hervorgegangen sein, für was ich den alten Gauner hielt, denn er zeigte sich beleidigt. "Dein blödsinniges Grinsen", sagte er, "beweist mir nur, dass du ein vollkommener Ignorant bist. Was weißt du denn überhaupt über den Spiritismus?" "Nicht viel", gestand ich, "Ein paar Leute sitzen zusammen, beginnen mit den Geistern der Verstorbenen zu reden und verraten niemandem, wie der ganze Schwindel funktioniert." Henrys Gesicht verfärbte sich. Mit einem rauhem Griff packte er mich an der Weste und schleppte mich ab. Ich protestierte leidenschaftlich, ich machte geltend, dass ich zum Medium absolut ungeeignet und überdies ein Skeptiker sei – nichts half.

In seinem Hinterzimmer im Saloon waren fünf traurige Männer und drei noch traurigere Frauen versammelt. Erst nachdem er mich vorgestellt hatte, ließ er meine Weste los und sagte: "Dieser Flegel glaubt nicht an ...". Er brauchte nicht weiterzusprechen. Das empörte Gemurmel der Anwesenden nahm ihm das ab. Einer von ihnen informierte mich, dass auch er vor fünfzehn Jahren so ein hochnäsiger Zweifler gewesen sei. Aber dann hätte Henry bei einer Séance auf Befragen die Anzahl der Patronen in seinem Gürtel auswendig gewusst (die des Fragestellers, natürlich) und seither hätte er Nacht für Nacht jeden beliebigen Geist beschworen. Dadurch wäre er nun innerlich so gefestigt, dass die Welt, was ihn beträfe, getrost in Trümmer gehen könnte.

Ich erkundigte mich nun bei den Mitgliedern des Zirkels, ob sie schon einmal einen echten, wirklichen, lebendigen Geist gesehen hätten. Sie lächelten nachsichtig, etwa so, wie ein milder Vater seinem zurückgebliebenen Kind zulächelt. Henry verdunkelte nun das Zimmer und bedeckte den Tisch mit einem Tuch, auf dem sämtliche Buchstaben des Alphabets, sämtliche Ziffern von 0 bis 9, einige gebräuchliche Abkürzungen, die Worte "Ja" und "Nein" sowie ein Fragezeichen eingestickt waren. Dann stellte er ein leeres Whiskeyglas kopfüber auf den Tisch und sprach: "Wir werden uns nun um den Tisch versammeln und mit unseren Fingerspitzen das Glas berühren. Drücken ist überflüssig, denn schon nach wenigen Minuten werden wir den Kontakt mit einem Geist hergestellt haben und das Glas wird sich von selbst bewegen."

Minutenlang saßen wir reglos im geheimnisvollen Halbdunkel des Zimmers. Nur die Spitzen der glimmenden Zigaretten bewegten sich wie nervöse Glühwürmer. Dann begann mein rechter Arm einzuschlafen und ich spürte, dass der Nächste,



Halloween is coming - Fortsetzung

der einschlief, ich selber sein würde. Ich wechselte auf meinen linken Arm. "Nun?", fragte ich. "Nun?" Ein vielfaches "Psssst!", zischte mich nieder, und die Kontaktsuche ging fröhlich weiter. Eine Viertelstunde später, als meine zarten Nerven das Schweigen nicht mehr länger ertrugen, kam mir ein großartiger Einfall: Ich stieß mit meinem Mittelfinger ganz leicht gegen das Glas. Wunder über Wunder! Es bewegte sich.

"Kontakt!" verkündete Henry und wandte sich an den Geist. "Sei begrüßt in unserer Mitte, teurer Bruder. Bitte gib uns ein Zeichen deiner Freundschaft." Das Glas begann zu wandern und hielt auf einer der Abkürzungen inne. Höchste Spannung ergriff unsere Runde. Auch ich fühlte einen seltsamen Druck in der Magengrube. War gestern wohl ein Teller zu viel von diesen gebackenen Bohnen.

"Danke, teurer Bruder", flüsterte Henry. "Und nun sage uns, wo du bist und wie du heißt." Wieder rutschte das Glas auf dem Tuch hin und her, um von Zeit zu Zeit auf einem bestimmten Buchstaben stehen zu bleiben. Eine der Spiritistinnen setzte das Ergebnis zusammen. Es lautete: "M-R-7-D-Z-1-K."

"Komischer Name", bemerkte ich. Henry klärte mich flugs auf. "Es handelt sich offensichtlich um einen damaligen Spion der Südstaaten. Spione haben immer chiffrierte Namen, damit man sie nicht erkennt." Sodann nahm er das Gespräch mit dem Geist des Spions wieder auf. "Aus welchem Staat unseres Landes kommst du, teurer Bruder?" Das Glas zögerte einen Augenblick, dann entschloss es sich zu einem Pendelverkehr zwischen zwei Buchstaben: "N-K-N-K-N-K."

"Der arme Kerl muss ein Stotterer gewesen sein", stellte Henry fest. "Aber es steht fest, dass er aus einer Gegend von Nord-Kanada kommt." "Wieso spricht er dann englisch?", fragte ich. "Wäre da nicht eher Französisch angesagt?" "Teurer Bruder." Aus Henrys Stimme zitterte unterdrückter Ärger. "Sprichst du englisch?" Unverzüglich sprang das Glas auf "Nein."

Es war eine sehr peinliche Situation, die Henry nur dadurch zu bereinigen wusste, dass er den Spion kurzerhand entließ. "Danke, teurer Bruder. Komm wieder, wenn du englisch kannst. Und bitte sende uns in der Zwischenzeit jemand anderes."



Der Geist machte sich eilends vom Acker und die Kontaktsuche nahm ihren grimmigen Fortgang. Henry fragte, mit wem wir jetzt am liebsten sprechen würden. Ich beantragte Präsident Lincoln, vor allem deshalb, weil er des Englischen mächtig war. Jedoch wurde mein Vorschlag aus Gründen der Pietät abgelehnt. Schließlich einigten wir uns auf General Grant, legten unsere Finger an das Glas und warteten. Um diese Zeit war ich bereits mit den wissenschaftlichen Grundlagen des Spiritismus vertraut. Blitzartig hatte mich die Erkenntnis überkommen, dass das Glas sich nur bewegt, wenn es geschoben wurde. Warum sollte sich auch ein ganz gewöhnliches Whiskeyglas ohne fremde Hilfe bewegen? Ein Glas und ein paar Zeichen auf einem Tuch. Um die ganze Wahrheit zu sagen: Das Eingeständnis des Spions, dass er nicht englisch sprach, war mein Werk. Und?

Halloween is coming - Fortsetzung

Als ich meinen rechten Arm kaum noch spürte, erschien General Grant. Er begrüßte uns regelrecht auf der entsprechenden Abkürzung (gumo) – der General hatte sich wohl in der Tageszeit vertan – und erklärte sich zu jeder Mitarbeit bereit. "Woher kommst du, teurer Bruder?", fragte Henry mit begreiflicher Erregung. Das Glas zeigte die Antwort O-H-I-O. Es waren erhabene Augenblicke. Wir wagten kaum zu atmen. Eine der Frauen kreischte auf, weil sie über dem Bierzapfhahn einen grünlichen Schimmer gesehen hatte. Nur Henry blieb ruhig. "Die richtige Antwort überrascht mich nicht.", sagte er.

"So ist es immer, wenn wir einen vollkommenen Kontakt hergestellt haben. Teurer Bruder!", wandte er sich an General Grants Geist. "Sage uns, welche Menschen dir am liebsten sind!" Unter einer fürchterlichen, belastenden Stille kam des Generals Antwort: "S-I-T-T-I-N-G-B-U-L-L ... N-O-A-H ... J-E-S-S-E-J-A-M-E-S ... H-A-U-M-I-C-H-W-E-C-H ..."

Zornige Blicke trafen mich, als wäre es meine Schuld, dass der General gerne gute Geschichten las. Die Finger schmerzten mich, denn Henry hatte durch außerordentlich starken Gegendruck die für mich so schmeichelhafte Äußerung Grants zu hintertreiben versucht.

Jetzt war die Reihe an mir. "General Grant, teurer Bruder", so fragte ich, "glaubst du an Spiritismus?" Kein Geist sah jemals solchen Streit der Finger. Meine Handmuskeln sind nicht die schwächsten, aber Henry leistete verzweifelt Widerstand. Selbst im Halbdunkel konnte ich sehen, wie sein Gesicht purpurrot anlief – mit solcher Anstrengung wollte er eine negative Antwort des Geistes verhindern. Denn ein Geist, der nicht an Spiritismus glaubt, wäre ja wirklich kein Geist. Ich war entschlossen, nicht nachzugeben und sollte es mich mein Handgelenk kosten. Mit einer übermenschlichen Kraft drückte ich das Glas in Richtung "Nein" während Henry es zum "Ja" hin manövrieren wollte. Minutenlang tobte der stumme Kampf im Niemandsland der Tischdecke. Dann brach das Glas entzwei.

"Der Geist ist sauer", sagte jemand. "Kein Wunder bei solchen Fragen."

Henry massierte sich seine verkrampften Finger und hasste mich. Ich wollte dann wissen, ob ich eine Frage stellen könnte, deren Antwort nur mir allein bekannt wäre. Henry bejahte widerwillig und stellte ein neues Glas auf den Tisch. "Was hat mir mein Onkel Paul mal zu Weihnachten geschenkt?", fragte ich. "Teurer Bruder Paul, gib uns ein Zeichen!" Henrys Stimme klang flehentlich in der Dunkelheit. "Erscheine, Onkel Paul, erscheine!" Ich zog meine Hand zurück, um nicht verdächtig zu werden, dass ich den Gang der Ereignisse beeinflusse. Und dann geschah es. Nach wenigen Minuten erschien Onkel Pauls Geist, das Glas bewegte sich, und die Antwort lautete: "E-I-S-E-N-B-A-H-N."

Draußen, vor der Schwingtür, kam ich wieder zu mir. Henry flößte mir gerade das dritte Glas Whiskey ein. Ich hatte im Kindesalter tatsächlich eine Eisenbahn, zu Weihnachten, von meinem Onkel Paul geschenkt bekommen. Schweißgebadet verließ ich die Sitzung. Ich kann mir das alles bis heute nicht erklären. Auch Onkel Paul, der in seiner Heimatstadt lebt und sich bester Gesundheit erfreut, weiß keine Antwort.

(Haumichwech)



Geschichten und Gedichte zu Weihnachten

Ein *frohes* Frohes Fest ...

Das Jahr 2018 neigt sich auch im Westen wieder dem Ende zu und so können wir uns schon so langsam ein wenig auf Weihnachten freuen. Aber was braucht man eigentlich für ein wirklich *frohes* Frohes Fest? Nette Menschen um sich und ein paar Geschenke gehören sicher für alle dazu, aber am wichtigsten ist doch die richtige Stimmung. Die Vorfreude in der Adventszeit, die Besinnlichkeit an den Feiertagen und die ruhige Entspannung bis zum 6. Januar, dem Tag der heiligen drei Könige, an dem für viele Menschen das neue Jahr erst wieder so richtig losgeht.



Die TWTimes möchte mit dazu beitragen, dass eben genau jene Stimmungen eintreten, die das Frohe Fest auch wirklich zu einem frohen machen. Dazu brauchen wir aber die Hilfe unserer Leser. Wir bitten daher alle Spieler, uns **Geschichten und Gedichte** rund um Weihnachten zu schicken, die wir dann in der Dezemberausgabe veröffentlichen. Damit die Verarbeitung eurer Einsendungen sichergestellt ist, bitten wir euch, eure Werke bis zum **21. November 2018** an die Redakteure per Email oder über das Kontaktformular unseres Redaktionsforums zu schicken.

Das Kontaktformular findet ihr unter der Adresse: <http://twtimes.forumieren.com/contact>

Die E-Mail-Adressen der Redakteure könnt Ihr aus dem Impressum entnehmen



Wir weisen darauf hin, dass alle Einsendungen den Regeln des **Urheberrechts** genügen müssen. Fremdes geistiges Eigentum (also Texte) zu nutzen, kann rechtliche Konsequenzen für euch nach sich ziehen. Dies gilt auch bereits, wenn ihr fremde Texte selbst noch etwas verändert und dann benutzt. Am einfachsten umgeht ihr jegliche rechtlichen Probleme, wenn ihr eure Geschichten und Gedichte komplett selbst verfasst. Damit diese Mühe für euch nicht umsonst ist, bekommt jeder Einsender einer Geschichte sowie jeder Einsender eines Gedichts von mindestens 14 Versen Länge ein Item des **TWTimes-Sets**! 14 Verse entsprechen der klassischen Gedichtform des Sonetts - dessen Form müsst ihr nicht erreichen, seine Länge jedoch schon, wenn ihr ein Item haben möchtet. Bitte gebt daher bereits in eurer Einsendung an, welche Items des Sets ihr bereits besitzt.

Wir freuen uns auf eure Einsendungen!



Feedback Morgenmuffelbande

Morgenmuffel ...

Hält die Morgenmuffelbande Winterschlaf? Leider haben wir nach unserem zweimaligen Aufruf nur sechs Zuschriften bekommen, ob wohl es viel mehr Mitglieder gibt. Deshalb können wir in dieser Ausgabe auch keine Auswertung anfertigen.

(Cymoril)

Hat noch jemand Brezeln oder ein paar Raketen?

Nach dem Event ist vor dem Event



Ich glaube, vielen ergeht es wie mir. Es ist wieder ein Event, die Geschenke fliegen zu den Aufgenommenen der Freudesliste. Diese Events sind meiner Meinung nach eine tolle Sache, lockern den "Alltagstrott" in The West sehr schön auf. Wie jeder andere ärgere ich mich grün und blau, wenn ich mal eine "Niete" gezogen habe und freu mich wie ein Schneekönig, wenn ich "fette Beute" erhalten habe.

Nun behaupte ich mal von mir selber, daß ich zu den "fleissigen" Geschenke-Verschickern gehöre. Es ist für mich persönlich eine Ehrensache, so oft wie nur irgendwie möglich an alle Freunde die Geschenke zu verschicken. Es fragt sich lediglich, wie oft diese dann die Geschenke zurückschicken. Wenn überhaupt ...

Und so stellt sich fast schon automatisch die Frage ein: Wen feuere ich aus der Freundschaftsliste zu Gunsten einer Person, die regelmässig Geschenke verschicken will? Oder wieviel Geduld habt ihr, bis ihr jemanden feuert, der keine Geschenke schickt (Also Urlauber, Krankheitsfälle, ect. ausgenommen.)? Ich selber bin da auch etwas unentschieden - oft spielen auch Faktoren wie Sympathie, Zweckmässigkeit, persönliche Freundschaften oder ähnliches eine grosse Rolle.

Sicherlich würde es viele interessieren, wie andere darüber denken. Ab wann reißt euch da der Geduldfaden? Ab 40, 60, 100 oder mehr Geschenken Rückstand? Oder sogar schon nach dem ersten Tag?

Was auch sehr schön ist: Ihr feuert jemanden, der nun, sagen wir einmal, mit 100 Geschenken im Rückstand ist. Also fünf Mal nicht geschickt hat. Der neu Aufgenommene in eurer Freundschaftsliste schickt dann noch weniger. Wie verhaltet ihr euch dann?

Dann habe ich noch festgestellt, dass einige nicht wissen, wie man sich z. B. mittels Telegramm über das Wochenende oder in einen Urlaub abmelden kann/soll, damit Der- oder Diejenige nicht aus den Freundschaftslisten "gefeuert" wird. Um dies zu verhindern, hier eine kleine Hilfestellung:

1. auf eure "Nachrichten" gehen
2. dort dann auf "Neues Telegramm" gehen
3. dort dann auf "Empfänger hinzufügen" gehen
4. nun auf "Freunde" klicken
5. dann nicht den Button "Hinzufügen" klicken (das System erwartet hier dann, dass man weitere Namen hinzufügen möchte) sondern das kleine "x" oben rechts anklicken
6. **Das Häkchen bei "Gruppentelegramm" setzen** - denn sonst taucht jeder eurer Freunde mit einer einzelnen Nachricht bei euch auf.
7. Text schreiben, absenden - fertig.

Lange Rede, kurzer Sinn: Meldet euch doch einmal, ich versuche dann mal eine Zusammenstellung zu machen, wenn genügend Stimmen vorhanden sind. Sendet eine E-Mail an ein Redaktionsmitglied oder eine Kontaktnachricht in der Redaktion

<http://twtimes.forumieren.com/contact>
oder schreibt einfach ins Forum!

(Haumichwech)

Klasse Profile - Teil 5

Und wieder wurden ein paar Profile gefunden, die zum schmunzeln anregen:

20cmTrueDmg: Je mehr Käse, desto mehr Löcher. Je mehr Löcher, desto weniger Käse. Daraus folgt: Je mehr Käse, desto weniger Käse.

Birdie: Tausche Geld von hier nach Welt "Sparkasse" 1:1
Bitte meldet Euch bei meinem Steuerberater in Luxemburg, Username "Peanuts"

Captain-Scotty:
Satzzeichen können Leben retten!
Komm wir essen, Opa!
bzw.
Komm wir essen Opa!

Apahatschi: ♥ Suche hier liebe Adoptiveltern ♥

Waphekute: Nichts kann mich aufhalten! Gar nichts! Mist. Kindersicherung ...

Illuminatix: Liebes DR.Sommerteam Also das das Jungfernhütchen beim ersten Geschlechtsverkehr platzt weiß Ich schon ... aber nun meine Frage: Werden von dem Knall meine Eltern wach ???

Graf Luckner: ..und hier noch 30 Gründe, warum es wunderbar ist, ein Mann zu sein...

1. Telefongespräche dauern nur 30 Sekunden.
2. Für 5-Tages-Urlaube benötigst Du nur EINEN Koffer.
3. Du musst nicht das Sexualleben Deiner Freunde therapieren.
4. Die Schlangen vor dem Klo sind 80 % kürzer.
5. Alten Freunden ist es egal, ob Du zu- oder abgenommen hast.
6. Wenn Du beim TV zappst, brauchst Du nicht anhalten, wenn du jemanden weinen siehst.
7. Deine Orgasmen sind nicht vorgetäuscht.
8. Du brauchst den Rock nicht festzuhalten, wenn Du eine Treppe hinaufgehst.
9. Du musst nicht in Grüppchen auf's Klo gehen.
10. Du kannst morgens in 10 Minuten geduscht und fertig sein.
11. Beim Sex mußt Du nicht um Deinen Ruf besorgt sein.
12. Deine Unterwäsche kostet 10 € im Dreierpack.
13. Es ist egal, wenn Du 34 und noch nicht verheiratet bist.
14. Du kannst 90 % Deiner Zeit nach dem Aufstehen an Sex denken.
15. Dir sind drei Paar Schuhe mehr als genug.
16. Du kannst Dein T-Shirt einfach ausziehen, wenn Dir zu heiß ist.
17. Du brauchst Deine Wohnung nicht jedesmal putzen, wenn Besuch kommt.
18. Auto-Mechaniker belügen Dich nicht.
19. Du kannst mit einem Freund stundenlang ohne ein Wort zu sagen fernsehen, ohne zu denken "er ist sauer auf mich".
20. Du kannst mit gespreizten Beinen sitzen, ohne darüber nachdenken zu müssen, was Du gerade anhast.
21. Du bekommst für die gleiche Arbeit mehr Geld.
22. Die Leute schauen Dir nicht in den Ausschnitt, wenn Du mit ihnen redest.
23. Du kannst einen Freund besuchen, ohne ihm ein Geschenk mitzubringen.
24. Du kannst Kondome kaufen, ohne daß sich der Verkäufer vorstellt, wie Du wohl nackt aussiehst.
25. Pornofilme sind für DICH gemacht.
26. Daß Dir eine Person nicht sympathisch ist, heißt noch lange nicht, daß Du Dir keinen Sex mit ihr vorstellen kannst.
27. Die Fernbedienung gehört Dir allein.
28. Es gibt immer einen TV-Kanal, auf dem gerade Sport läuft.
29. Du kennst nur einen Gemütszustand.
30. Du brauchst Dir nicht die Beine zu rasieren.

Klasse Profile - Fortsetzung

Tenere: Teigwaren heißen Teigwaren, weil Teigwaren Teig waren.

dominik79: TWTimes aktuell[/url] Die Klammer am Ende schließen bitte, wenn Ihr es kopiert habt. Sieht im Profil dann so aus: [url=http://twtimes.de/]TWTimes aktuell

MIKE-XXV: 7 Gründe warum Winnie Puh eine drogenverherrlichende Serie ist:

1. Dem Esel ist alles egal, er ist ganz langsam und unmotiviert! =>Kiffer
2. Ferkel hat immer angst und sieht Gespenster denn er leidet unter Verfolgungsangst! =>Pilze
3. Rabbit mag alles haben (alles meins, alles meins) und hat eine riesen Nase! =>Kokser
4. Tigger ist hyperaktiv und wird nie müde! =>Exstasy
5. Christopher Robbin redet mit Tieren! =>LSD
6. Winnie Puh liebt Süßes und hat Fantasie die Grenzenlos ist! => Sautfahn
7. Die Eule hilft immer bei Problemen! => Der Dealer

anita1953: Ständig verschwinden Senioren spurlos im Internet, weil Sie "ALT" und "ENTFERNEN" gleichzeitig drücken.

Senioren, die lediglich in den Papierkorb verschoben wurden, kann man notfalls wiederherstellen !

Zu Weihnachten wünsche ich mir ein riesiges PLUS auf meinem Konto und ein fettes MINUS auf meiner Waage.

Und bitte vertauscht den Scheiss nicht schon wieder! :-)

(Haumichwech)

Update 2.88

Auf geht's, ihr Sammler! Sammeln wir!

Am Mittwoch, dem 24. Oktober 2018, kamen mit dem Update 2.88 neue Möglichkeiten für die Sammler und Veredler in die deutschen Welten von The West. Das Set des Schwarzbrenners, des Bergbauers, des Predigers sowie die Sets für Schäfer und Schäferin sind nun am Markt auktionierbar. Somit können nun Sammlungen vervollständigt und Ausrüstungen gezielt verstärkt werden.



Bekleidung der neuen Sets

Die weiteren Veränderungen sind eher Kleinigkeiten. Die Questreihe "Das erste Cowgirl" ist nun eine Woche länger verfügbar. Darüber hinaus wurden noch ein Textfehler für das kommende Tag-der-Toten-Event und ein Fehler bei Fortkämpfen ohne Teilnehmer behoben.

Die detaillierte Beschreibung des Updates findet ihr auch im offiziellen Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-88.76344/> 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-2-88.76345/> teilnehmen.

(Tony Montana 1602)

Filmkritik

Der letzte Ritt des Ransom Pride

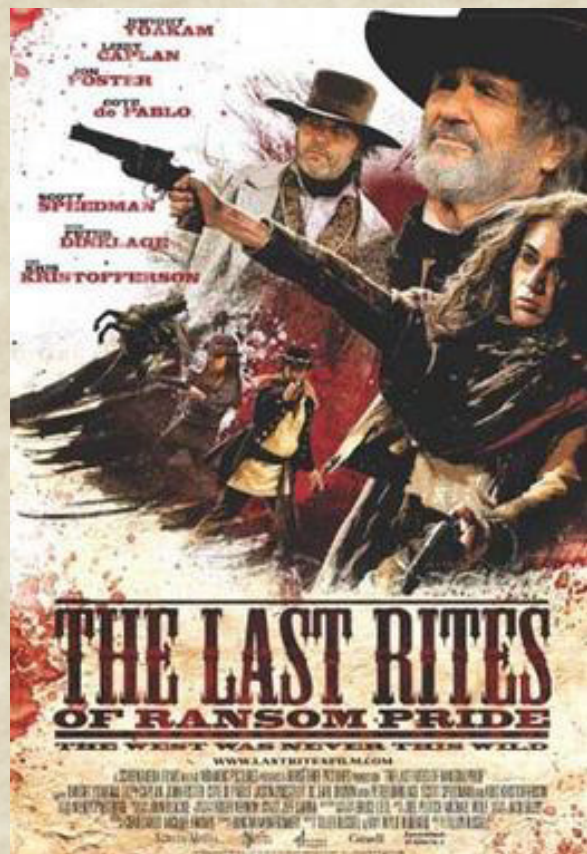
Heute mal wieder ein Western aus der Kategorie „seltsam“. Der 2010 gedrehte kanadische Neowestern, „Der letzte Ritt des Ransom Pride“, ist definitiv ein solcher. Dabei sind die sehr wenig farbintensiven, fast in sepia gehaltenen, Bilder durchaus vielversprechend. Auch bei den Kostümen hat sich jemand wirklich Mühe gegeben. Trotzdem wirkt alles zu sehr gezwungen andersartig, dass die Wirkung, die der Film wohl erzielen wollte, sich in Absurditäten verliert. Auch sieht man bis auf wenige Ausnahmen den Schauspielern an, dass bei dem geringen Budget kaum Geld für sie dabei abfiel.

Die überaus krude Story beginnt nach einem doch gewöhnungsbedürftigen Vorspann aus Tierkadavern und Knochen durch das Geständnis von Juliette Flowers (gespielt von Lizzy Caplan), dass sie den für den Tod ihrer Eltern verantwortlichen General im Schlaf tötete.

Elf Jahre später nun reitet deren Ehemann; Ransom Pride; seinen titelgebenden letzten Ritt in eine kleine mexikanische Stadt, um dort Waffen zu verkaufen. Als sie ihn für einen Schwindler halten, kommt es zu einer Schießerei, bei dem sowohl alle beteiligten Mexikaner als auch Pride selbst sterben. Das ruft nun Juliette auf den Plan und in den Saloon des mexikanischen Städtchens, wo sie nach dem Leichnam ihres Mannes fragt, den sie mitnehmen und beerdigen will. Nachdem sie einem der Mexikaner, der sie anmachte, ein Ohr abschoss, bringt man sie nun zur dortigen fellgekleideten Schamanin, die den Toten bei sich hat. Von ihr erfährt Juliette, dass Prinsom einen Priester erschossen hat und seine Seele büßen müsste, wenn sie ihn nicht gegen dessen Bruder Champ freikaufen würde. Juliette willigt ein.

Dieser Bruder ist nun der ungeliebte Stiefsohn des Priesters Early Pride, der außer Predigten in der nicht vollendeten Kirche, vor allem Champ predigt, dass er am Tod seiner Mutter die Schuld trägt und wie anders als sein Bruder er ist. Ebenso wenig eingenommen scheint er von seiner auftauchenden Schwiegertochter zu sein, die er eine Hure nennt. Ganz im Gegensatz zu Champ, der mit ihr über seine tote Mutter und den toten Prinsom redet und ohne Wissen seines Stiefvaters mit ihr nach Mexiko aufbricht, um die Leiche seines Bruders zu holen.

Und während die Schamanin ein Ritual plant und dabei einen Mann ertränken lässt, macht sich Reverent Pride auf den Weg zu einem einsamen Saloon, dessen Besitzer anscheinend einmal zur selben Verbrecherbande gehörte, wie der Reverent. Dieser hatte ihm einmal das Leben gerettet und deshalb fordert Pride nun einen Gefallen ein - zwei Auftragsmörder, die Juliette beseitigen sollen. Die Beiden machen sich natürlich sofort auf den Weg, wobei sie unentwegt alte Geschichten austauschen, in denen wir zwar wieder erfahren, dass Juliette eine Berühmtheit ist, aber die ansonsten völlig belanglos und nur filmfüllend sein sollen. Geredet wird allgemein sehr viel. Auch Camp und Juliette erzählen sich verschiedenstes. Immer wieder unterbrochen von sehr kurzen Filmeinblendungen, die aber eher nerven, als irgendetwas anderes. Als sie nun in einer Ruine Rast machen, treffen sie auf einen alten dunkelhäutigen Sergeant (sehr sympathisch Blue Mankuma), der mit dem Motorrad kommt und nach Whiskey fragt. Als das Lager nachts überfallen wird und Champ lebensbedrohlich verletzt wird, ist es der Sergeant, welcher ihm ein künstliches Atemrohr einführt, damit er nicht erstickt und Juliette und den Verletzten zu einem Heiler bringt.



Filmkritik - Fortsetzung

Jetzt wird es langsam richtig makaber, denn besagter Heiler scheint Teil einer Freakshow zu sein, bei welcher sie nun eintreffen. Begrüßt werden sie zunächst vom dem dortigen Zwerg (Peter Dinklage, bevor er mit Game of thrones so viel Geld verdiente, dass er solche Rollen nicht mehr spielen musste) und zwei opiumrauchenden siamesischen Zwillingen. Interessant dabei ist, dass der Zwerg sowohl die Schamanin kennt, als auch die Siamesischen Zwillinge Prinsom kannten. Ja, Zufälle gibt es! Nun finden die beiden beauftragten Mörder – auch ohne die Hilfe eines tauben Mädchens - nun die Ruine und die Toten darin, von denen der Psychopath der beiden den Leichen Teile als Andenken abschneidet. Nachdem der Heiler nun Champs Wunden vernäht hat, sitzen der Sergeant und der Zwerg im Saloon, in den die beiden Mörder kommen und Juliette wollen. Wieder einmal kommt es zu einer Schießerei und dieses Mal sterben die beiden Gangster und auch der Sergeant wird erschossen. Als sie diesen beerdigen wollen, erfahren wir dann auch von Juliettes versprechen, ihren Mann zu Hause neben seiner Mutter zu begraben. So bleibt ihr nichts weiter, als mit dem inzwischen genesenen Bruder weiter nach Mexiko zu reiten, wo die Schamanin bereits auf sie wartet. Endlich erzählt Juliette Champ, dass sie beabsichtigt, ihn gegen seinen toten Bruder einzutauschen. Aber auch das hält ihn nicht davon ab, weiter mit ihr zu reiten.

Reverent Pride kommt nun ebenfalls mit dem Auto bei dem Saloon an und entdeckt die beiden toten Mörder. So beauftragt er einen Mexikaner, seinem ehemaligen Banditenkumpel im Saloon etwas zu bringen. Welcher sich dann tatsächlich auch auf den Weg macht, um sich mit der Schamanin zu verbünden, denn der General, den Juliette tötete, gehörte auch zu er Gangsterbande zu der er und der Reverent gehörten.

Als Champ und Juliette in dem mexikanischen Städtchen ankommen, ist es der Reverent der dazu kommt, seinen Sohn rettet und der Schamanin einen Beutel mit Geld zuwirft, damit diese statt dessen Juliette behält. Er fährt mit Champ weg und Juliette soll an den Meistbietenden versteigert werden. in diesem Fall an den Mexikaner, den seine erste Begegnung mit ihr sein Ohr kostete.

Im Auto kann sich Champ wieder die üblichen Vorwürfe anhören, was ihn bei der nächsten Gelegenheit fliehen und zurückreiten lässt. Gerade noch rechtzeitig, denn die Freaks versuchen Juliette zu befreien, wobei sowohl der Zwerg, als auch erst der eine und dann der andere Siamesische Zwilling sterben. Juliette entkommt allerdings mit Sergeants Motorrad. Jedoch nicht weit. Als sie stürzt, wird sie von ihren Verfolgern überwältigt und es ist Champ, der sie rettet. Nur um kurz darauf von seinem Stiefvater überrascht zu werden, der Champ anschießt und auch Juliette töten will. Dabei aber den üblichen Fehler aller Bösewichte macht und es langsam genießen will, weshalb er von seinem Stiefsohn erschossen wird, der Juliette rettet, sie nach Hause bringt und dort pflegt und natürlich auch seinen Bruder beerdigt.

Wie wir uns aber gedacht haben, ist es jetzt nicht überstanden, denn die Schamanin lässt des nachts den Sarg wieder ausgraben und dringt in das Haus ein. Bevor sie Juliette töten will, erzählt sie ihr, dass nicht nur der von Prinsom erschossene Priester ihr Sohn sei, sondern auch, dass sie die Braut des toten Generals war. Immer diese Zufälle aber auch! So kommt es im Haus zum Kampf zwischen den beiden Frauen, während draußen der Kampf zwischen Champ, dem Saloonbesitzer und dem Gehilfen der Schamanin tobt, welchen Champ natürlich gewinnt. Genauso wie Juliette, auch die Schamanin letztendlich ersticht.

Also Ende gut, alles gut. Die Toten werden beerdigt und Juliette erzählt noch von ihrem und Champs weiterem Schicksal, die zusammen weggingen und einen Sohn bekamen ... Und dann endet der Film ... zum Glück auch. Denn sowohl die überaus schlechte Synchronisation ist schwer zu ertragen, als auch die schlecht leserliche Schrift der englischen Untertitel. Die Filmmusik des sonst preisgekrönten Jeff Danna ist auch nicht wirklich überragend. Was soll ich sagen? Man hätte was aus dem Film machen können. Vielleicht sogar etwas wirklich Gutes. Hat man aber nicht. Schade! Aber wenn ihr mal einen Abend überhaupt nichts anderes mit eurem Leben zu tun habt, könnt ihr Euch ja selbst ein Bild machen.

(Kilroy)

Rezept des Monats

Cowboy-Topf

Die weite Prärie erstreckte sich von einem Horizont zum anderen. Und soweit das Auge sehen konnte, grasten friedlich die Rinder. Die Cowboys hatten ein Lager aufgeschlagen, denn der Abend nahte und nachts ließen die Rinder sich nicht weitertreiben. Und mitten in diesem Lager stand nun Harold und blickte in Richtung der bald untergehenden Sonne. Es war Zeit, etwas zu Essen zuzubereiten, denn genau das war seine Aufgabe bei diesem Viehtrieb.

Er betrat seinen Chuckwagen, vollgestopft mit Kisten voller Essen, Schläuchen voller Wasser und diversen Kochutensilien. Es schepperte weithin hörbar, wenn Herolds fahrbare Küche über die Prärie holperte. Er holte seinen holländischen Ofen heraus. Der schmiedeeiserne Kessel war enorm schwer, aber das Essen, das er darin kochte, war es wert. Er entfachte ein Feuer und stellte den Ofen in die Mitte. Gestern noch hatte er Brot darin gebacken, von dem noch einiges da war. Heute würde es einen deftigen Eintopf geben. Er brauchte:

- 1 Pfund getrocknetes Rindfleisch (ca. 500 g)
- 1/2 Pfund geräucherten Speck (ca. 250 g)
- 3 EL Maismehl
- 9 Tassen Wasser (ca. 2 Liter)
- 1 EL Tabasco
- 2 trockene Paprika
- 1 trockene Chilischote
- 2 getrocknete Tomaten
- 1 Handvoll Kidney-Bohnen
- 1 Handvoll Maiskörner
- 2 Zwiebeln
- 2 Knoblauchzehen
- 2 EL Ahornsirup
- Salz und Pfeffer
- Kaffeepulver



In den nun heißen, stets gefetteten Topf, warfer erst den in Würfel geschnittenen Speck. Das getrocknete Rindfleisch rieb er mit dem Tabasco ein und legte es erst einmal zur Seite, bis er die Zwiebeln und die Knoblauchzehe geschält und kleingeschnitten hatte. Dann kamen zuerst die Zwiebeln und sobald diese angebraten waren, nun auch das Tabasco-Fleisch in den großen gusseisernen Topf. Noch etwas würzen, 8 Tassen Wasser darauf und den Deckel drauf. Wichtig war, dass er fest verschlossen war, damit das Wasser nicht verdampfte. Wasser war am schwersten zu transportieren und hier auch am schwersten zu bekommen. Die letzte Tasse Wasser kam mit zwei Löffeln Kaffeepulver in eine Blechkanne, die ebenfalls ins Feuer gestellt wurde, bis sie kochte. Hinterher musste der Kaffee noch etwas ziehen und das Pulver sich absetzen.

Erst nach einer Stunde öffnete Harold den Ofen wieder. Dieses Mal um die klein gehackten getrockneten Gemüsstücke, die Maiskörner und die Bohnen hinzuzugeben. Nach dem Abschmecken kam der Kaffee hinzu und noch ein paar Tropfen Tabasco. Aber auch jetzt musste der Topf schnell wieder geschlossen werden. Nach zwei weiteren Stunden war die Sonne schon längst untergegangen und in dem Topf brodelte nun ein heißer scharfer Eintopf, welcher nun auch weich und fertig war und nur noch mit etwas Mehl angedickt werden musste.

Während die Cowboy mit einer großen Kelle eine Portion in ihre Schalen bekamen und dazu noch Brot vom Vortag, setzte Harold noch die Blechkanne mit zwei Löffeln Kaffeepulver je Cowboy und Wasser in das Feuer noch einmal neben dem holländischen Ofen. Bis das Essen zu Ende war, würde auch der Kaffee fertig sein. Und während in der Ferne ein Kojote heulte ging ein langer Tag in der Prärie mit einem leckeren Essen zu Ende.

Anmerkung: Wenn man keinen „dutsch oven“ besitzt, kann man dieses typische Cowboy-Essen auch in einem gusseisernen Bräter oder auch in einem Römertopf zubereiten.

(Kilroy)

Der Chatspion

Spione unterwegs ...

AAA: mein Lasso kannst hier kaufen
BBB: mit nem 75% rabatcode vielleicht :-D
CCC: zu den überteuerten Preisen? ihr habt doch den Knall nicht gehört :-D
DDD: doch, haben sie. aber der hat das gehör verletzt ;-)
CCC: :-D

AAA: wie startet man die neue quest?
BBB: welche neue quest
AAA: na der weibliche cowboy lizzy
BBB: keine ahnung kenn ich nicht
AAA: The story about Lucille Mulhall
CCC: die startet doch erst am 16.
AAA: wirklich?
BBB: steht nix in der tw tims

AAA: kaufe/tausche Lucilles Lassos :-)
BBB: warum willst du das lasso denn tauschen? ist deins kaputt?
AAA: ne, ich reparier und behalt die :-)
BBB: ach sooo :-)
AAA: hast du noch eins da? :-)
BBB: na nur das eine von der quest
AAA: würde ich nehmen :-)
BBB: glaub ich dir gern, aber ich mag es nicht abgeben. hast du gesehn, was die auf der 1 auf dem markt kosten? 4,4 mio!
AAA: ui
BBB: aber sind schon billiger. gestern kamen sie 5 mio
AAA: gestern waren es nur Nuggets, heute isses durch die Quest

AAA: was für nen schei... ,auf allen drei 48er welten messer ,glaubt inno ich hätte nicht genug besteck oder was soll der mist ??
BBB: für dich machen sie das nächste Mal Essstäbchen *ggg
CCC: :-D
DDD: oh jaaa.. chinesen gabs ja on mass im wilden westen... :-)
BBB: stimmt^^ - allein schon beim eisenbahnbau
DDD: genau
AAA: leute ,leise ,bringt inno nicht auf dumme ideen
DDD: na so ein kung fu set für dueller wär doch was
BBB: au ja^^
DDD: so ein panda kostüm mit süßen augen *.*
haaaaaiiiiiiiiiiiiiiii heaaaaaiaaaaaa hoyyyyyyyyyyy

AAA: hast in den Nachrichten gesehen BBB, bei mir vor der Tür iss ein ICE abgefackelt, ich hab aber ein Alibi
BBB: joooooooo
BBB: bloß das mit dem Alibi fällt mir schwer :-D :-D :-D
BBB: ein nagelneuer ICE 404
AAA: der Schaffner sagte kein Feuer auf der Toilette, vom Grillen hat der nix gesagt, ehrlich, isch schwör

AAA: AAA bohrt desinteressiert in ihrer Nase rum.
BBB: viel spass :-D
AAA: uiiii Ein Goldnugget *.*
CCC: der papst sagt wer in der nase bohrt das is kein in sich gehen :-D
AAA: Wenn ich was finde dann kanns ja nicht schlecht sein :-D
DDD: redet ihr über popels gerade ? kann ich was beisteuern ?

AAA: ist alles zu tauschen? oder willst du davon was behalten?
BBB: auf w1 alles hier her
AAA: tauschst du nur direkt 1:1 die selben items? oder tauschst du auch gleichwertige sachen? also z.b. ne kacke gegen ne hose oder nen gürtel gegen schuhe?
AAA: :-D JACKE ... nicht kacke :-D

Die Rätselecke

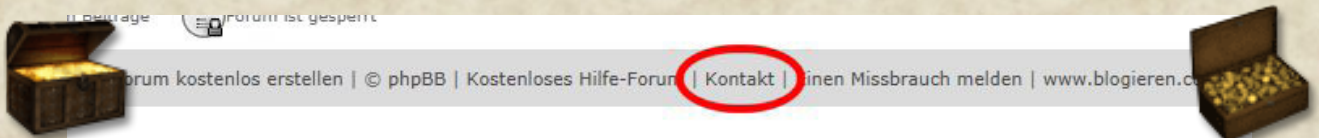
Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

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 oder wir geben euch ein Bild als Puzzle.

<http://three.flash-gear.com/npuz/puz.php?c=v&id=4204181&k=61250263>

Hinweis: Gesucht wird der vollständige Rollename der Person im Bild, nicht der Name des Schauspielers.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - 10 Fakten

Hallo, liebe Leser,

ich bin Belle Starr und im Spiel könnt Ihr meine Deringer tragen. Hier sind ein paar interessante Fakten über mich:

1. Geboren wurde ich als Myra Maybelle Shirley im US-Bundesstaat Missouri.
2. Als Kind lernte ich auf Wunsch meiner Eltern das Pianospiele.
3. Meine erste Tochter Pearl machte Karriere als Prostituierte und hatte sogar einmal ein eigenes Bordell.
4. Bösen Gerüchten nach, habe ich meinen Ehemann mit dem berühmten Cole Younger betrogen, welchem ich sogar ein Kind gebar.
5. Zusammengelebt habe ich allerdings mit Coles jüngeren Bruder, Bruce Younger.
6. Nach dem Tod meines ersten Mannes heiratete ich Sam Starr, einen Sioux.
7. Mein Mann und ich wurden 1882 gemeinsam wegen Pferdediebstahl zu einem Jahr Gefängnis verurteilt.
8. Mein dritter Mann war Jim July Starr; ein Adoptivsohn meines zweiten Mannes.
9. Gestorben bin ich am 03.02.1889 - ich wurde beim Nachhausereiten von einem Unbekannten in den Rücken geschossen. Einige meinten, mein Sohn Ed könnte der Schütze sein.
10. Gene Eliza Tierney verkörperte mich in dem gleichnamigen Farbfilm von 1941.

Vielleicht konnte ich Euch für mein Leben etwas interessieren ... Doch halt, mir ist da ein Fehler unterlaufen. Einer meiner Fakten ist falsch. Könnt ihr mir helfen, welcher Fakt es ist und er richtig sein muss?

Dem Gewinner winken 200 Nuggets.

(Kilroy)



Bandit queen Belle Starr stands by to lend moral support to her manacled lover, Blue Duck, after his arrest for the murder of a farmer.

Unknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Belle_Starr_and_Blue_Duck.jpg), „Belle Starr and Blue Duck“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 116 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung:

- 2. von 48 Vizepräsidenten (Aaron Burr - erschoss Alexander Hamilton)
 - 1. von 70 Außenministern (John Jay - zuständig für Foreign Affairs)
 - 2. von 64 Botschaftern in Frankreich (Benjamin Franklin - Experimente zur Elektrizität, Drachen steigen lassen im Gewitter)
 - 2. von 73 Gouverneuren von Virginia (Patrick Henry - Give me liberty or give me death!)
- https://en.wikipedia.org/wiki/United_States_two-dollar_bill

All das ist: Thomas Jefferson

Gewinner: **steppenläufer**, Welt Arizona

Preis: 200 Nuggets

Einsendungen: 14 richtige

Rätsel Nr. 2 - Puzzle

Lösung: Es handelt sich um zwei Insekten - eine Ameise und eine Biene. So jedenfalls interpretierten wir Redakteure das. Wir haben diesmal ausnahmsweise auch die Antwort „zwei Ameisen“ oder „zwei Bienen“ gelten lassen.

Gewinner: **The King1995**, Welt Colorado

Preis: Ein Item der Redaktion

Einsendungen: 16 richtige, davon eine Einsendug leider wieder ohne Namens- und Weltangabe.

Rätsel Nr. 3 - Logical

Lösung: Mr. Larrows Pferd ist nur 1,40 m hoch.

Gewinner: **blueeyes18**, Welt Jacksonville

Preis: 200 Nuggets

Einsendungen: 10 richtige

(Tony Montana 1602)



Datenschutz



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.



Impressum

The West Times

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

Herausgeber und Redaktionsleitung

Spielerkollektiv von The West

TWTimes ist eine unabhängige Spielerzeitung, die von den Redakteuren ausschließlich in deren Freizeit gestaltet wird. Es steht niemandem außerhalb der Redaktion zu, Forderungen bezüglich Inhalt, Stil und Arbeitsweise der TWTimes zu stellen.

Für den Inhalt von Leserzuschriften zeichnen die Redakteure nicht verantwortlich. Siehe dazu Impressum auf der Ausgabenseite der TWTimes.

Chefredakteur

stam1994 stam1994@twtimes.de

Redaktion

Cymoril	cymoril@twtimes.de
Haumichwech	Haumichwech-TWTimes@web.de
Kilroy	Kilroy@twtimes.de
quis	quis@twtimes.de
TonyMontana1602	tonymontana1602@twtimes.de

Freie Redakteure

Chamberlin	(Hauptwelten: 6, 10, Hannahville - Nebenwelten: alle anderen, außer 3 und 5)
firet0uch	(Hauptwelt: Hannahville, Fairbanks, Jacksonville - Nebenwelten: alle anderen außer Buffalo)
Romeo Dolorosa	(Hauptwelt: 1 - Nebenwelt: Georgia)

Technische Umsetzung

quis quis@twtimes.de

Homepage

gandfhut gandfhut@twtimes.de

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren

<http://twtimes.forumieren.com> (PN - Button „Kontakt“, rechts unten)
<http://forum.the-west.de>

Ausgabenarchiv

<http://www.twtimes.de/>

Gründer der TWTimes

Sir Wusel † 2017

Partner

Eventteam von The West

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.