

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★



★ Ausgabe 166 ★ Dezember 2022 ★ © 2022 TWT-Team ★ twtimes.de ★



Die TWTimes im Dezember 2022



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

ein ereignisreiches Jahr neigt sich seinem Ende zu. In diesem Monat stellen wir euch heute die letzte Ausgabe der TWTimes des Jahres zur Verfügung. Der Dezember ist immer auch für einen Rückblick auf das vergangene Jahr gut. Wir erinnern uns daran, dass der alte „Zeitungskiosk“ abgerissen wurde und im Forum ein neuer aufgebaut wurde. Wir haben auf dem deutschen Server einen neuen Community Manager bekommen, ein neues Team und in der Redaktion einen neuen Redakteur. Ein weiteres Ereignis war die Einführung des großen Updates mit der Levelerweiterung auf Stufe 250, auf die wir alle lange gewartet haben.

Wir bedanken uns bei unseren Lesern, bei unserem Community Mananager jugolas, bei InnoGames und dem gesamten Team von The West.

Die Redakteure der TWTimes freuen sich, dass es nun im Spiel ein „Notizheft der TWTimes“ gibt. Sie schnappten sich eines dieser Hefte um deren Seiten bei einem Ausflug ins Karl-May-Museum zu füllen. Den Inhalt veröffentlichen wir für euch in der heutigen Ausgabe.

Im 23. November öffneten bereits die ersten Weihnachtsmärkte. Mit dem 1. Advent am 27. November beginnt die Zeit der Heimlichkeiten, Überraschungen. Das Jahr nähert sich seinem Ende. Wir wünschen allen Lesern eine frohe Weihnachtszeit und einen guten Rutsch ins Jahr 2023.

Bis zur 1. Ausgabe im nächsten Jahr wünschen wir euch viel Vergnügen beim Lesen der Ausgabe 166.

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



Inhalt

Die TWTimes im Dezember 2022	1	Der Chatspion	24
Vorwort	2	Die Rätselecke	25
Inhalt	3	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	26
Wiederholbare Quests	4	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	27
Update 2.186	5	Rätsel Nr. 3 - Wer sucht, der findet	28
Update 2.187	6	Rätsel Nr. 4 - Was soll das sein?	28
Weihnachtsgeschichte der Redaktion	7	Rätsel Nr. 5 - Schätzrätsel	29
Besuch im Karl-May-Museum Radebeul	11	Rätsel Nr. 6 - Logical	29
Schnappschüsse aus dem Karl-May-Museum	18	Rätsel Nr. 7 - Rund um den Tannenbaum	30
Level 250 Speedwelt	19	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	31
Wettbewerb im Forum zum Tag der Toten	21	Impressum	32
War sonst noch was?	23		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Dezember

In der Adventszeit, rund um die Weihnachtsfeiertage und zwischen den Jahren gibt es insgesamt acht wiederholbare Quests zu spielen.

In der Reihe **Der Geist der Weihnacht** könnt ihr vom 02.12.2022 um 00:00 Uhr bis zum 06.01.2023 um 00:00 Uhr einen Fertigkeitspunkt erspielen, wenn ihr im Saloon jedem das Geschenk gebt, dass er sich am meisten wünscht.

Für die Reihe **Ein Festtagsspuk** müsst ihr vom 02.12.2022 um 00:00 Uhr bis zum 07.01.2023 um 00:00 Uhr einiges an Mais, Beeren, Tomaten, Getreide, Schinken, Harpuniertem Fisch, Kaffee, Kartoffeln, Kürbis, Zucker, Bohnen und Truthähnen aufwenden, aber dafür bekommt man auch 2 Attributpunkte auf Charisma.

Beim „**hot potato**“-**Feiertagsspiel** erwarten euch vom 06.12.2022 um 00:01 Uhr bis zum 09.01.2023 um 23:59 Uhr Buffs und Fertigkeitspunkte.

Wer die Reihe **Weihnachten** spielt, kann vom 06.12.2022 um 00:00 Uhr bis zum 27.12.2022 um 00:00 Uhr in zehn Aufgaben mit 18 Stunden Arbeit und ein paar Produkten einen Fertigkeitspunkt und einen Attributpunkt erspielen.

Einen unzufriedenen Kunden müsst ihr dreimal wöchentlich KO hauen, damit ihr in der Reihe **Ein Truthahn für Grinch** vom 16.12.2022 um 06:00 Uhr bis zum 06.01.2023 um 23:59 Uhr jeweils eine Truhe mit Mega-Weihnachtsbeuteln der Jahre 2013 bis 2021 bekommt.

Im **Feiertagsevent** könnt ihr vom 16.12.2022 um 12:00 Uhr bis zum 07.01.2023 um 12:00 Uhr Arbeitsprodukte eintauschen und dafür entweder Sammelkarten oder eine kleine Menge Bonds erhalten.

Wer tatsächlich auf warmes Bier scharf ist, kann dies neben Erfahrung, Geld und ein paar Buffs in der Reihe **Ded Moroz** vom 20.12.2022 um 00:00 Uhr bis zum 31.12.2022 um 00:00 Uhr erspielen. Na dann, Prost!

Zum Jahreswechsel könnt ihr in der Reihe **Silvester** vom 31.12.2022 um 10:00 Uhr bis zum 13.01.2023 um 00:00 Uhr beim Bleigießen einen Buff, Geld, Erfahrung und einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Die Redaktion wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens eine wundersame Weihnachtszeit, viel Erfolg bei den Questreihen und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

(Tony Montana 1602)



Update 2.186

Fortkämpfe und Kleinigkeiten

Das Update 2.186 kam am Mittwoch, dem 09. November 2022, in die deutschen Spielwelten von The West. Als bedeutende Veränderung enthält das Update eine Reduzierung der Boni auf Wällen und Türmen im Fortkampf. Diese fallen nun um 20 % geringer aus und so sollen die Chancen auf einen erfolgreichen Angriff im Fortkampf gesteigert werden. Ob durch diese Veränderung die Gesamtsituation der Fortkämpfe in einer Welt wirklich belebt und dynamischer wird, hängt auch stark von der Kräfteverteilung in der betreffenden Spielwelt ab. Die Auswirkungen dieser Boni-Reduzierung auf das tatsächliche Spielgeschehen fallen also in verschiedenen Spielwelten durchaus unterschiedlich aus. Es gibt Welten, in denen sich nach dem Update mehr Wechsel der Fortbesitzer gezeigt haben, und solche Welten, in denen sich aufgrund der stark ungleichen Kräfteverhältnisse auch nach dem Update kaum etwas verändert hat.

Neben den Fortkampfanänderungen gab es noch ein paar kleinere Verbesserungen. Quests, die eine Zeitbegrenzung haben - etwa im Rahmen von Events - erhalten nun eine Anzeige dieses Zeitfensters, sodass man leichter den Überblick behalten kann, welche Aufgabe bis zu welchem Termin spätestens erledigt sein muss. Für die Vorweihnachtszeit wurde eine Verbesserung der Adventskalender eingeführt, sodass ab jetzt keine Fehler mehr auftreten können, die dadurch ausgelöst wurden, dass man mehr als einen Adventskalender im Inventar hat. Um eine Verwechslung mit dem Craftinggegenstand "Notizbuch" zu verhindern, wurde der Name eines Arbeitsproduktes geändert. Wer jetzt als TWTimes-Reporter arbeitet, erhält kein Notizbuch mehr, sondern ein "Notizheft der TWTimes".

Zu guter letzt wurden noch einige Fehler im Zusammenhang mit Quests behoben. Insgesamt 22 Questreihen waren für Spieler mit einem Level über 150 nicht erreichbar und sind es nun. In der Quest "Blumen" aus der Reihe "Gast aus Kolumbien" gab es einen falschen Questgeber und die "Halloween"-Questreihe sollte nun auch für alle Spieler verfügbar und problemlos zu starten sein.

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-2-186.79318/> 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-2-186.79319/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.187

Kürbisse klicken und Sonstiges

Gegen Ende November - nach Erstellung dieser Ausgabe - kam das Update 2.187 in die deutschen Welten von The West. Angekündigt war es für Mittwoch, den 22. November 2022. Die zwei Verbesserungen des Updates sind ein Kürbisjagd-Event und eine Veränderung der Questreihe zum Westernfreitag.

Das Kürbisjagd-Event ist ein Sammel-Klick-Event, bei dem vom 23. November bis zum 07. Dezember bis zu 100 Kürbisse gefunden und eine 9teilige Questreihe gespielt werden kann. Die Kürbisse enthalten verschiedene Buffs, die alten Sets der Tag der Toten Events von 2015 bis 2018 sowie Sammelbilder, für die es auch einen Erfolg gibt. Für das Sammeln der Kürbisse und den Abschluss der Questreihe gibt es ebenfalls jeweils einen Erfolg. Da die zeitgleich anstehende Fußball-WM bei vielen ja wenig bis gar keine Begeisterung auslöst, kann man die beim WM schauen eingesparte Zeit gut in das Kürbis-Klicken investieren. Wer sich die Details des Events noch einmal gesondert ansehen möchte, findet unter dem Link <https://forum.the-west.de/index.php?threads/k%C3%BCrbisjagd-2022.79335/> im Bereich "Ankündigungen" im offiziellen Forum von The West alle Informationen dazu.

Die Questreihe zum Westernfreitag hat nun eine veränderte Zugangsvoraussetzung in Form eines festen Datums erhalten. Ihr könnt die Questreihe zukünftig jedes Jahr vom 24. November bis zum 05. Dezember spielen. Da die Reihe aber nur einmal spielbar, also nicht wiederholbar ist, betrifft diese Änderung nur Spieler, die in den letzten Jahren noch nie die Questreihe gespielt haben.

Neben diesen Verbesserungen wurden noch drei kleinere Fehler korrigiert. Nachdem die übrigen Halloweenclown-Gegenstände schon immer veredelbar waren, ist jetzt auch das Halloweenclown-Spielzeug veredelbar. Die Voraussetzungen des traditionellen kolumbianischen Gewehrs waren bis zum Update fehlerhaft. Worin der Fehler bestand und wie die Lösung aussieht, wurde nicht bekannt gemacht. Freuen wir uns einfach über einen Fehler weniger im Spiel. Bis zum Update war die Lederhose von Carl Schurz veredelbar, obwohl es sich um ein Eventset handelt, das jeder Spieler nur einmal erhält und das auch nicht auktionierbar ist. Wie für solche Sets üblich, kann nun auch die Lederhose nicht mehr veredelt werden.

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-2-187.79331/> im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Update könnt ihr unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/feedback-zum-update-auf-version-2-187.79332/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Weihnachtsgeschichte der Redaktion

Wild West Weihnacht

Es war der Tag vor Weihnachten, als Santa Claus sich über den langen, weißen Bart strich und beschloss, langsam einmal den Schlitten mit den Geschenken zu beladen - der Westen war schließlich wild und Weihnachten war auch nicht mehr weit. Er erhob sich also gemächlich aus seinem bequemen Sessel vor dem warmen Feuer im offenen Kamin, schlüpfte in seine großen, schweren Stiefel, warf sich seinen roten Mantel über und verließ das Haus. Wenige Schritte später erreichte er den Stall und ging hinein, um seine treuen Rentiere vor den Schlitten zu spannen.

"Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner, Blitzen, Rudolph!", rief er sie und freudig erregt wegen ihres jährlichen Ausganges, erhoben acht Rentiere ihre Köpfe, trappelten auf Santa zu, neckten ihn mit ihren Schnauzen und ließen sich genüsslich von ihm streicheln. Santa schätzte diese spärlichen Momente mit seinen Rentieren sehr - schließlich waren sie selten, da er den Rest des Jahres mit der Beschaffung von Geschenken, der Einteilung der Leute in Gut und Böse sowie der Planung einer idealen Route beschäftigt war. Ja, er genoss die Zeit mit seinen Tieren, doch irgendetwas störte hier. Irgendetwas war anders. Irgendetwas stimmte nicht an diesem Bild im Stall.

Vor dem Stall ließen sich die acht ohne zu Murren vor den Schlitten spannen, war die bevorstehende Reise für sie doch eher Spiel als Arbeit. Als Santa das neunte Geschirr des Schlittens vorbereitete wurde ihm endlich klar, was im Stall nicht gestimmt hatte. Am Ende seiner Rentiere war noch Geschirr übrig: eines fehlte! Der rotnasige Rudolph, Jahr für Jahr der Anführer des Gespanns, war nicht da! Alles Rufen, Suchen und Bitten half nichts, Rudolph blieb verschwunden. Die Zeit verstrich und wollte Santa nicht zu spät kommen, musste er los. Auch ohne Rudolph.



Nachdem die vielen Geschenke aufgeladen waren, schwang sich Santa Claus auf seinen Schlitten, zeichnete mit der Spitze seiner Peitsche eine Acht in die Luft und ließ sie laut über den Köpfen seiner treuen Tiere knallen. Die zuckten zusammen und liefen los. Nach nur wenigen Schritten erhob sich der Schlitten in die Lüfte und bewegte sich unaufhörlich in Richtung des ersten Zielpunktes auf Santas langer Route. Mit einem Lächeln auf den Lippen lenkte er den Schlitten, wusste er doch, wie sehr sich die Menschen auf seine Ankunft freuten. Dass manche sich mehr über die Dinge freuten, die er mitbrachte, als über ihn selbst, störte ihn nicht. "Jeder hat ja so seine Schwächen", dachte er bei sich selbst, "auch ich habe im letzten Jahr meiner Schwäche für Kekse allzu oft nachgegeben und etwas zugenommen".

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

Sein erstes Ziel im Nordwesten der Welt kam schnell in Sichtweite und Santa fing an sich zu wundern. "Wieso ist es denn dort so dunkel? Letztes Jahr war es dort doch viel heller." Je tiefer der Schlitten auf die Stadt hinab sank, desto mehr konnte Santa erkennen und als seine Kuven schon die schneebedeckten Tannenspitzen berührten erkannte er, dass hier kein Haus beleuchtet war, weil hier niemand mehr wohnte. Seit seinem Besuch im letzten Jahr war die Stadt zu einer Geisterstadt geworden!

Dennoch hielt er kurz auf der Hauptstraße an, um sich umzusehen. Durch den matschigen Schnee stapfte er im kalten Wind zu ein paar der verfallenen Häuser und sah durch die schmutzigen Scheiben ins Innere. Nirgends ein Kinderlachen, nirgends duftendes Essen, nirgends Kerzenschein und nirgends besinnliche Lieder. Santas Stimmung hatte sich merklich eingetrübt, als er zu seinem Schlitten zurückging. Als er neben seinem Schlitten stand, warfen seine fleißigen Rentiere immer wieder erregt den Kopf in den Nacken, ganz so, als wollten sie auf den Schlitten hinter sich deuten. Santa untersuchte die Pakete und stellte mit geübtem Auge schnell fest, dass einige Pakete fehlten! An der Stelle, an der er ein Paket mit Holzspielzeug abgelegt hatte, lag nun ein Zettel. Die Worte darauf machten Santa das Herz noch schwerer. Mit unsauberer Handschrift stand darauf: "Das ist unsere Stadt und von allem darin nehmen wir uns, was uns gefällt! Aretha die Kaltblütige + El Capitano ... Ha-Ha-Ha! Ho-Ho-Ho! He-He-He!"

"Also wirklich, wer bestiehlt denn schon Santa Claus? Die Welt ist wirklich ein schlechter Ort geworden.", dachte Santa sich, als der Schlitten sich wieder in die Lüfte erhob. Die Dunkelheit und die Kälte kühlten ihn nicht nur äußerlich ab und so war er froh, als er bald in der Ferne die Lichter einer Stadt sehen konnte. Ja, dort lebten sicher Menschen, hier würde er Frohsinn erleben und auch verbreiten können. Mit der Erfahrung vieler Jahre brachte er den Schlitten gekonnt hinter den Häusern zum Stehen, griff sich einen Stapel Pakete und schwang sich auf das Dach des Hauses, aus dem er ausgelassenes Lachen, Musik und immer wieder klirrende Gläser hörte. Hier mussten wohl fromme Menschen die Geburt des Heilands feiern!

Mit schnellen Schritten stiefelte Santa den Dachfirst entlang zum Kamin - die Tür benutzte er nie. Er kletterte in den Kamin, ließ sich hinab ... ließ sich noch etwas weiter hinab ... und erschrak: plötzlich steckte er fest! Weder nach oben noch nach unten konnte er sich bewegen. Zu seiner Hilflosigkeit kam nun auch noch eine Wärme, die zwar in den ersten Momenten noch ein angenehmer Gegensatz zur winterlichen Kälte gewesen war, nun aber doch merklich unangenehm wurde. Erst ein konstantes Knistern ließ Santa erkennen, woher die Wärme kam: Im Kamin unter ihm brannte ein Feuer!



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

"Herr im Himmel, verdammt nochmal, woher kommt denn der ganze Rauch hier?", als Santa dies unter sich hörte, wusste er nicht, was ihn mehr störte, der frevelhafte Gebrauch des Namen des Herrn oder die Tatsache, dass er offensichtlich gleich entdeckt werden würde - schließlich waren seine breiten Hüften der Grund dafür, dass der Rauch nicht mehr durch den Kamin abziehen konnte und sich im Innern des Gebäudes sammelte.

Sekunden später war das Feuer mit einem schwungvoll verschütteten Eimer Wasser gelöscht und nur Augenblicke später wurde Santas Blick aus dem Kamin auf den klaren Sternenhimmel durch die Gesichter zweier ungläubig dreinblickender Männer verdeckt. Noch ehe er überhaupt etwas sagen konnte, hatten ihn die beiden Männer bereits gepackt und schwungvoll nach oben aus dem Kamin gezogen. Als sie ihn, halb stützend, halb eskortierend, nach unten ins Haus führten, dachte sich Santa "Oje, Oje, warum haben die nur den Kamin verengt? Letztes Jahr passte ich noch problemlos hindurch und so viele Kekse habe ich doch über das Jahr hinweg auch nicht gegessen."

Als die Männer die Schwingtüren zum Gebäude öffneten und Santa hineinschoben, schlug ihm eine Wolke aus Bierdunst und Zigarrenqualm entgegen. Er wusste sofort: dies war kein Ort der Besinnung und des Glaubens, dies war ein Ort der Ausschweifung und Maßlosigkeit. Er war im Saloon der Stadt angekommen!

Obwohl sein prachtvolles Gewand durch die Räucherung nun schmutzig war und auch schon besser gerochen hatte, erkannte ihn die Traube von Menschen, die sich sofort um ihn gebildet hatte. "Santa, Santa, was hast du für mich?", "Nein, gib mir zuerst mein Geschenk!", "Ich war brav und die Anderen waren ungezogen!", all dies und ähnlich Forderndes musste er hören. Traurig fragte er sich, was aus dem Geist von Weihnachten geworden war. Doch er konnte trotzdem nicht anders als seine Geschenke zu verteilen, denn das war ja sein großer Auftritt, dafür war er hergekommen. Er klappte sein goldenes Buch auf und las Namen um Namen vor und gab einem jedem das, was er verdient hatte. Der Besitzer des Hauses, ein gewisser Henry Walker, erhielt eine Rute - schließlich hatte er das ganze Jahr über ohne das Wissen seiner Gäste den Whiskey zur Hälfte mit Wasser verdünnt und somit seinen Gewinn schnöde verdoppelt. Eine junge Dame, namens Maria Roalstad, bekam einen neuen Schrank mit einem neuen Kleid darin. Da man als Tänzerin nie genug Kleider haben konnte, bedankte sie sich bei Santa mit einem Küsschen auf die Wange - und versuchte dabei heimlich, sich noch ein Geschenk vom Stapel zu schnappen. Bevor Santa noch etwas sagen konnte, war die ertappte Tänzerin jedoch schon wieder zwischen den anderen Gästen des Hauses verschwunden. Sie hatte zwar kein weiteres Geschenk ergattert, aber ihrem wohlverdienten Tadel war sie auch entgangen. Als Letzten rief Santa den Sheriff der Gemeinde auf, John Fitzburn. Der Sheriff, ein Mann von Recht und Ordnung, der musste doch wohl Anstand verkörpern - dachte sich Santa. Auch nach wiederholtem Rufen meldete sich der Sheriff nicht und so machte sich Santa traurig auf, in Richtung Ausgang.



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

Kurz vor den Schwingtüren stellte sich ihm ein großer Mann in den Weg und sagte mit ausgestreckter, offener Hand: "Ich Waupee. Wo Geschenk?" Santa musterte den Mann und erkannte ihn sofort als Indianer. Wortlos schob er den Indianer beiseite und dachte bei sich "Wie dreist sind doch die Menschen? Sie kennen nicht die Weihnachtsgeschichte, lieben nicht das Christkind und doch wollen sie ein Geschenk. War das schon immer so schlimm?"

Er konnte bereits wieder den kalten Wind spüren, da fiel sein Blick auf den letzten Tisch vor dem Ausgang. Dort saßen zwei Gestalten, so würdelos, so jämmerlich, schon so betrunken und trotzdem immer noch weiter saufend, dass es Santa nun endgültig die Tränen in die Augen trieb. Den Mann auf der einen Seite zeichnete ein glitzernder Stern auf der Brust als Sheriff Fitzburn aus. Er hatte ein Bierglas in der Hand, eine Zigarre im Mund und mehrere Whiskeygläser vor sich. Er würde heute sicher niemandem mehr dienen und niemanden mehr beschützen. Ihm gegenüber saß ein behaartes Häufchen Elend, das Santa nur zu bekannt war. Es war Rudolph, die Ohren kraftlos herabhängend, die Augen nur noch halb geöffnet, ein Bierglas voller Whiskey zwischen den Hufen und die Nase vom Schnapsgenuss knallrot!



"Rudolph, mein treuer Rudolph! Auch du?", dachte sich Santa Claus und lief schnell hinaus in die Dunkelheit. Er setzte sich, zutiefst traurig und an den Menschen zweifelnd, auf einen Baumstumpf. Er schluchzte leise, eine kleine Träne tropfte auf seinen langen Bart und gefror sofort zu Eis. Das blieb den Kindern, die gerade aus der Mitternachtsmesse kamen, nicht verborgen. Sie erkannten die Gestalt, die ihnen so viel Freude brachte und die sie so sehr liebten. Sie scharten sich um ihn und lächelten ihn mit großen, glänzenden Augen an. Eines von ihnen strich ihm behutsam über den langen Bart. Ein anderes legte seinen Arm um seine Schultern. "Sei nicht traurig, lieber Santa Claus", sagten sie, "Die Erwachsenen wissen nicht mehr, was Weihnachten bedeutet. Sie denken nur noch an sich selbst. Aber wir Kinder, wir verstehen noch, worum es geht: Es geht um Freigiebigkeit!"

Diese einfachen Worte rührten Santa Claus sehr, spürte er doch, dass sie aus reinen Herzen kamen. Sie gaben ihm mit einem Mal die Kraft und Energie zurück, die er brauchte, um seine Route weiter fortzusetzen. Er schwang sich strahlend auf seinen Schlitten, überreichte jedem der Kinder sogar zwei Geschenke und ließ dann die Peitsche wieder knallen. Mit einem fröhlichen "Ho-Ho-Ho!" auf den Lippen trieb Santa seinen Schlitten in die Lüfte und eilte von Ort zu Ort, von Stadt zu Stadt und von Lagerfeuer zu Lagerfeuer. Auch in diesem Jahr beendete er seine Route und Weihnachten fiel doch nicht aus. Nur eine Sache war diesmal anders als sonst. Es war das einzige Weihnachtsfest seit Menschengedenken, in dem nur die Kinder der Welt etwas geschenkt bekamen und die Erwachsenen nur über sich selbst nachdenken konnten ... ach ja, und Rudi, das rotnasige Rentier, hat an diesem Fest auch niemand gesehen!

(Tony Montana 1602)

Besuch im Karl-May-Museum Radebeul

Aus dem Notizheft der TWTimes ...

November 2022

Heute machen wir einen Ausflug ins Karl-May-Museum.



Gleich am Eingang informiert uns eine Tafel über Karl May. Der bekannte Schriftsteller wurde 1842 geboren. Er kaufte im Jahr 1895 die Villa Shatterhand in Radebeul. Neu ist uns, dass der Schriftsteller das Gärtnern in seiner Freizeit liebte. Seine Lieblingsrose war die gelbe Kletterrose Maréchal-Niel-Rose, die auch gleich im Eingangsbereich des Geländes angepflanzt wurde und deren markante Blüten nur im Frühjahr erscheinen. Rechts am Weg kommen wir an einem Teich mit Brunnenengel vorbei, den seine zweite Frau, Klara May, 1920 anlegen ließ.



1896 ließ Karl May einen Pavillon mit chinesischen Motiven bauen, der wegen Baufälligkeit aber ca. 1970 abgerissen wurde und dessen Wiederaufbau geplant ist.

Vorbei an einer Ansammlung von Indianerfiguren, die in den USA gerne als Schaustück vor diversen Läden für verschiedene Sportmannschaften genutzt werden, lesen wir, dass die Indianer dazu selbst sagten: "Wir sind nicht eure Maskotchen." Mehr dazu finden wir wohl später im Internet.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung

Weiter führt uns der Weg zum Indianermuseum, der Villa Bärenfett, vor der eine Zielscheibe zum Bogenschießen steht sowie zwei Totempfähle. Wir betreten die Villa und gelangen zunächst in einen Raum, in dem ein Video läuft mit Berichten zu Karl May und seinen Werken, die sich auch in Verfilmungen wiederfinden. In den weiteren Räumen befinden sich verschiedene Waffen, Landkarten, Lederschmuckstücke, Indianerstatuen. Eine Vitrine zeigt den Federschmuck für rhythmische Tänze zu Trommelklängen und monotonen Gesängen. Eine andere beinhaltet einen Waldläufer, den Mittler zwischen den Kulturen.



Wir bewundern die Werkzeuge aus Knochen sowie Pfeifentomahawks, die symbolisch Krieg und Frieden miteinander vereinen. Tomahawks waren anfangs einfache steinerne oder hölzerne Schlagwaffen. Die späteren Äxte aus Metall waren reich verzierte Repräsentationswaffen. Die Pfeife ist ein Symbol des Rauchkultes in Nordamerika. Einfache Rohre bis hin zu reich verzierten Zeremonialpfeifen, die aus Knochen, Holz, Ton und verschiedenen Steinarten von Männern hergestellt werden, die aber auch Frauen benutzen können.



Eine Karte zeigt uns die Ansiedlungen der indigenen Stämme auf.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung



In einer Raumecke sehen wir einen 3,68 m großen Totempfahl der Haida. Diese standen an der Giebelseite der großen Plankenhäuser und auch auf Frischhöfen. Weiter verrät uns eine Tafel, dass die übereinander geschichteten Tiere die Wappen einer Clanfamilie darstellen. Der Wolf- und Rabeclan gehört zu den Tlingit, der Adler- und Rabeclan zu den Haidas. Es gibt weitere Untergliederungen, die auch durch Tiere dargestellt werden können (Schwertwal, Bär, Biber, Seelöwe, Frosch oder Katzenhai). Der größte bekannt gewordene Totempfahl ist fast 25 m hoch. Er steht im Museum von Toronto in Kanada.

Bei Zeremonien und Festen wurden Handlungen musikalisch begleitet. Herstellung und Benutzung der Musikinstrumente (Trommeln, Rasseln, Rahmentrommeln, Blasinstrumente) war den Männern vorbehalten. Das Flötenspiel diente damals dem Werben um eine Frau. Eine weitere Vitrine zeigt ein Zeremonialtipi.

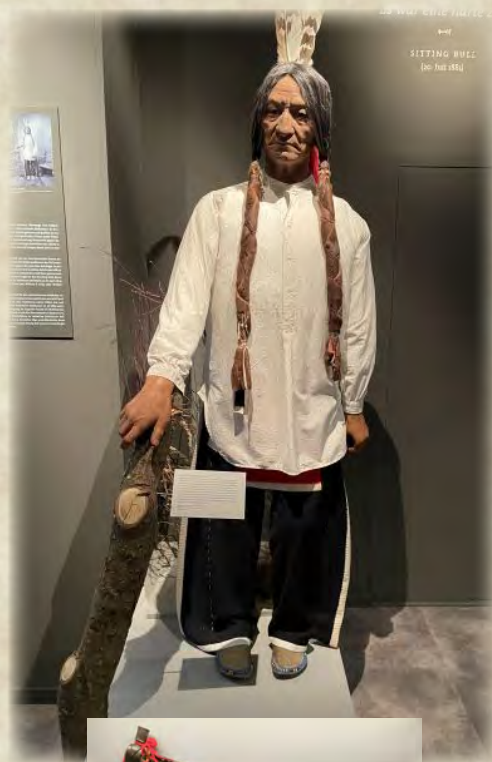
Tipi, Erdhaus, Langhaus, Wigwam und Wickiup, Plankenhaus und Iglu waren Behausungen für die Indianer. Pueblo ist eine Siedlungsform (uns fällt beim Lesen das gleichnamige Pferd in unserem Spiel *The West* ein). Aus der Sprache der Sioux stammt das Wort Tipi, welches "Dort, wo man lebt" bedeutet. Das Tipi gehörte der Frau, die für den Aufbau und die Einrichtung zuständig war.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung

Unser Rundgang in der Villa Bärenfett nähert sich dem Ende. Zuvor gibt es noch einen Eintrag zu Sitting Bull, dessen Kleidung wir auch im Spiel haben. Der indianische Name von Sitting Bull lautet *Tháthánka Íyotake* (sich setzender Büffelstier). Auch davon gibt es ein komplettes Set in unserem *The West* Spiel. Der 1831 geborene Indianer gehörte zu den Hunkpapa-Lakota-Sioux. Als Krieger und spiritueller Führer seines Volkes leistete er jahrzehntelang Widerstand gegen die US-Armee und war einer der wichtigsten strategischen Führer der Lakota in der Schlacht am Little Bighorn, an der er aber als heiliger Mann selbst nicht teilnahm.

Ehrfürchtig betrachten wir zuletzt einen Büffelkopf, der zu den Kostümfiguren des Karl-May-Museums gehört.



Wieder im Freien entdecken wir das Buch "Winnetou" von Karl May in übergroßem Format. Ein weiterer Totempfahl erregt unsere Aufmerksamkeit und lässt uns erneut zum Fotoapparat greifen. Auf dem weiteren Weg entdecken wir ein Tipi, in dem eine private Feier vorbereitet wird.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung

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.

Links von der "Goldwäsche am Silbersee" befindet sich ein weiterer Totempfahl, der Karl-May-Totempfahl.



Entlang des Erlebnisweges mit den wichtigsten heiligen Pflanzen, wie Tabak, Süßgras, Präriebeifuß und Zedernholz, entdecken wir eine Holzplastik, ein Kanu mit Indianern, welches anlässlich des 75-jährigen Bestehens des Karl-May-Museums 2003 angefertigt wurde. Der sächsische Holz- und Lederkünstler Jochen Knie schnitzte dieses aus einer umgestürzten Pappel in seinem Garten. Die 3,20 m lange Skulptur wiegt 250 kg.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung

Der Brunnenengel leuchtet im abendlichen Sonnenuntergang. Die Engelsfigur in Kombination mit Wasser nimmt Bezug auf das pazifistische Spätwerk Karl Mays, insbesondere auf den Roman "Ardistan (die trockene Wüste der Gewaltmenschen) und Dschinnistan (das fruchtbare Land der Edelmenschen)".

Wir besuchen noch die Villa Shatterhand, das Karl-May-Museum, mit den originalgetreu ausgestatteten Wohnräumen des Schriftstellers. Wieder finden wir u. a. Waffen, Zubehör und seine Bücher in Vitrinen ausgestellt. Im Museumshop kann man Karl May Bücher und andere indianische Souvenirs erwerben.



Besuch im Karl-May-Museum Radebeul - Fortsetzung

Gegenüber des Museumsgeländes befindet sich der Karl-May-Hain, der 1932 angelegt wurde. Es ist die ehemalige Obstplantage, die er selbst gestaltete. Den Herzsee, einen geschnitzten Bären sowie einen Kinderspielplatz können Besucher besichtigen.



Wir schließen unser erstes Notizbuch der JWJimes mit den eingeklebten Fotos.

(Cymoril und quis)

Schnappschüsse aus dem Karl-May-Museum



Level 250 Speedwelt

... auf einen Blick, mit den zugehörigen Fertigkeiten und Stufen



Die Zeit auf der Eventwelt neigt sich ihrem Ende zu.

Wie bereits in unserer letzten Ausgabe erwähnt, erreichte **Peter Lustig** als Erster die Stufe 200, was wir in der Ruhmeshalle dokumentiert fanden. Nach einem weiteren Monat können wir berichten, dass Peter Lustig von **ballerbabe** verdrängt wurde, der als Erster die Stufe 220 erreichte und anschließend auch mit Stufe 250 oben in der Ruhmeshalle eingraviert wurde.

Inzwischen haben sieben Spieler Level 250 erreicht. Es war nicht das Ziel aller Spieler dies zu schaffen. Dabeisein ist alles und es macht immer wieder Spaß das Spiel mit anderen Einstellungen als auf den normalen Welten zu spielen. Derzeitiger Stand (24.11.2022) in der Rangliste auf der Eventwelt:

mikegeorg, Marny, ClydeChampBarrow, ballerbabe, BillytheKid, DavidVilla95, Lilit

Wir baten Marny einen Bericht zu ihren Erfahrungen auf der Eventwelt zu schreiben.

Meine Level-250-Speedwelt (oder: wie ich Forts ausbauen lernte)

Die Level-250-Speedwelt war schon wirklich verlockend: quasi alle Sets kaufbar für Dollars, sogar das Gringoset, gute XP-Werte, "naja"-Fundwerte und die Chance, einmal Level 250 zu erreichen.

Nach knapp 4 Wochen, am 10. November, war das Ziel "Level 250" erreicht. So, was jetzt? Die Welt war gerade bis Ende November verlängert worden.

*Idee: Ich hab noch nie Forts gebaut, ich gründe ein Fort und baue es aus. Gedacht, getan, ääähm tun wollen ... Fortbauplätze gesucht, keine gefunden. Bis auf eine Handvoll Forts in Besitz verschiedener Städte, waren alle bei "**Kuckiis Castle**", alle unausgebaut. Im Stadtchat habe ich dann ein bisschen rumgeheult, sofort kam die Antwort "heul nicht, wir holen uns welche". Damit ging für mich ein komplett neuer Aspekt des Spiels los. Bisher hab ich mehr oder weniger vor mich hin gespielt, Quests und Events gespielt, zur Not mal ein Questduell oder einen Quest-Fortkampf alibimässig absolviert, Hauptsache war überleben. Zum Erstenmal richtig aktiv Fortkämpfe erlebt, viel falsch gemacht, aber auch jede Menge gelernt.*

Was ich ganz besonders ansprechend fand: es gibt (oder gab anfangs) keine allzu großen Städte und keine festen Bündnisse, das heißt man hat sich immer in wechselnden Zusammensetzungen gegenüber gestanden, mal hat man denselben Spieler abgeschossen oder geschützt, je nachdem, und immer bewusst für die jeweilige Seite gespielt. Auch später, als sich immer mehr Spieler der Stadt Wunderland anschlossen, wurde immer versucht, die Seiten ausgeglichen zu halten, lieber auch mal ein Fort ohne großen Widerstand abgegeben und dafür wieder ein neues von Kuckii geklaut zum ausbauen.

Und damit wären wir wieder bei dem Thema, über das ich schreiben sollte "Fortausbau auf der Speedwelt". Forts bauen in einer Speedwelt macht Spaß :-). Jede Stufe dauert maximal einmal 15 Minuten; wenn man aufpasst und jeweils nur genau das einlagert, was man gerade braucht, kommt man auch wunderbar mit den 6 Slots des nicht ausgebauten Lagers aus.

Speedevent neue Arbeiten - Fortsetzung

Das benötigte Material war innerhalb der Stadt mit acht wirklich aktiven Mitgliedern schon massenweise vorhanden, teilweise einfach nur vom XP-Klicken, aber wir hatten auch zwei Questerinnen (nicht gegendert, es waren 2 "innen"), da bekommt man beispielsweise beim Raubzug die Schiffsglocken automatisch. Gelegentlich musste mal das eine oder andere Stadtmitglied nachts einige Stunden Sammlerarbeit einstellen, in erster Linie wegen Fähnchen. Meistens konnte man die benötigten Materialien einfach durch eine Umfrage im Chat zusammenschnorren. Es haben auch sehr großzügig Stadtfremde ausgeholfen, also echt eine wirklich gute Stimmung auf der Welt.

Baudauer

Kleines Fort: 25 mal 15 Minuten

Mittleres Fort: 8 mal 15 Minuten mehr

Großes Fort: 8 mal 15 Minuten mehr

Jeweils bis zu 8 Gebäude waren auf einmal einstellbar, also ca. alle 2 Stunden mal etwas Klickerei, ansonsten ein echter Selbstläufer. Gerade die letzten 5 Gebäude in der Liste kann man sehr gemütlich gemeinsam hintereinander einstellen, weil jedes 10 Holz, 3 Eisen und 3 Stacheldraht braucht und den letzten 4 Gebäuden sind auch noch die Fähnchen und Schiffsglocken gemeinsam. Man kann also viele Materialien gleich für alle 5 Gebäude auf einmal einstellen. Damit dauert das Einstellen aller 5 Ausbaustufen maximal 2 Minuten, dann kann man weiter im RL tätig sein oder schlafen gehen. Wer's ganz genau wissen will: <https://wiki.the-west.de/wiki/Fortausbau>

Skillung: NULL rot oder Errichten

Kleidung: Paden Tolbert, veredelt auf Stufe 2

Insgesamt waren es dann folgende Forts, so in etwa jeden Tag eins. Bei einigen weiss ich die Grösse nicht mehr genau, weil die erobert und teilweise umbenannt wurden.

Rote Laterne klein

Ein blaues Licht klein

Rosa Tütü klein

Weisses Kaninchen groß

Braune Holzkiste klein

Sonnenblumengelb mittel

Lila Wolke groß

Pinkes Einhorn klein

Graue Maus mittel

Grüner Schuppen mittel

Schwarzes Loch klein

Goldene Sichel klein

Kupferkessel klein

Schade, dass die Welt bald endet (wenn dieser Bericht erscheint, ist sie ja schon tot), aber es hat Spass gemacht.

(Marny)



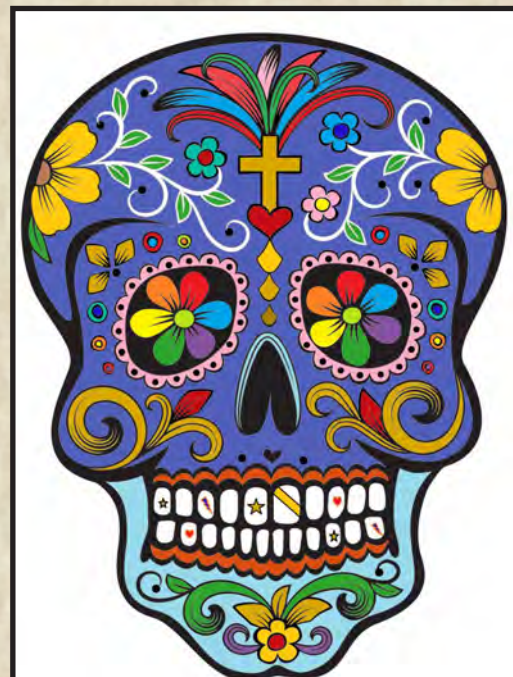
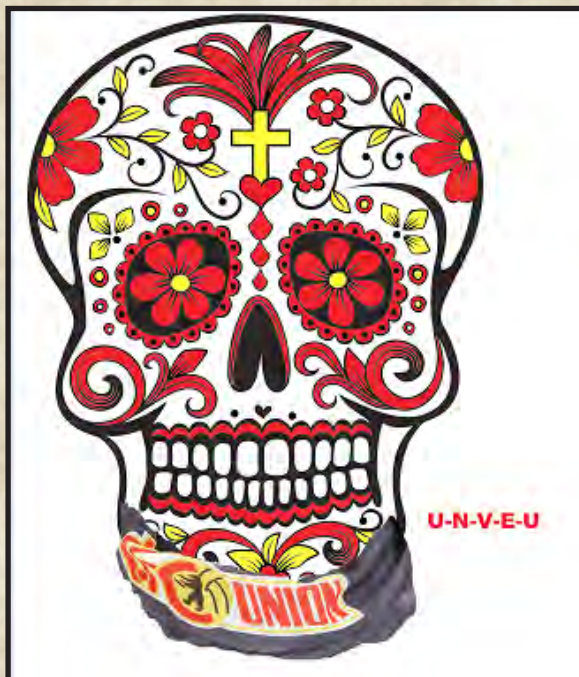
Wettbewerb im Forum zum Tag der Toten

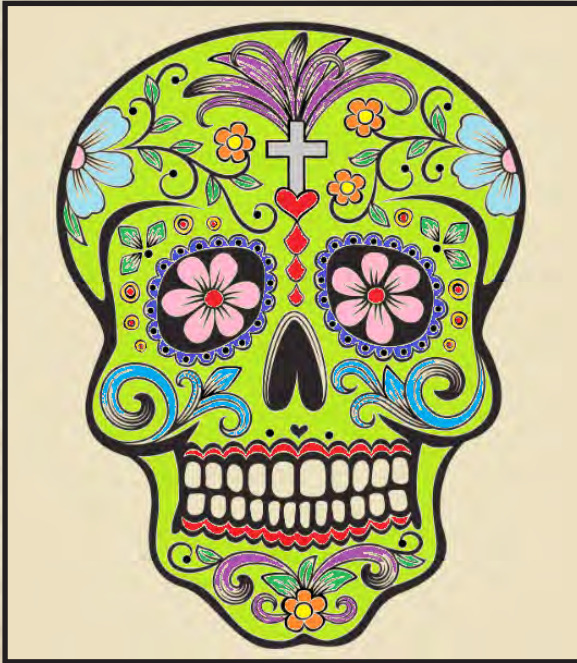
Schädelmalerei

Anfang November dieses Jahres wurde im Forum von The West zu einer Schädelmalerei aufgerufen. Die Vorgabe sah so aus:

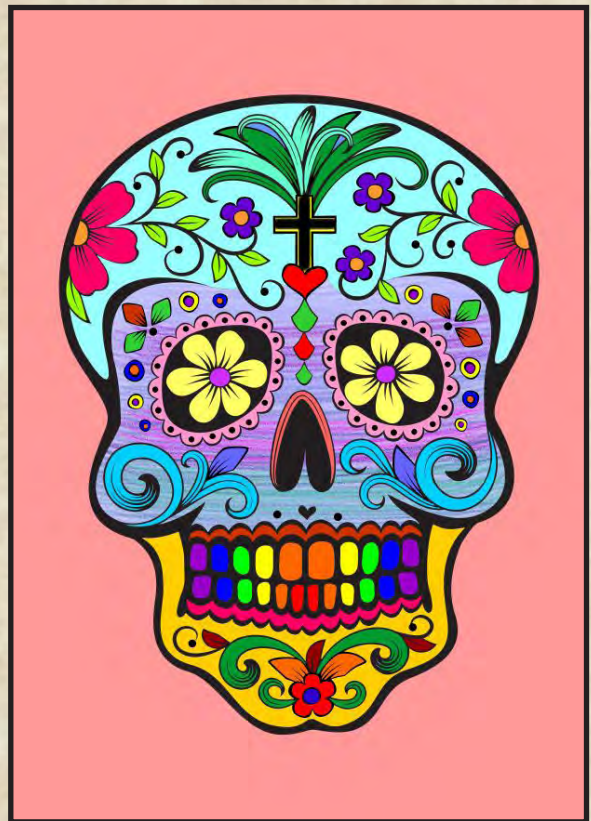
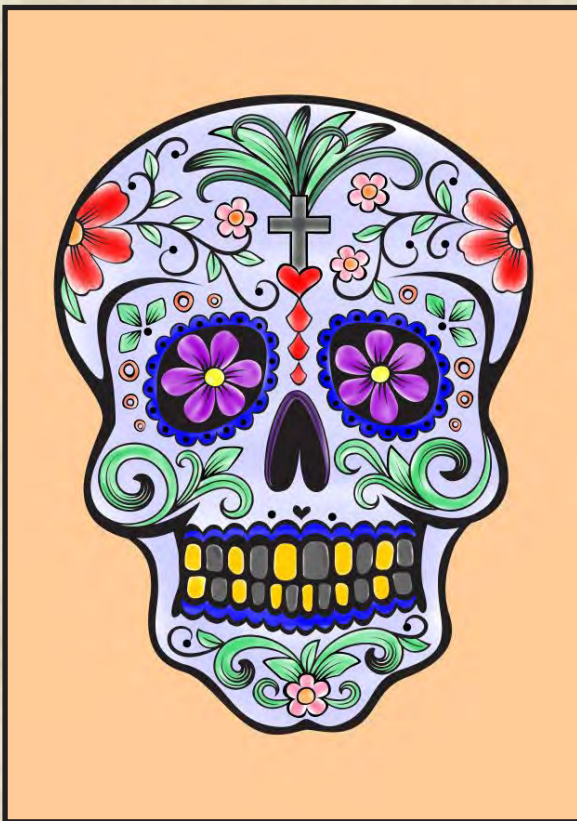


Eingesendet wurden vier ausgemalte Schädel, die wir hier nochmal veröffentlichen. Herzlichen Glückwunsch den Einsendern, die jeweils mit 6000 Cempasúchil-Blumen belohnt wurden.





Zwei weitere Schädel, die leider den Einsendeschluss verpasst haben, stellen wir euch ebenfalls noch hier vor.



<https://forum.the-west.de/index.php?threads/sch%C3%A4delmalerei.79321/>

(quis)

War sonst noch was?

Der November bei The West ...

Lucky, war sonst noch was? ... Wo steckt er denn schon wieder? ... Luckyyyyyy ... (Der ist wohl schon auf dem Weg, Weihnachtsgeschenke zu besorgen, *Die Red.*)

Tod, Tote, Tag der Toten. Traditionell treffen tote Tote ... ach Quatsch, nochmal von vorne: Bereits Ende Oktober hat das alljährlich wiederkehrende Event **Tag der Toten** in The West Einzug gehalten. Wie jedes Jahr konnten mit viel Glück der Tod ... äääh ... Items der neuen Sets „Set des Skelett“ (Da hat der Tod wohl wieder seine Hände im Spiel? *Die Red.*) und „Traditionelles Kolumbianisches Set“ gezogen werden. Ich liebe das Traditionelle kolumbianische Lama ... seine charismatische Ausstrahlung, seine Stärke und Beweglichkeit beim Schwimmen ... (Schweif nicht ab! *Die Red.*) Als Sammelset für 140.000 gesammelte Cempadingens (Das sind Cempasuchils, „Blumen der Toten“ *Die Red.*) konnte man am Ende das „La China Set“ erhalten. Die ersten beiden Sets scheinen doch recht gut brauchbar für die neuen Arbeiten von Stufe 151 bis 250 sowie für Erfahrungspunkte und die Produktfundchance zu sein, aber bei dem Sammelset wurde mir noch keine Verwendung angezeigt.

Tag der Toten ... in Deutschland wird er als Totensonntag begangen. Es war der 20. November dieses Jahres, ein sogenannter stiller Feiertag, der ein Gedenktag für die Verstorbenen ist. Es gibt ihn seit dem 19. Jahrhundert. Er geht auf den preußischen König Friedrich Wilhelm III zurück, der ihn 1816 einführte. Als Grund gibt es zwei Vermutungen. Zum einen den der Befreiungskriege gegen Napoleon mit vielen Opfern und Gefallenen, zum anderen, dass der König den Tag zum Gedenken an seine Gemahlin ernannte, welche im selben Jahr verstarb.

(Genug nun vom Tod. *Die Red.*) Jaahaaa ... Die Lebenden Spieler konnten gegen Ende November, wie auch schon in den Jahren zuvor, bei einer neuen **Kürbisjagd** zu Thanksgiving Kürbisse ergattern. Da nach den orangenen Kürbissen noch bis in den Dezember hinein gejagt werden kann, gibt es hierfür noch keine endgültigen Beurteilung. Begleitend zur Kürbisjagd wurde auch eine passende Questreihe eingefügt.

Sonst war nichts ... ach doch, nach dem **Lucille-Sale** Mitte November hat sich ein ebenso wiederkehrender **Westernfreitag-Sale** Ende November angeschlossen, bei denen alte Nuggetsets für die Preise von damals verkauft wurden.

Das war es eigentlich für den November. ... (Mo-ment! *Die Red.*) Oh, fast vergessen. Nach Einführung der neuen Arbeiten wurde mit dem Update 2.185 die Arbeit „Als Reporter arbeiten“ in „Als TWTimes-Reporter arbeiten“ umbenannt und aus dem dabei zu findenden Notizbuch das „Notizheft der TWTimes“. Das erste dieser Notizhefte ist bereits bis zur letzten Seite mit Einträgen vollgeschmiert (Wortwahl! *Die Red.*). Korrektur: ... mit Einträgen versehen, die wir für unsere Leser veröffentlichen.

Und jetzt gehe ich Lucky auf dem Weihnachtsmarkt suchen. Erster Anlaufpunkt: Glühweinstand! Bis später ...

(quis)





Spione unterwegs ...

AAA: Moin :-)
BBB: *blinzel*
AAA: Augen auf! Immer diese Tiefschläfer >.<
BBB: Nachtarbeiter
AAA: Okay. Heute konnte ich auch mal ausschlafen :-)
BBB: bin erst um 2:30 ins Bett gekommen
AAA: Da stehe ich gewöhnlich auf :-D
BBB: und um 10 aufgestanden. Das Wetter draußen lädt nicht ein das warme Bett zu verlassen
AAA: Hier ist es schön
BBB: Mein Wetter Widget sagt, gefühlte Temperatur draußen: -6°
CCC: moin
AAA: Moin Annie :-) Mach mal bitte nicht so laut, Titus hält noch das Kopfkissen fest ;-)
CCC: lach mah mir jetzt erst mal noch kaffee
BBB: hatte schon 2 Kaffee und wache langsam auf

AAA: OMG 5x Skaryunyates Kiste gefunden - aber keine Kürbis-Atlanten, liebe Grrüsse von Inno???
BBB: sie hassen nicht nur mich :-) :-D
CCC: mich lachen die schon aus [Halloweenkürbis]
AAA: das baut mich auf ---unglaublich
BBB: das ne qual manches mal
AAA: willkommen in der Realität (of Inno)
CCC: ich glaub es wird jedes Jahr schlimmer
BBB: ich auch
AAA: irgendwann ist der normale Blödsinn alle - auf zu neuen Ufern
BBB: fertig fürdieses mal
AAA: o Gott dass sollten UFER werde poder deren Mehrzahl. kann mann irgedwo nachlesen, wieviele Kürbisse man im aktuellen Jahr gefunden hat?
DDD: events - Errungenschaften
AAA: um Gottes willen - so eine lange Liste
DDD: jo frustrierend :-D
AAA: vor allem alte Sachen, die bis in die ewigen Jagdgründe da bleiben. Kürbisse sind lecker? 30 hab ich schon - neben 17 anderen alten Statistiken

AAA: ist 3 wochenlang eig keinem aufgefallen das das forum in der sommerzeit läuft ? :-D eben stand bei BBBs beitag noch vor 59 min und jetzt steht da 20:42

AAA: kann mir jemand sagen wo der Lehrer ist?
BBB: schule?

AAA: Pöse ihr seid heute :-D
BBB: sorry ich brauch noch einmal kg :-D. - Erledigte Steckbriefe: 4/5
AAA: alles gut :-D
CCC: das brauche ich gar nicht zu verrsuchen, ich kann nur Noisy und Contii angreifen ??
BBB: contii geht doch gar nicht
CCC: das kommt erschwerend dazu :-D aber in der Liste steht er halt
BBB: ja alle gm. juhoo geschafft :-)
AAA: gw
BBB: danke :-) hatte angst mich erwischt en duellant dwischendurch :-D, aber Madam ist ko da dachte ich versuch ichs mal :-D
CCC: so, das neueste Fort ist auch fertig ausgebaut. vielleicht möchte mal jemand eiines adoptieren?

AAA: ich seh die Welt vor lauter Kürbissen nicht mehr ??
BBB: Schnitz Löcher rein

[20:31] Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Kürbisse sind lecker!] erhalten.
BBB: buuuuuuh
CCC: selber buuuuuuh :-D
BBB: mir fehlen noch 12. na mir schreibt sie, sie geht häkeln. deshalb buuuuuuh
CCC: :-) frechheit mir noch 41
DDD: sie macht beides BBB häkeln und klicken. ich hab ihr gesagt was du geschrieben hast und soll dir en dicken knutscha geben :-D
BBB: örgs schenk ich dir DDD hier wird nicht geknutscht
DDD: willsch nich haben die hatte viel knofi zum essen
EEE: stell dich nich so an DDD

AAA: ist allgemein so das die aktivität mit dem alter einer welt abnimmt^^ für eine speedwelt sind 2 wochen ein hohes alter :-P
BBB: und diese hat nur noch 5 tage :-(
CCC: ja das kommt dazu verlängerung war eigentlich nicht nötig, aber immerhin gab es noch keinen lagerkoller hier
AAA: war ja eig hauptsächlich weil auf lvl 250 kommen fast unmöglich war sonst
DDD: ist ja keiner gezwungen bis zum ende zu spielen. wer keine lust mehr hat, hört auf - sind ja keine gewinne im spiel

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.

- Eineinhalb Wochen vor meiner Geburt „south of the border“ feierte im alten Europa Beethovens 9. Sinfonie ihre Premiere.
- Obwohl ich in eine Familie reicher Großgrundbesitzer hineingeboren wurde, wurde ich später auch als Outlaw bekannt.
- Im Alter von zweiundzwanzig Jahren trat ich der Armee bei und kämpfte im Mexikanisch-Amerikanischen Krieg.
- Am Ende des Krieges teilte die neu gezogene Grenze das Land meiner Familie am Rio Grande.
- Ich wurde mehrfach in den Auseinandersetzungen zwischen den mexikanischen „Tejanos“ und den amerikanischen „Anglos“ in Texas hineingezogen, da ich trotz einiger Landverluste immer noch ein bedeutender Rancher war.
- Im Alter von fünfunddreißig Jahren zettelte ich den ersten nach mir benannten „Krieg“ an, der im Prinzip eigentlich nur ein gewaltsamer Aufstand gegen einen Marshal in Brownsville war.
- Dieser erste „Krieg“ endete nach etwas über fünf Monaten mit der Vernichtung meiner „Truppen“ durch Ranger und die Armee und mit meiner Flucht.
- Zu Beginn des Bürgerkriegs entfachte ich den zweiten nach mir benannten „Krieg“, dieses Mal unterstützte ich die Union gegen das konföderierte Texas, wurde erneut geschlagen und musste noch einmal fliehen.
- Anschließend widmete ich mich meiner politischen Karriere, verteidigte Mexiko gegen die französische Invasion, geriet in die Wirren der mexikanischen Innenpolitik und Revolutionen und wurde mehrfach eingekerkert.
- Aus jeweils unterschiedlichen Gründen wurde ich für manche Leute sowohl nördlich als auch südlich des Rio Grande zum Volkshelden.
- Ich starb fünfzehn Tage nachdem im alten Europa Alfred Dreyfus wegen Spionage verhaftet worden war.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Zwei Richter, zwei Meinungen

Richter Sebediah Seaborne, dessen Amtssitz in der Nähe eines friedlichen Sees lag, machte sich sehr früh morgens auf den Weg zu seinem Amtskollegen Richter Mortimer McMountain, dessen Amtssitz in den Bergen lag. Gemeinsam wanderten sie bergauf und wieder bergab, immer der aufgehenden Sonne entgegen. Während ihrer Wanderung diskutierten sie Präzedenzfälle, aktuelle Fälle und die zeitgenössischen Veränderungen in der Rechtsphilosophie. Während sie sich zumeist auf eine gemeinsame Sichtweise einigen konnten, gerieten sie dieses Mal intensiv in Streit über die Frage, ob der Verkäufer eines Angelhakens und eines Köders schadensersatzpflichtig sei, wenn der Käufer damit nichts gefangen hat - Richter Seaborne bejahte die Frage, Richter McMountain verneinte sie. Der Disput wurde derart hitzig, dass sie sich an der erstbesten Weggabelung entschieden, getrennte Wege zu gehen, um so die Gemüter zu kühlen und ihre Freundschaft zu retten.



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 den Winkel der Kurve**)
- Klickt nach dem Setzen des Markers auf „Marker speichern“ und „Marker exportieren“
- Die **zwei Zahlen**, die ihr dann seht, **schickt ihr als Lösung an die TWTimes**.

Hinweis 1: Wer sich nicht sicher ist, wie man einen Marker auf der Karte setzt, findet hier alles, was man dazu wissen muss: <https://wiki.the-west.de/wiki/Pinnnadeln>

Hinweis 2: Die Koordinaten werden auf das Pixel genau angegeben. Es ist daher praktisch ausgeschlossen, dass ihr exakt die Koordinate trefft, die wir beim Erstellen des Markers für das Rätsel bekommen haben. Daher bauen wir eine gewisse Kulanz ein und akzeptieren Lösungen, die bis zu 20 Pixel von unserer Koordinate abweichen, als richtig.

Hinweis 3: Städte erscheinen nur dann als bewohnte Städte oder Geisterstädte, wenn sie irgendwann einmal auch wirklich gegründet wurden. Es ist also möglich, dass ihr in eurer Spielwelt am Ort nicht alle Städte des Screenshots findet. Alle anderen Merkmale der Gegend sind jedoch in allen Spielwelten identisch.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 3 - Wer sucht, der findet

Wer weiß es?

In der heutigen Ausgabe erwähnen wir in einem Artikel etwas Bestimmtes zu einem derzeit laufenden Event in unserem Spiel. Findet heraus, was wir meinen, nennt den Namen des Gegenstandes und beschreibt uns bitte was es damit auf sich hat. Es lohnt sich diese Aufgabe zu lösen, denn der Gewinner erhält **500 Nuggets**.

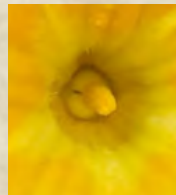
(Cymoril)



Rätsel Nr. 4 - Was soll das sein?

Wer erkennt sie?

Wir haben drei Dinge stark vergrößert bzw. einen Ausschnitt von den Gegenständen angefertigt. Findet heraus, worum es sich dabei handelt.



Unter allen richtigen Einsendungen lösen wir drei Gewinner aus, die jeweils ein **Item der Redaktion** erhalten.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 5 - Schätzrätsel

Zeichen, Zeichen, Zeichen

In dieser Ausgabe der TWTimes findet ihr wieder unsere Weihnachtsgeschichte. Diese benutzen wir hier als Grundlage für ein Gewinnspiel. Eure Aufgabe besteht darin, die Anzahl der Zeichen zu schätzen, aus denen die Geschichte vom ersten bis zum letzten Zeichen besteht.

Wir spielen **3 x 20 Glückskexse** an die besten Schätzer aus. Bei einem Gleichstand entscheidet das Los.

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 6 - Logical

Rätsel Nr. 6 - Logical

Jede dieser Zahlenreihen folgt der gleichen Regel und jede wird so lange fortgesetzt, bis sie eine Zahl unter 10 ergibt. Dann endet sie. Wie lautet die Folge, die mit 93 beginnt?

49 36 18 8
68 48 32 6
87 56 30 0
93

Der Gewinner erhält ein **Santa Set** - auch Jahre nach der Einführung immer noch das beste Set für Regeneration.

(Logikani)

Rätsel Nr. 7 - Rund um den Tannenbaum

Verwirrter Weihnachtsmann?

Im unten stehendem Bild sind die Buchstaben von dreizehn Weihnachtsbegriffen durcheinander geraten. Sortiert diese bitte und schickt uns die Lösungen.

Wir verlosen zweimal einen von den **alten Avataren von vor The West 2.0**.

(Cymoril)

Rund um den Tannenbaum

1 - VANDET



2 - ZENKER



3 - NESTLICHT



4 - NANTE



5 - BANANENMUT



6 - MALATTE



7 - SALUKINO



8 - KIPPER



9 - ERNST



10 - FEKCHENPUFFER



11 - ECHSEN



12 - HANEWICHT



13 - GLEIDIBAHNE



Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 165 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Benedict Arnold

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **GermanLMW**, Welt Ohio

Einsendungen: 11 richtige



*Engraving by Henry Bryan Hall artist
QS:P170,Q5718777 After John Trumbull artist
QS:P170,Q4233718,P1877,Q369263 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Benedict_Arnold.jpg), „Benedict Arnold“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>*

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 28895 2472 Screen Nov. 2022]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Poison-Princess**, Welt Georgia

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.