★ ★ The West Times ★ ★

★ Ausgabe 171 ★ Mai 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe Mai 2023

Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

alles neu macht der Mai, heißt es in dem bekannten deutschsprachigen Volkslied von Hermann Adam von Kamp aus dem Jahr 1818. Und so gibt im Mai auch wieder eine neue Ausgabe der TWTimes.

Wir haben uns Gedanken über die Herkunft der Namen für die neuen Sets vom Osterevent gemacht. Und wie seit dem Update 2.193 schon fast Tradition, beinhalten die Updates 2.196 und 2.197 auch wieder neue Erfolge.

Für unsere Rätselfreunde gibt es drei neue Rätsel. Glückwunsch an die acht Gewinner der letzten Ausgabe! Leser schrieben uns zu Duellen, Duellsets, Osterduellen, Setwaffenunterschieden und zu den Fortkampfvorschlägen der vorigen Ausgabe. Vielen Dank für die Zuschriften. Ein weiterer Bericht bezieht sich auf die angestrebten Änderungen der Teilnehmeranzahl bei Fortkämpfen auf Welt 10.

Und auch diesmal fragt Graf Luckner wieder: „War sonst noch was?“

Viel Spaß beim Lesen der Maiausgabe.

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

Inhalt

Ausgabe Mai 2023	1
Vorwort	2
Inhalt	3
Wiederholbare Quests	3
Update 2.196	4
Update 2.197	5
Leserreaktion zu weiblichen Duellsets	6
Meinung zu Duellen	7
Verletzungen	8
Teilnehmeranzahl für Fortkämpfe in Welt 10	10
Die Sets zur Ostertombola	11
Setwaffenunterschiede	15
Leserreaktion zu Fortkampfvorschlägen	16
Osterduelle 2023	17
War sonst noch was?	19
Der Chatspion	20
Die Rätselecke	22
Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	23
Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	24
Rätsel Nr. 3 - Pferderennen	25
Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	26
Impressum	28

Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Mai

Die wiederholbaren Quests im Mai laufen dank überschaubarem Aufwand insgesamt eher stressfrei ab.

In der Reihe **Anti-Diät-Woche** könnt ihr vom 06.05.2023 um 10:00 Uhr bis zum 11.05.2023 um 23:59 Uhr in insgesamt 5 Quest durch die Abgabe von 32 Produkten einen Fertigkeitspunkt erspielen und eine leckere Kalorienbombe erhalten.

Mit nur zwei Stunden Arbeit, einem Duell und ein paar Produkten könnt ihr in der Reihe **Angriff der Wogonen** vom 25.05.2023 um 10:00 Uhr bis zum 31.05.2023 um 23:59 Uhr ebenfalls einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Mehr gibt es im Mai für die Wiederholungstäter des Wilden Westens nicht zu tun. Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Spielern viel Spaß und Erfolg bei den wiederholbaren Questreihen!

(Tony Montana 1602)

Update 2.196

Viele Erfolge ... alle auf einmal

Das Update 2.196, das am Mittwoch, dem 12. April 2023, in die deutschen Welten von The West kam, hat einen klar erkennbaren Schwerpunkt. Mit seinen insgesamt 45 neuen Erfolgen ist das Hauptaugenmerk unbestreitbar auf die Einführung neuer Spielziele gelegt worden. Die Erfolge entstammen den beiden Bereichen "Funde" und "Arbeiten" in der Erfolgsliste. Einerseits gibt es die neuen Erfolge für das Finden, Kaufen und Verkaufen von Gegenständen sowie für das Öffnen von Truhen, andererseits erhält man auch neue Erfolge für das Erledigen von Arbeiten und das Erspielen von Erfahrungspunkten beim Arbeiten. Neben den gewohnten Erfolgspunkten kann man über die Erfolge auch drei neue Teile des Lincoln-Sets erspielen, nämlich das Pferd, die Schuhe und Lincolns schwarzen Hut.

Neues vom Lincoln-Set: Pferd, Schuhe und Schwarzer Hut

So lobenswert es grundsätzlich ist, dass der Anbieter unseres Spiels ein so altes Spiel wie unseres immer noch mit neuen Inhalten bestückt, so müssen diese Erfolge doch mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachtet werden, da sie ein grundsätzliches Problem der Erfolge unseres Spiels zeigen. Uneingeschränkt positiv ist zu bewerten, dass es überhaupt neue Spielziele gibt. Aber leider sind sie so gestaltet, dass Spieler, die schon lange im Spiel dabei sind, alle neuen Erfolge direkt am Tag der Einführung erhalten haben, da sie die Anforderungen bereits vor Einführung der Erfolge erfüllt hatten. Für diese Spieler - und davon gibt es nicht wenige - bieten die neuen Erfolge einfach nur auf einen Schlag ein schnelles "Mehr" - mehr Erfolge und mehr Erfolgspunkte. Langfristig verfolgbare Spielziele, etwas, auf das man gezielt hinarbeiten und hinspielen kann, bieten sie nicht.

Die Ursache für dieses Problem liegt in der Entwicklungsgeschichte unseres Spiels begründet. Es gab eine Zeit, in der wurde zu wenig und zu unregelmäßig neuer Content in das Spiel eingeführt. Dies wird nun an bestimmten Stellen nachgeholt und dabei stehen die Entwickler vor einem nicht auflösbaren Zielkonflikt. Setzt man die Anforderungen so an, dass sie auch für neue Spieler auf neuen Welten überhaupt noch jemals erreichbar sein sollen und nicht abschreckend wirken sollen, dann müssen sie so niedrig sein, dass alte Spieler sie sehr schnell oder sogar sofort bei Einführung erhalten und dadurch keine Spielziele haben. Setzt man die Anforderungen der neuen Erfolge jedoch so hoch an, dass auch alteingesessene Cowboys und Cowgirls noch daran arbeiten müssen, dann wirken sie auf Neueinsteiger eben schnell abschreckend, da sie dann in vielen Fällen praktisch unerreichbar sind.

Was gab es sonst noch in diesem Update? Der Zugang zum Chat im Spiel wurde nun beschränkt. Um daran teilnehmen zu können, muss man nun eine bestätigte E-Mail-Adresse haben und ein bestimmtes Level erreichen. Das Level ist in den meisten Welten mit drei angesetzt.

Ein paar Fehler wurden ebenfalls noch korrigiert, einer betraf einen Questerfolg und zwei das Fred Waite Set. Der Erfolg "Ritter in glänzender Rüstung" wurde fälschlicherweise bereits direkt auf der obersten Ebene der Erfolge im Bereich "Quests" angezeigt. Er wurde jetzt eine Ebene weiter unten, im Bereich "Questreihen", eingeordnet. Dort, wo man so einen Erfolg auch suchen und erwarten würde. In diesem Zusammenhang wurden jetzt auch die Erfolge, die mit dem Abschluss einer bestimmten Zahl an Quests zusammenhängen, für alle Spieler sichtbar. So ist nun auch im Bereich der Quests ein Vergleich der Spieler untereinander möglich.

Fred Waites Messer und Fred Waites Pistole hatten vertauschte Duellfertigkeiten. Das Messer hatte einen Bonus auf Schießen statt auf Schlagkraft. Die Pistole hatte einen Schlagkraftsbonus statt einem Bonus auf Schießen. Schön, dass das geändert wurde, aber angesichts dessen, was uns hier schon alles als "Schusswaffen" untergejubelt wurde - Stichwort: Macuahuitl des Jaguarkriegers - ist dieser kleine Fertigkeitenfehler doch nun wirklich eine zu vernachlässigende Petitesse. Ein weiterer Fehler betraf Fred Waites Truhe. Diese enthielt zuvor noch zwei Westen, aber gar keinen Gürtel. Das ist nun korrigiert und der fleißige Kistenöffner darf sich nun auf einen Gegenstand jeder Kategorie freuen.

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-2-196.79514/ 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-2-196.79515/ teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Update 2.197

Erfolge, bis es kracht

Das Update 2.197 wird nach Erstellung dieses Artikels erscheinen, sodass der Bericht nur auf der offiziellen Ankündigung beruhen kann. Das angepeilte Veröffentlichungsdatum des Updates ist Dienstag, der 25. April 2023. Wie bereits beim letzten Update, liegt auch dieses Mal der Fokus eindeutig auf neuen Erfolgen. Insgesamt 79 neue Erfolge wurden in den Bereichen "NPC-Duelle", "Fortkämpfe", "Ausbau" und "Markt" eingeführt. Im Gegensatz zu den zuletzt eingeführten Erfolgen, sind dieses Mal einige Erfolge dabei, die man nicht schon am Tag der Einführung bekommt, da die Anforderungen teilweise extrem hoch sind. Dies gilt insbesondere für den Bereich Fortkämpfe. Ausgehend von einer Recherche in den Spielerstatistiken auf den Welten 1 und 10, lässt sich sagen, dass dort selbst die aktivsten Fortkampf-Enthusiasten von einigen Erfolgen teilweise noch sehr weit entfernt sind. Während einige der Erfolge vermutlich nur für "Special-Interest-Spieler" jemals erreichbar sein dürften, gibt es aber auch einige Erfolge, die für die Masse der Spieler erreichbar sind. Dies liegt am breit gestreuten Feld der Anforderungen. Duelle und Fortkämpfe bestreiten und gewinnen, Schaden austeilen und KO gehen, Geld mit Kämpfen verdienen, treffen und ausweichen, Gebäudestufen ausbauen, am Markt Gegenstände verkaufen und dort Geld verdienen - für all das gibt es diverse Erfolge. Irgendetwas dürfte da für Jeden dabei sein.

Die zeitlich unbegrenzte Questreihe "Sommertraum" wurde so überarbeitet, dass sie auch tatsächlich abschließbar ist. Dies war bisher nicht der Fall, da die dafür benötigten Traumfänger nicht verfügbar waren. Wer die Quests aus dem Jahr 2018 jetzt noch abschließen möchte, kann die Traumfänger im Union Pacific Shop kaufen. Man findet die Gegenstände im Fenster Gebrauchsgegenstände → Gemischtes. Über den Preis der Items ist derzeit noch nichts bekannt. Als grobe Orientierung kann der Preis auf den Beta-Welten dienen, dort kosten die Traumfänger 20 Bonds oder Nuggets pro Stück.

Darüber hinaus gab es auch noch zwei Fehlerkorrekturen, Quests betreffend. Der Questgeber "Wilson's Farm" war beim Erfüllen der Questreihe "Vorbereitungen zum Erntefest" für einige Spieler nicht verfügbar und die Quest "Futterbeutel" benötigte einen falschen Gegenstand. Beide Fehler sollten korrigiert sein und die Quests sind nun so spielbar, wie vom Anbieter geplant.

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-2-197.79522/ 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-2-197.79523/ teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)

Leserreaktion zu weiblichen Duellsets

Kommentar zu TW Times 170, Seite 4, Update 2.194

Bezug nehmend auf o. g. Beitrag erhielten wir eine Leserzuschrift von **Mizzizzippi**. Sie schreibt dem Autor, dass sie ihm verraten möchte, wie es möglich ist, dass Cowgirls in Röcken schneller schießen als ihre männlichen Kollegen. Danke für die Zuschrift.

(Cymoril)

Während ihr noch eure zerbeulten Hosen richtet und verzweifelt nach dem schlecht sitzenden Colt fingert, haben wir euch schon erschossen. So einfach ist das. Wir pfeifen auf diese „High Noon Duell-Pose", wo erstmal minutenlang Tabak gekaut und noch dreimal auf den Boden gespuckt wird. Wir klappen unser Handtäschchen auf und gleich darauf liegst Du im Staub. Genau da, wo Du eben noch hingespuckt hast.

Alternativ tragen wir unsere Waffen auch mal im Halfter am Gürtel. Weil zum Rock passt ein solcher Riemen ebensogut wie zu einer Hose. Guckst Du mal ein paar Sets mit Röcken an - in der Regel ist da ein Gürtel mit dabei. So wie beim Pearl-Set. Ein Segen für schiessende Cowgirls!! Ich frage mich, warum Duell-Sets zwar mit beiden Waffen (Schuss und Schlag) ausgestattet werden, aber das Set ansonsten meist nur Schlagkraft enthält. Warum nicht einfach Schlagkraft UND Schiessen in solche Sets reinpacken? Dann müssten vielleicht auch weniger Kerle aus lauter Verzweiflung unsere Klamotten tragen. :-))) Oder sind dat alles Tunten??? (Spässle - für mich sind alle gleich jeck).

Liebe Grüße

von Mizzizzippi aus Silbersee, Ohio-Gang

Meinung zu Duellen

Duelltechniken

Es mag bei The West einige Duellanten geben und jeder findet mit der Zeit seine Art und Weise, wie er Duelle macht. In letzter Zeit fallen mir auf den verschiedenen Welten allerdings immer mehr Techniken auf, Duelle zu machen, die einen sprachlos zurücklassen. Da gibt es Spieler, die werden richtig kreativ, um gegnerische Angriffe zu vermeiden. Die absurdesten und aus meiner Sicht feigsten Duelltechniken werde ich hier mal auflisten. Ich habe dazu eine klare Meinung, diese Art des Duellierens ist an Feigheit nicht mehr zu überbieten.

Stadtloser Duellant

Diese Duelltechnik nenne ich einfach stadtloser Duellant. Die Vorgehensweise ist eigentlich relativ simpel. Der Spieler ist stadtlos und tritt über das schwarze Brett einer Stadt bei und macht dann seine Duelle. Sobald er genug hat, tritt er aus der Stadt wieder aus und ist somit nicht mehr angreifbar, zudem ist es den Angegriffen dann auch nicht mehr möglich ein Kopfgeld auf diesen Spieler auszusetzen. Damit ist der Spieler - außer man erwischt ihn während seinen Duellen - nicht angreifbar und vor gegnerischen Angriffen sicher.

Vampir-Duellant

Die zweite Duelltechnik nenne ich Vampir-Duellant. Die Duellanten verstecken sich die ganze Zeit über im Hotel und kommen nur nachts da raus, um die Spieler möglichst im Arbeitsset zu erwischen. Dabei bedienen sie sich oft noch des Saloons, dort wird geschaut, ob der Spieler online ist oder nicht angezeigt wird und somit wahrscheinlich offline ist. Allerdings kann der Betreffende auch in einem anderen Saloon sein.

KO-Duellant

Diese Duelltechnik wollte ich direkt nach ihrem Erfinder benennen, davon wurde mir allerdings abgeraten. Auch sie ist relativ einfach zu spielen und an Feigheit schwer zu überbieten. Alles beginnt, indem sich der Duellant selber bei einem möglichst kleinen Spieler KO legt. Ihr werdet euch jetzt denken, was ist das für eine doofe Duelltechnik, bei der man sich selbst KO legt, aber wartet ab. Innerhalb der Zeit, in der man den KO-Schutz selbst verlassen kann (ab 24 Stunden nach dem KO), wird er irgendwann beendet und es werden ein paar Duelle gemacht. Anschließend legt man sich bei irgendeinem Spieler selbst wieder KO und das Spiel beginnt von vorne. Die Angegriffenen wissen nie, wann der Spieler wieder aus dem KO kommt um anzugreifen. Zudem können sie sich für die Angriffe, da er sich selbst KO legt, kaum rächen.

Ein paar Dinge verbindet alle Techniken miteinander, nämlich die angegriffenen Spieler möglichst im Arbeitsset zu erwischen und nicht in einem Verteidigungsset, bei dem man sich eine blutige Nase holen könnte. Zudem wird die Möglichkeit für Gegenangriffe auf ein Minimum reduziert. Für Spieler, die einer dieser Techniken anwenden, fehlt mir jegliches Verständnis. Wie feige muss man sein, um sich so etwas einfallen zu lassen, damit man möglichst nicht angegriffen wird? Sei kein feiger Hammel furz Bimmel, duelliere ehrenhaft!

(AnnieO)

Verletzungen

Verletzungen im Wilden Westen

Hier könnt ihr nun den nächsten Teil unserer Reihe zu Verletzungen im Wilden Westen lesen. Unser besonderes Mitgefühl und unser Dank gelten Lares aus Welt 1, der unter Preisgabe seiner körperlichen Unversehrtheit einige der unten aufgeführten Verletzungen auf sich genommen hat und sie uns zur allgemeinen Erheiterung und zur Erinnerung der Nachwelt zugesandt hat.

Die Kuhherde wird durch eine Kuhglocke aufgeschreckt. Sie geraten in Panik und trampeln dich zu Boden.
Du verlierst 36 Lebenspunkte. (Rinder stehlen)

Au weia, da brauch ich den Killer-Kühen mit dem Brandzeichen ja gar nicht erst zu kommen ...

Es stellt sich heraus, dass diese Pflanze nicht zum Tee kochen gedacht war. Du wirst vergiftet.
Du verlierst 464 Lebenspunkte. (Kräuter sammeln)

Und sowas soll jetzt legalisiert werden? Na, ich weiß ja nicht ...

Du hast die falschen Kräuter gesammelt und schläfst ein.
Du verlierst 319 Lebenspunkte. (Kräuter sammeln)

So'n Kräuterschlaf ist nicht zu verachten ... und allemal gesünder als der Whiskey-Schlaf, den Henry im Saloon anbietet.

Du hast ein Kalb mit einem Lasso eingefangen. Mit seiner Kraft hat es dich mehrere hundert Meter hinter sich her geschleift.
Du verlierst 59 Lebenspunkte. (Rinder stehlen)

Was machen dann erst Mama-Kuh und Papa-Stier mit mir?!

Eine Gang überfällt dein Handelsbüro. Der Anführer ist ein unangenehmer großer Kerl, der dich in einen harten Kampf verwickelt.
Du verlierst 65 Lebenspunkte. (Ein Handelsbüro leiten)

65 Lebenspunkte, ein "harter Kampf" ... Das ist doch nur ein Kratzer.

Beim Kochen verwechselst du Zucker und Salz. Die Gäste bemerken das und werfen mit Tellern nach dir.
Du verlierst 196 Lebenspunkte. (Als Koch arbeiten)

Was für unhöfliche Gäste, das kann doch jedem Mal passieren ... die sollen nur froh sein, dass ich nicht daneben gegriffen habe, als ich ihnen die Schoko-Mousse gemacht habe.

Beim Ausladen von Waren stößt dein Kollege gegen ein Regal. Es kippt um und ein Sack Reis aus China fällt dir auf den Kopf.
Du verlierst 2782 Lebenspunkte. (Als Gemischtwarenhändler arbeiten)

2782 Lebenspunkte?! ... China ist echt ein Schwergewicht im internationalen Handel.

Verletzungen - Fortsetzung

Beim Ausladen von Waren stößt dein Kollege gegen ein Regal. Es kippt um und ein Sack Reis aus China fällt dir auf den Kopf.
Du verlierst 117 Lebenspunkte. (Als Gemischtwarenhändler arbeiten)

117 Lebenspunkte?! ... Ja was denn nun? ... Die Chinesen haben wohl doch nur Luft im Sack.

Ein wichtiges Telegramm wird aus dem Fenster geweht. Du springst hinterher, befindest dich jedoch im dritten Stock.
Du verlierst 557 Lebenspunkte. (Im Büro arbeiten)

Da kann man nur von Glück sagen, dass das Hochhaus noch nicht erfunden war ...

Du lädst dir ein Fass auf deine Schulter. Leider hältst du es falsch herum und der Deckel geht auf. Es ist voller Gurken.
Du verlierst 231 Lebenspunkte. (Lebensmittel stehlen)

Wer Gurken klaut, hat es auch nicht besser verdient.

Ein Bär wird vom süßen Duft des Sirups angelockt. Nachdem er dich bedroht, findest du das auch, dass der Sirup ihm gehört.
Du verlierst 70 Lebenspunkte. (Ahornsirup ernten)

Ok, ok ... ich geh dann mal ... schleicht sich rückwärts davon ... puuh

Leider hast du der netten alten Dame das falsche Ticket verkauft. Und dann war sie plötzlich gar nicht mehr so nett...
Du verlierst 101 Lebenspunkte. (Als Bahnkarten-Verkäufer arbeiten)

Merke: Verärgere niemals eine Alte Dame mit Krückstock ... auaah!

Du bist mit deinem rechten Bein in einen Kaninchenbau getreten und hast deinen Fuß gebrochen.
Du verlierst 14 Lebenspunkte. (Hasen jagen)

1:0 für das Karnickel ... wir sehen uns in 4 Wochen ... harr harr

Wenn euch ähnliche Missgeschicke zugestoßen sind und ihr uns genau wie Lares eure Gedanken dazu mitteilen wollt, schickt sie gerne an einen der Redakteure der TWTimes. Wenn man nicht gerade an einer Kaktee hängengeblieben ist, kann man uns alle Nase lang im Wilden Westen finden und gefahrlos anschreiben.

(Tony Montana 1602)

Änderung der Teilnehmeranzahl für Fortkämpfe in Welt 10

42 - die Antwort

Für einige ist 42 die Antwort auf *die endgültige Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest.* Für eine Mehrheit der Spieler aus Welt 10, die sich im offiziellen Forum zu der Frage geäußert haben, ob die Anzahl der maximal möglichen Verteidiger in einem Kampf um ein kleines Fort um drei auf 42 erhöht werden soll, ist 42 zumindest die Antwort auf die Frage, wie man interessantere Fortkämpfe erreichen könnte.

Am Freitag, dem 21.04.2023, eröffnete der Community Manager **jugolas** im offiziellen Forum von The West eine Umfrage dahingehend, ob die Anzahl der Fortkampfteilnehmer angepasst werden soll. Er kam damit dem Wunsch aus einer Supportumfrage nach und ermöglichte den betroffenen Spielern aus Welt 10, die Angelegenheit mitzuentscheiden. Zum Zeitpunkt der Erstellung des Artikels haben sich tatsächlich alle an der Umfrage teilnehmenden Spieler für eine Erhöhung ausgesprochen. Selten sah das gerötete Chronistenauge solche Einmütigkeit, wenn es um Fortkämpfe ging.

Ziel der Erhöhung ist es, kleine Forts wieder verteidigungsfähig zu machen, da nach den zuletzt vorgenommenen Änderungen zum Vorteil des Angriffs eine Verteidigung eines kleinen Forts mit 39 Spielern praktisch ausgeschlossen ist, sobald der Angreifer mit der Maximalanzahl von 50 Spielern angreift.

Die Diskussion könnt ihr im Bereich "Spielwelten -> Welt 10" unter dem Link https://forum.the-west.de/index.php?threads/anpassung-der-fortkampfgr%C3%B6%C3%9Fen-welt-10.79520/ nachlesen. Da die Abstimmung vom Community Manager bis zum 28.04.2023 begrenzt wurde, könnt ihr nach Erscheinen dieser TWTimes-Ausgabe leider nur noch das Ergebnis lesen, aber nicht mehr beeinflussen. Akzeptiert der Anbieter das eindeutige Votum aus der Community, dann wird es wohl mit einem der nächsten Updates oder Patches eine Erhöhung der Teilnehmerzahl und somit drei Spieler mehr in der Verteidigung geben.

(Tony Montana 1602)

Die Sets zur Ostertombola

Abenteuer? Abenteuer!

Wie zu jeder Tombola wurden auch zum diesjährigen Osterevent vier neue Sets eingeführt. Eines, was man sich (mehr oder weniger) kostenlos komplett erspielen kann und drei weitere Sets, die nur mit viel Glück vervollständigt werden konnten. Zu den drei letztgenannten Sets wird es voraussichtlich auch wieder eine Ergänzung mit Pferd und Sattel (oder Produkt) geben, die es dann in einem extra Sale zu erstehen gibt.

Doch mal ab von den pekuniären Umständen - wer sind oder waren eigentlich die Namensgeber der neuen Sets?

Billy Claiborne

Das kostenlos erspielbare Set - was wie bei fast jedem Osterevent auch durchaus einfach für weniger aktive Spieler komplett zu erhalten war, erhielt seinen Namen vom Cowboy, Bergarbeiter und Revolverhelden des Wilden Westens William F. „Billy“ Claiborne (* 21. Oktober 1860 in Yazoo County, Mississippi; † 14. November 1882 in Tombstone, Arizona). In seinen Jugend zog er nach Arizona, arbeitete anfangs als Rancharbeiter und später als Cowboy. Auf Grund seiner Kleinwüchsigkeit bekam er den Spitznamen "The Kid". Später blieb er in Tombstone und verdingte sich als Fuhrmann und Bergarbeiter für verschiedene Gesellschaften. In einer Auseinandersetzung mit einem betrunkenen Mann erschoss Claiborne seinen Kontrahenden, wurde deshalb vor Gericht gestellt. Wegen Selbstverteidigung wurde er aber später freigesprochen, da sein Gegner ebenso bewaffnet war. Bei einer seiner früheren Tätigkeiten arbeitete er auch für Ike Clanton, mit dem er dann auch in die Schießerei am O. K. Corral verwickelt war. Aussagen zufolge war er nur zufällig am Ort des Geschehens. Bei der Schießerei am O. K. Corral standen sich acht Personen gegenüber: Wyatt, Morgan, Virgil Earp und Doc Holliday sowie Frank und Tom McLaury, Ike und Billy Clanton. Beide McLaurys und Billy Clanton wurden getötet, Doc Holliday, Morgan und Virgil Earp verletzt, Ike Clanton und Billy Claiborne flüchteten unverletzt.

Wegen dieser Flucht wurde Billy als Feigling bezeichnet und verließ darauf Tombstone. Bis zu seinem Tod war Billy Caliborne wieder als Minenarbeiter in Globe tätig, kehrte nach einer Nachricht über den Mord an seinem Freundes Johnny Ringo durch Gerüchten zufolge Frank "Buckskin" Leslie nach Tombstone zurück. Er machte - völlig betrunken - Leslie für den Tod Ringos verantwortlich und stritt sich hitzig mit ihm. Er verließ den Saloon und wollte Leslie auflauern, dieser rechnete aber mit dem Hinterhalt und stellte Claiborne zur Rede. Claiborne schoss auf Leslie, verfehlte ihn aber und wurde selber dann von Leslie getroffen, wurde noch von einem Arzt versorgt aber starb einige Stunden später.

Unknown author Unknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Billy-Claiborne.jpg), „Billy-Claiborne“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

Die Sets zur Ostertombola - Fortsetzung

Helen Gibson

Die als Rose August Wenger, geborene Helen Gibson (* 27. August 1892 in Cleveland, Ohio; † 10. Oktober 1977 in Roseburg, Oregon), war eine amerikanische Filmschauspielerin, Vaudeville-Darstellerin, Filmproduzentin, Trick- und Rodeoreiterin. Getrost kann man sie als die erste professionelle Stuntfrau bezeichnen. Sie war eine von fünf Mädchen einer schweizer-deutschen Familie. Ihr Vater wollte eigentlich einen Sohn, und so ermutigte er sie, ein burschikoses Mädchen zu werden. Helen sah ihre erste Wild West Show im Alter von 17 Jahren, bewarb sich dann auf eine Anzeige im Billboard Magazine für die "Miller Brothers 101 Ranch". Dort wurde ihr das Reiten beigebracht und kein Jahr später machte sie bereits ihre erste Wild West Show. Als die Miller-Arlington Show (die Wild West Show der Miller Brothers) im Jahre 1911 plötzlich eingestellt wurde, strandeten viele Darsteller in Venice, Californien. Unter ihnen auch Helen Gibson. Ein Produzent der New York Motion Picture Company heuerte die gesamte Crew für einen Film im Winter an. Die Gage betrug 8 $ pro Woche und die Schauspieler wurden in Venice einquartiert, wo auch die Pferde in den Stallungen gehalten wurden. Die Schauspieler mussten jeden Tag fünf Meilen zum Filmset reiten, wo die Filme gedreht wurden. Wie viele der Cowboy-Darsteller, hat auch Helen zwischen den Filmen an Rodeos teilgenommen. Im Jahre 1913 traf sie in Pendleton Edmund Richard "Hoot" Gibson, mit dem sie dann viel zusammen arbeitete. Sie gewannen bei einem Rodeo in Salt Lake City sämtliche Disziplinen, aber der Veranstalter verschwand aus der Stadt und sie bekamen keinen Cent des Preisgeldes. Später heirateten sie, als sie ein Zimmer für das Pendleton Roundup benötigten und sie nur noch als Ehepaar das Zimmer der Vermieterin bekommen konnten.

Helen Gibson hatte noch weitere Filmrollen und zusätzliche Arbeit bis zum Jahr 1954, als sie dann aus gesundheitlichen Gründen nach Lake Tahoe umzog. Sie erlitt im Jahre 1957 einen leichten Infarkt, der sie aber nicht davon abhielt, noch weitere (kleinere) Rollen in Film und Fernsehen anzunehmen. Für ihre letzte Rolle im Alter von 69 Jahren in John Fords "The Man Who Shot Liberty Valance" im Jahre 1961 erhielt sie 35 $ und setzte sich im Januar 1962 endgültig zur Ruhe, mit einer Rente von 200 $ plus Sozialversicherung. Das Ehepaar zog nach Rosenburg in Oregon, wo Helen ihre letzten Jahre mit Fischen und gelegentlichen Interviews verbrachte, bis sie im Jahre 1977 nach einem weiteren Infarkt an Herzversagen starb.

Albert Witzel creator QS:P170,Q76734210 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Helen_Gibson_by_Witzel.jpg), „Helen Gibson by Witzel“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old

Die Sets zur Ostertombola - Fortsetzung

Fred Waite

Auch unter dem Namen Frederick Tecumseh "Dash" Waite (*23. September 1853 in Fort Arbuckle, Garvin County, Oklahoma; † 24. September 1895, Chickasaw Nation) bekannt, manchmal auch Fred Wayte geschrieben, war ein Mitglied der Gang von Billy the Kid. Ebenso war er auch später bekannt als Gesetzgeber in der Chikasaw Nationalregierung und als deren Generalanwalt. Als junger Mann verließ Fred das indianische Gebiet um als Cowboy in New Mexico zu arbeiten. Als er für John Tunstall arbeitete, traf er Bill Bonney (William H. Bonney - Billy the Kid), und nachdem Tunstall im Lincoln County Krieg ermordet wurde, haben Bonney, Waite und Weitere die Mörder von Tunstall in Form einer Bürgerwehr gejagt und sich selbst als Regulatoren bezeichnet. Als sie sich später kriminellen Aktivitäten zuwandten, wurden sie als die Billy the Kid Gang bekannt. Im Alter von 27 Jahren verließ Fred die Gang, ging ins Chikasaw Territorium zurück und baute sich ein gesetzteres Leben auf und wurde in die Choctaw- und Chickasaw-Politik involviert.

In seinem späteren Leben versuchte sich Waite an verschiedenen Beschäftigungen bis zu seinem Lebensende. Um sein Leben in geordnete Bahnen zu lenken, betätigte er sich als Rancher, später als Gesetzeshüter für die U. S. Indian Police, die gleichzeitig auch die Gerichtsbarkeit für bestimmte Verbrechen inne hatte. Er wurde unter anderem auch ein Delegierter für eine Konferenz zwischen den verschiedenen Stämmen, war ein gewählter Vertreter für seinen Heimatdistrikt und auch ein Senator in der Chickasaw Regierung. Während seiner Arbeit als Vertreter wurde er von den anderen Mitgliedern als Sprecher des Hauses für drei Perioden gewählt. Danach bestimmte ihn der Häuptling als Generalanwalt für die Chickasaw Nation. In dieser Position starb er dann an Rheuma im Jahre 1895.

Photographer unknown - (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:FredWaite.jpg), „FredWaite“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

Die Sets zur Ostertombola - Fortsetzung

Jackson Sundown

Er war ein indianischer Rodeoreiter, geboren als Waaya-Tonah-Toesits-Kahn (bedeutet Decke der Sonne, *1863, wahrscheinlich Montana, genaueres unbekannt; † 18. Dezember 1923 in Idaho). Jackson Sundown wurde zum Volkshelden durch seine mythischen Leistungen beim Pendleton Round-Up, weitestgehend populär gemacht durch Ken Keseys Roman "The Last Go 'Round". Sundown wurde wahrscheinlich in Montana in die Nez Perce hineingeboren, die später durch Chief Joseph geleitet wurden. Die Nez Perce waren bekannt für ihre Beherrschung der Pferde und Sundown lernte bereits in jungen Jahren, wie man Pferde züchtet und aufzieht. Im Alter von 14 Jahren war er im Nez-Perrce-Krieg aktiv, entkam während des Rückzuges der Kavallerie der US-Armee und floh mit einer kleinen Gruppe verwundeter Krieger nach Kanada. Im Jahre 1879 kehrte er in die USA zurück, lebte einige Jahre in einem Reservat in Montana, heiratete dort und hatte zwei Kinder. Später ließ er sich wieder in Idaho im Nez-Perce Reservat nieder, heiratete dort Cecilia Wapshela, eine Witwe mit zwei Kindern und Ranchbesitzerin. Währenddessen bestritt er seinen Unterhalt mit Pferdezucht, dem "Ausreiten" und dem Verkauf von Pferden. Um zusätzliches Geld zu verdienen, nahm er an Rodeos teil und dominierte seine Gegner. Viele seiner Gegner zogen ihre Teilnahme an Rodeos zurück, als sie erfuhren, dass er auch daran teilnimmt. Sein Aussehen unterschied sich stark von dem der anderen Rordeoreiter, er trug bunte Hemden, große und elegante Wollchaps und seine Zöpfe band er unter dem Kinn zusammen.

Im Jahre 1915 im Alter von 52 belegte er den dritten Platz im All-Around beim Pendleton Roundup und beschloss, sich vom Rodeo zurückzuziehen, weil die Rodeos seinen Körper zerstört hatten. Im folgenden Jahr überzeugte ihn ein Künstler, der eine Skulptur von Sundown anfertigte, dass er noch ein letztes Mal am Roundup teilnehmen solle. Sundowwn nahm das Angebort nur an, nachdem der Künstler zustimmte, die Teilnahmegebühr zu entrichten. Jackson Sundown war mittlerweile doppelt so alt wie die anderen Halbfinalisten, dennoch führte er nach Punkten nach den Sattelbronze- und Reitwettbewerben ohne Sattel. Sein letzter Ritt ist bis heute ein großes mythisches Ereignis unter Indianer- und Rodeoliebhabern. Es wird erzählt, dass Sundown ein sehr wildes Pferd namens Angel (bei einem Rodeo) zog und dass das Pferd so wütend bockte, dass er seinen Cowboyhut abnahm und dem Pferd Luft zufächelte, um es abzukühlen, woraufhin er und das Pferd zu einem Wesen verschmolzen. Sundown gewann das Allround-Event und wurde als Held der konföderierten Stämme der Umatilla verewigt, zu denen auch die Nez Perce gehören. Sundown starb sieben Jahre später im Alter von 60 Jahren an einer Lungenentzündung.

Unknown author Unknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jackson_Sundown.jpg), „Jackson Sundown“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

(quis)

Setwaffenunterschiede

Ein Fehler oder doch nur der normale Wahnsinn?

Ab und an kommt es bei Arbeiten vor, dass man Sets anzieht, die man schon lange im Schrank liegen hat. Für die Einen sind sie veraltet und für die Anderen das beste Arbeitsset in einem Bereich. Also sollten diese Sets doch bestens bekannt sein oder etwa doch nicht? Beim Anziehen des Sets fiel mir etwas auf, was doch aber nicht nur mir aufgefallen sein kann? Also habe ich im damaligen Ankündigungs- und Feedbackposting nachgeschaut, allerdings gab es dazu keinen Kommentar.

Soll die Schlagwaffe wirklich einen höheren Bonus auf Verdienst haben als die Schusswaffe? Gab es dazu doch eine klärende Diskussion, die in den Untiefen des Forums einfach untergegangen ist? Wer Genaueres weiß, darf sich dazu gerne äußern, am besten mit einem eigenen Beitrag. ;-)

(AnnieO)

Leserreaktion zu Fortkampfvorschlägen

Kommentar zu Ausgabe 170, Seite 11, „Wiederbelebung der Fortkämpfe“

Danke an **Mizzizzippi**, die sich auch zu diesem Thema Gedanken gemacht hat. Und natürlich freuen wir uns über ihr Angebot, sich gern wieder zu melden.

(Cymoril)

Hier hat Tony den Nagel auf den Kopf getroffen. Die geringe Beteiligung an FK ist in erster Linie ein menschliches Problem, kein technisches Problem. Das Gemeinschaftssinn noch funktioniert, hat ja das FK-Event gezeigt. Diesen Geist gilt es, durch einige geschickte Änderungen in den Alltag der Welten hinüber zu tragen. Natürlich muss es dort auch einige geben, die Verantwortung übernehmen, andere motivieren und die Party schmeissen, sozusagen. Aber das findet sich, wenn die Voraussetzungen stimmen.

Die drei Vorschläge von Tony gehen alle in diese Richtung und helfen, FK für alle attraktiver zu machen. Ich würde auch psychologische Elemente berücksichtigen und zum Beispiel auf die Umbenennung der jeweiligen Distrikte/ Abschnitte auf der Karte verzichten. Das frustriert, wenn ein Bund dominiert und 5, 6 oder mehr Distrikte den gleichen Namen tragen. Die Städte in jedem Distrikt sollten zumindest ein Fort behalten, das dann nicht mehr erobert werden und von den Städten des Distrikts ausgebaut werden kann. Neben der Ausbaumöglichkeit sollten Forts auch weitere attraktive Vorteile bieten. Zum Beispiel für die vier Berufe, welche dort andere Produkte fertigen und einfacher an Rohstoffe gelangen können. Auch sollten die dort hergestellten Crafting-Produkte alle Vorteile für den FK bieten. In die Forts muss mehr Leben rein. Es darf nicht sein, das ausgebaute Forts so vor sich hin gammeln und nur für gelegentliche Kämpfe aufgesucht werden.

Das mal so als erste Gedanken. Würde mich gern an einem „Brainstorming“ dazu beteiligen.

Liebe Grüße

von Mizzizzippi aus Silbersee, Ohio-Gang

Osterduelle 2023

Osterevent

Es ist vollbracht - die letzten Ostereier wurden verschickt, verzweifelt gejagt und an mancher stelle verflucht und zum Teufel gejagt. Das Event ist vorbei, die Einen gönnen sich eine wohlverdiente Pause, die Anderen sind schon zum nächsten Event Goldrush V2 weitergezogen. Dabei will ich gar nicht auf die Sets eingehen, die neu ins Spiel kamen oder über die Quest reden, sondern über etwas, das für viele vollkommen uninteressant ist und für manchen der einzige Grund, einem Event überhaupt Aufmerksamkeit zukommen zu lassen. Die Rede ist von der längsten Gewinnstrecke auf den verschiedenen Welten. Die jeweiligen Sieger können sich über das traditionelle indianische Waffenset freuen. Wer es sich nochmal anschauen will findet es in der Ankündigung zum Osterevent: https://forum.the-west.de/index.php?threads/osterevent-2023.79495/

Wer sich schon immer gefragt hat, ob man auf anderen Welten vielleicht einfacher an so ein Waffenset kommt, findet im Folgenden für jede Welt die für Ostern längste Gewinnstrecke. Es darf jetzt noch gerätselt werden auf welcher Welt die längste Siegstrecke erreicht wurde. Die kürzeste Siegesstrecke wird direkt verraten.

Louisiana 309
Dakota 384
Diese Siegesserien wären übrigens ohne Einsatz von Nuggets problemlos zu erreichen. Wer hätte wohl gedacht, dass eine neuere Welt wie Louisiana die kürzeste Siegesserie stellt, dies hätte man doch eher von einer älteren Welt erwartet.

Buffalo - 428
Jacksonville - 444
Nevada - 449
Arizona - 450
Mexiko - 493
Im Vierhunderterbereich finden wir gleich fünf Welten, darunter ältere wie Buffalo und Arizona, allerdings auch neuere Welten wie Nevada und Mexiko, was mich persönlich schon überrascht hat, aber es ist wie es ist.

Kentucky - 506
Colorado - 552
Fairbanks - 577
Hannahville - 637
El Paso - 649
Das Hannahville eine längere Siegesserie aufstellt als Fairbanks, das hat mich dann doch etwas überrascht, da gefühlt Fairbanks wesentlich aktiver ist. Die Siegesserie sagt aber wohl wenig über den aktiven PVP in den Welten aus.

Osterduelle 2023 - Fortsetzung

Welt 1 - 851
Georgia - 1013
Georgia ist die erste Welt die die Marke von 1000 bricht und es trotzdem nicht mal auf das Podest schafft. Ich hätte es nicht erwartet, dass es noch drei weitere Welten gibt, die eine so lange Siegesserie aufstellen. Und ich dachte der Spieler auf Georgia ist schon durchgedreht. Very Happy

Welt 10 - 1447
Ja, die vermeintlich aktivste Welt schafft es auf das Podest mit sage und schreibe 1447 Siegen. Etwas übertrieben, aber jedem das Seine.

Indiana - 1479
Platz 2 ist wohl wirklich eine Überraschung, ich vermute mal da war es jemandem einfach langweilig, an der großen Konkurrenz kann es dort nicht gelegen haben, dass man so eine unglaubliche Serie auf die Beine stellt.

Welche Welt hatten wir denn nun bislang nicht?

Ohio - 2400
Bitte wieviel? Ja, richtig. Auf Ohio wurde die aberwitzige Siegesserie mit unglaublichen 2400 Siegen aufgestellt. Für mich vollkommen absurd, was mich sprachlos zurückgelassen hat.

Ich gratuliere allen Siegern auf den Welten zu ihrem neuen Waffenset und wünsche ihnen viel Spaß damit. An dieser Stelle möchte ich ihnen auch danken, dass sie dafür sorgen das Spieler wie ich dieses Spiel kostenlos durch ihre großzügigen Ausgaben spielen kann. 2400 Siege *Kopfschüttel* unglaublich.

(AnnieO)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat April?

Ach, ja ... Kasperkopfschießen bei Eventfortkämpfen.

Viele von uns kennen das: da meldet man sich zum Eventfortkampf auf Angreiferseite an und steht fast allein auf weiter Flur. Der "Fortkampf" beginnt und die Verteidigeranzahl ist ein Vielfaches höher als die der Angreifer. Keine Chance auf einen abwechslungsreichen Kampf. Solche "Kämpfe" machen weder Spaß, noch kann man diese als "Fortkämpfe" bezeichnen.

Doch was sind die Gründe? Neben den geringen Spielerzahlen auf vielen Welten, sicher auch der Verzicht der Schlümpfe darauf, die Anmeldezahlen zu steuern. Dies wäre technisch möglich, aber die Frage ist, ob es Aufgabe der Schlümpfe ist. Weiter wäre es eine Möglichkeit, ein Werbebanner beim Einloggen auf die Welt zu schalten. Das könnte, ähnlich wie bei der Werbung für die zusätzlichen Herzen/Ostereier/Raketen beim Nuggetkauf, auf den Eventfortkampf hinweisen und die Option garantiert 1500 Ostereier plus x für die Anzahl der Teilnehmer oder ähnliches zu erhalten. Denn eines ist doch klar: für die Anzahl der Ostereier muss man mindestens 4 Stunden arbeiten. Da lohnt sich die Teilnahme doch. Vielleicht reicht eben der Hinweis im Forum nicht aus, um "Gelegenheitsfortkämpfer" zur Teilnahme zu bewegen, da viele Spieler erfahrungsgemäß nicht im TW-Forum vertreten sind oder dieses auch nur lesen.

War sonst noch was?

Ach, ja die Werte der Ostersets ...

Nachdem wir ja bereits ausgiebig die Namensgeber der Sets vorgestellt haben, hier noch ein paar Anmerkungen zu den Werten: Oh, mein Gott ... Was soll der Blödsinn ... Sinnlosigkeit pur (Hör auf zu meckern, Luckner. Schreib lieber, was dich stört ... *Die Red.*)

Jaja, also um es kurz zu machen: die Sets wirken wie gewollt und nicht gekonnt. Ein Beispiel? Gerne.

Fred Waites Set hat beispielsweise die Fertigkeiten "Schlagkraft" und "Schießen", dazu kommt "Handeln", was für Duelle völlig nutzlos ist. Warum? Noch deutlicher wird die Problematik beim Billy Claiborne Set. Dort erhält man das Attribut "Charisma" und zusätzlich die Fertigkeit "Leiten". Gut für Schadenspieler bei Fortkämpfen. Schade nur, dass die Fähigkeiten durch das Attribut "Stärke" und die Fertigkeit "Lebenspunkte" wieder weggenommen wird. Warum? Gibt es bei den neuen Arbeiten so viele, die eine solche Kombi und damit ein ganzes Set erfordern? Alles in allem werde ich den Eindruck nicht los, dass hier nur Sets um der Sets wegen veröffentlicht wurden, die Werte aber in einem kleinen Hinterzimmer ausgewürfelt worden sind.

Aber es ist Mai, der Monat der Liebe. Also decken wir den Mantel des Schweigens über gewisse Unzulänglichkeiten und haben uns alle ganz dolle gern.
(Genau, Luckner. Du kannst mich auch mal gern haben. *Die Red.*)

(Graf Luckner)

Spione unterwegs ...

AAA: ringo is ja ne doofe quest, da muss man ja ein abt machen :p liebe Schlümpfe, nein danke, die fang ich gar nicht erst an :-D
BBB: die quest lohnt eh nicht, lass bleiben :-D
AAA: hatte echt überlegt die anzufangen, aber bei abt bin ich raus
CCC: ich mach die bis zum AB dann ist Zapfenstreich :-D
DDD: Abts sind easy und mit dem Vogel machen die sogar Spass. Lasst Euch nicht von dem seitenlangen Schimpf-Pamphlet von Bill in der Times beeinflussen
AAA: das hab ich nichmal gelesen :-D hab mir nur dons glaube seite 8 angesehen
DDD: ich habs auch nur quer gelesen... will ja nicht sagen, dass das alles Käse ist, aber es ist beileibe nicht so schlimm, wie der das schildert
CCC: nix ist da easy - man muss sich da nicht anpflaumen lassen - Spass macht das keinen
DDD: und wenn man die tägliche Abt-Quest machen möchte, dann sollte man sich halt anpassen
CCC: ich baller das lieber 3 Banditen zusammen - das reicht täglich
AAA: wenn die fk att heut mindestens halb voll wird mach ich morgen ein abt :-D
DDD: ich komm in die Att

AAA: [Das Schokoladenei des Piraten] dropt das bei euch auch so mies?
BBB: ich hatte mehr Probleme mit den Bemalten Eiern. Brauchte für das letzte Ei 300 Arbeiten.
AAA: uff hab hier jetzt ca 50 für 4 :p
CCC: ja, die Droprate ist nicht so dolle
AAA: immerhin schon 8 jetz ... 9 :-) noch einmal meckern und es sollte klappen :-D ... oder auch nicht :p
DDD: etwas mehr gejammer braucht das schon

AAA: :-D obwohl ich über 2 Jahre weg war Erfolg 'Mumie' errungen.
BBB: das ist komisch... Mumien fand man doch erst 2000 Jahre nach dem Begräbnis. wie kannst Du jetzt schon den Erfolg haben?

Saloon 1: Spielleiter hat ein neues Thema gesetzt, es lautet: '?Diese Aufgaben stellen wir diesen Monat: https://forum.the-west.de/index.php?threads/monatliche-aufgaben-april.79501/'
AAA: warum gehört eigentlich "Schreibe einen doofen Kommentar im Forum" nicht zu den monatlichen Aufgaben? das ist doch Kacka
BBB: gröhl
CCC: weil gegen dich keiner eine chance hat ??
AAA: es gibt doch auch 2. und 3. Plätze :-P :-D

AAA: Mahlzeit
BBB: Mal Deien Zeit doch selber ;-)
AAA: Mit welchem Programm? Ich muss Ostereier anmalen, also für die Zeit habe ich keine Zeit.
CCC: dann viel spass AAA
DDD: öhm gibt ja so hühner die legen braune eier ,gelten die nicht schon als bemalt ? kopf kratz busserl AAA ,winkse BBB
AAA: Nein, die Eier werden schon braun geboren.
BBB: huhu DDD. Warum bekomme ich im Zuge der Gleichberechtigung nicht auch ein Busserl?
AAA: Magst du die Hälfte von meinem abhaben BBB?
BBB: Wenn, dann ganz ;-)
AAA: Hm ...
DDD: BBB bei allem gendern querverständnis und gleichartiger liebe .....NÄÄÄÄÄÄ ,NÄÄÄÄÄÄ, NÄÄÄÄ
AAA: Dann gebe ich meins an BBB ab. :-)
DDD: AAA verkauf es dann hast wenigstens was von :-D
AAA: Geschenke verkauft man doch nicht DDD. Ich weiß, die sollte man auch nicht weitergeben.
BBB: Ich stells vor mich hin, schau es ne Weile an und gbe es dann wieder zurück ;-)
DDD: öhm ich könnt dir ein osterei geben BBB ,so als ersatz ??? [Osterei (Erholung)]
EEE: huhu ihr lieben
BBB: hi EEE
AAA: hallo EEE
DDD: busserl EEE (schielt nach BBB :-P)
BBB dreht sich pfeifend weg

AAA: BBB schalt mal nitro,das is immer sehr interessant,alte autos wieder zum leben erwecken :-) :-) :-)
BBB: tach AAA ,ich muß nur innen spiegel gucken ,ist auch ne kunst das alte gesicht jeden tag zum leben zu erwecken :-D :-D

AAA: dann lösche du dich und. gib mir die ressis
BBB: alle Ressis zu mir :-)
CCC: faules Stück :-P Hör auf zu duellieren und suche Deine Ressis selber. Dann sinkst du auch in der DS :-D :-D :-D

AAA: soooo hab jetzt **115x [Wanderer Schleuder]**
BBB: was machst damit? pferedeln?
AAA: irgendwann ja schade, dass die Dinger nix bringen leider nur Sammlerobjekte

AAA: Erfolg 'Müllpresse' errungen. der titel passt ja 1 zu1 weil in truhen echt nur müll ist :-D
BBB: lol gw
AAA: :-D

AAA: Freundschaftsanfrage von XXX
AAA: Duell: XXX vs. AAA
AAA: der typ ist zu dumm, den duell-button im ersten versuch zu treffen :-D

AAA: Du hast YYY ohnmächtig geschossen! endlich ma wieder wen erwischt
BBB: Du hast XXX ohnmächtig geschossen! Huch wie das?
AAA: gw denke mit deinem gewehr :p
BBB: hab ich doch eine Waffe dabei?
CCC: um die ecke geflintet :-D

AAA: diese nacht wird uhr umgestellt ,.. von 2 uhr auf 3 uhr ,.. eijei jei , sauerei ,..
BBB: du bist aber auch ein blitmerker,mess doch mal die batterien durch oben,sicher schon auf reserve,man man :-D oh lala :-D
AAA: also jetzt reichts du ,... so eine sauerei :-D
BBB: oh da hab ich ,die katze wieder,man du..... :-D
AAA: :-D
BBB: wo is CCC ?,ach stimmt mediamarkt liefert ja den leihkühlschrank für 2 wochen,kommt sicher gleich wieder
AAA: :-D der packt noch tüten aus du ,.. das nimmt ja kein ende du ,. :-D
BBB: nachbar hat sicher auch noch platz für 12 brathähne im kühler,eijeijei ;-)

AAA: so,eine zigarette noch und dann rasieren, nachbarin fragte schon ob ich fisch gegessen habe, hätte kräten im gesicht :-D

AAA: heut auch kein FK...das ist ja wie Urlaub :-D
BBB: :-D Meine Stadt such noch einen aktiven Schmied. Ist hier einer stadtlos oder einsam in seiner Stadt?
AAA: Ich bin Schmiedin, aber nicht einsam ;-)
BBB: Ihr seid aber viele Schmiede :-D
CCC: komm zu mir wir haben 2 im 24 Std Betrieb
AAA: ne neee...das artet ja in Arbeit aus :-P
BBB: :-) Du kannst ja einen evakuieren. Dann habt Ihr 4 und wir 4 Bewohner :-D
CCC: dann hab ich ja nicht mehr 24 Std Betrieb
BBB: Sklavenschinder

AAA: Wünsch euch was, muss jetzt meine Hunde füttern, die gucken mich schon so komisch an :-D
BBB: Schau komisch zurück :-D
CCC: :-) ...oder so wie du immer schaust :-)
AAA: Nö, lieber nicht, die sind gewaltig in der Überzahl :-O

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.

- Ich wurde in dem Jahr geboren, in dem der einzige US-Präsident, der in zwei getrennten Amtszeiten amtierte, zum zweiten Mal gewählt wurde.
- Mein zweiter Vorname August ist wohl an den Monat meiner Geburt angelehnt.
- Im Alter von 18 Jahren ritt ich erstmals beim Rodeo mit.
- Als im Jahr darauf die Rodeo-Show, für die ich ritt, pleite machte und in Venice, Kalifornien hängenblieb, kam ich erstmals mit dem Filmgeschäft in Verbindung.
- Aufgrund meiner Reitkünste wurde ich als Komparse in Westernfilmen eingesetzt.
- In den nächsten zwei Jahrzehnten arbeitete ich als Stuntdouble für Reitszenen beim Film.
- In reiferen Jahren übernahm ich auch Charakterrollen, an der Seite von Schauspielern wie Glenn Ford, Tony Curtis oder John Wayne.
- Meine letzte Filmrolle spielte ich in „Der Mann, der Liberty Valance erschoss“.
- Von der Handelskammer in Hollywood wurde ich unter anderem für meinen Beitrag geehrt, den ich dazu geleistet hatte, „Hollywood zur Filmhauptstadt der Welt zu machen“.
- Ich starb, etwa zwei Monate nach ihm, genau wie der „King“ Elvis Presley an Herzversagen.
- Im Spiel The West bin ich mit einem Set vertreten, besitze jedoch traurigerweise kein Pferd.

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

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Klimawandel im Westen

„Wir treffen uns westlich der Antilopen, hatte er gesagt ... direkt hinter der Brücke am Fluss, hatte er gesagt ... einen See gibt es neben der Brücke auch, hatte er gesagt ... dass der Fluss nicht einmal mehr ein Rinnsal ist, dass der See komplett ausgetrocknet ist und dass es verdammt viele Antilopen gibt, DAS hatte er nicht gesagt! ... Wie soll ich denn da rechtzeitig den richtigen Treffpunkt finden?“

Und so fluchte Luther McLate und verpasste den Treffpunkt Wet-Feet-Bande. Seine Karriere als erfolgreicher Bandit begann gar nicht erst ... Scheiß-Klimawandel.

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

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

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

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

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 3 - Pferderennen

Erster!

Neben dem alljährlichen Rodeo in der Stadt wird auch ein Pferderennen veranstaltet. Eine Disziplin des Rennens ist der Spurt über einen Kilometer. Drei Reiter nehmen an dem Rennen teil, Albert "Al" Johnson, John "Bull" Farnsworth und Mike "Chief" Henderson. Die Pferde, die sie für das Rennen benutzen, haben vom Anfang bis zum Ende des Rennens eine konstante Geschwindigkeit. Der Startschuss fällt - die Reiter spurten los, Albert liegt in Führung und gewinnt an Vorsprung. Hinter ihm liegt John und Letzter ist Mike. Als Albert im Ziel ankommt, hat er einen Vorsprung von 200 m vor John. Als John das Ziel erreicht, hat er ebenso einen Vorsprung von 200 m vor Mike.

Wie groß ist der Vorsprung von Albert zu Mike gewesen, als Albert das Ziel erreichte?

Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**.

(quis)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 170 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Nathan Hale
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Mizzizzippi**, Welt Ohio
Einsendungen: 12 richtige

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 36283 9675 Screen April 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Phibes**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 7 richtige

Rätsel Nr. 3 - Es grünt so grün

Lösung: 37 m² (5 Pakete Sämereien à 50 g, zu je 8 m² pro Paket, 250 g Rasensamen)
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Säksihäksi**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 7 richtige

Rätsel Nr. 4 - Ostern

Bei diesem Rätsel haben wir fünf Rätselteile untergebracht. Aber natürlich werteten wir die Lösungsantworten getrennt aus, sodass es dafür auch fünf Gewinne gibt.

1. Teil: Buchstabendurcheinander

Lösung: Hühnereier, Vogeleier, Straußeneier, Fischeier, Läuseeier, Nilkrokodileier, Schildkrötenei, Schmetterlingsei, Ostereier, Spiegelei, Rührei, Eierschale, Eidotter, Eiklar, Eierkratztechnik, Frühstücksei, Windeier, Eierfarben
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **supahtotti**, Welt Buffalo
Einsendungen: 2 richtige

Nicht nur unser Osterhase hat die Buchstaben durcheinander gebracht, auch unsere Rätselfreunde haben kuriose Begriffe gefunden, die wir euch nicht vorenthalten wollen.

Eierkratztechnik: Kranichketzerei, Trickkatzeneier, katzknierchtiere
Fischeier: Eierfisch (gibt es wirklich)
Ostereier: Stoereier
Eierschale: Schaeleier

Einige Begriffe hat sich unser Osterhase anders ausgedacht, als in manchen Einsendungen gefunden. Da aber die Wörter einen Sinn ergeben und die Buchstaben komplett verwendet wurden, haben wir auch hier ein Auge zugedrückt und diese mit in die Auslosung genommen.

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe - Fortsetzung

2. Teil: Welche Eierschalenfarben gibt es nicht?

Lösung: schwarze Eierschalen
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Sheriff Steve**, Welt 10
Einsendungen: 4 richtige

3. Teil: Welche Hühner legen farbige Eier?

Lösung: Einige Beispiele sind hier aufgelistet.
Grün: Araucana, Lavender Araucana, Javanesische Zwerghühner, Silverudds Blue, Schijndelaar, Cream Legbar, Grünleger-Hybride

Rot: Marans, Penedesenca, Empordanesa, Welsumer, Barnevelder, Croad-Langschan, Rhodeländer, Wyandotten, Sundheimer

Dunkelbraun (Schokoleger): Marans, Zwerg-Marans, Penedesenca, Empordanesa, Barnevelder, Welsumer, Croad-Langschan, Sundheimer (einige Exemplare), Wyandotten (einige Exemplare), Rhodeländer (einige Exemplare)

Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **John S. Chisum**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 4 richtige

4. Teil: Welche Hasen legen Eier?

Diese Frage war eigentlich als Scherzfrage zu Ostern gedacht und wir hätten den Osterhasen erwartet. Wir waren erstaunt, dass es tatsächlich „Hasen“ gibt, die Eier legen.

Lösung: Seehase (ein Fisch)
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **OldShatterhandJF**, Welt Buffalo
Einsendungen: 6 richtige

5. Teil: Wie viel bunte Eier findest du in dieser Ausgabe?

Lösung: 120
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Getter6**, Welt 1
Einsendungen: 1 richtige

(quis)

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

Technische Umsetzung - quis

Kontaktmöglichkeiten zu den Redakteuren - http://twtimes.forumieren.com (PN - Button „Kontakt“, rechts unten), http://forum.the-west.de, Email an die Redaktion: twtimes@mail.de

Ausgaben - https://forum.the-west.de/index.php?forums/twtimes.213/

Bildmaterial - Mit freundlicher Genehmigung der InnoGames GmbH.

Redaktionsschluss ist jeweils am 21. des Monats. Alle nach diesem Termin eingehenden Beiträge von Spielern können erst in der nächstfolgenden Ausgabe berücksichtigt werden.

Information zur Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)

Zur Einsendung einer Gewinnspiellösung und von Spielerberichten in unserem Forum ist neben der Nennung des Spielernamens die Angabe einer E-Mail-Adresse als Schutzmaßnahme gegen Spam und sonstige Angriffe notwendig. Die E-Mail-Adressen werden von der Redaktion der TWTimes nicht angeschrieben, nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und natürlich auch nicht an Dritte weitergegeben. Die Einsendungen laufen lediglich beim Administrator des Forums auf und sind den anderen Redakteuren nicht zugänglich. Am Monatsende werden die Einsendungen immer, einschließlich der E-Mail-Adressen, von diesem gelöscht.Die Spielernamen der Teilnehmer der Gewinnspiele können von der Redaktion der TWTimes nicht mit Klarnamen in Verbindung gebracht werden, werden nicht mit weitergehenden Daten verknüpft und ebenfalls nicht an Dritte weitergegeben. Um den korrekten Ablauf unserer Gewinnspiele in gewohnter Weise transparent darzustellen, möchten wir auch zukünftig die Gewinner mit ihrem Spielernamen in der TWTimes veröffentlichen. Wir setzen daher voraus, dass Teilnehmer einer Nennung des Spielernamens im Falle eines Gewinns zustimmen. Wer einer Nennung nicht zustimmt, muss dies explizit bei der Einsendung einer Lösung mitteilen.

Disclaimer

Die The West Times (TWTimes) ist ein Projekt aus der Community des Online-Spiels The West. Ziel des Projekts ist es, eine monatlich online erscheinende Zeitung rund um Themen zum Spiel The West sowie den Wilden Westen im Allgemeinen zu präsentieren. Die Beiträge sollen sowohl unterhaltsam als auch informierend sein. Da die Redaktion nicht Teil der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports ist, beruhen die Beiträge ausschließlich auf Informationen, die von Mitgliedern der Community recherchierbar sind. Sie können daher von offiziellen Verlautbarungen im Hinblick auf Auswahl und Gewichtung der Themen abweichen. Die in der The West Times veröffentlichten Kommentare geben ebenfalls nur die Meinung und Wertung der Redaktion der TWTimes wieder und können von Meinungen und Wertungen von Angehörigen der InnoGames GmbH, des The West Teams Deutschland und des The West Supports abweichen. Sämtliche Beiträge der The West Times werden vor der Veröffentlichung gewissenhaft in der Redaktion diskutiert und von der Redaktion in der veröffentlichten Form mitgetragen. Der Hauptautor eines jeden Beitrags kennzeichnet diesen am Ende mit seiner Signatur.