

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 177 ★ November 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe November 2023



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

die vorletzte Ausgabe der TWTimes für dieses Jahr ist gedruckt.

Wir haben etwas zum Tag der Toten und deren Sets zusammengetragen, öffnen für euch wieder unser Tagebuch und stellen euch die neuen Updates 2.208 und 2.209 vor.

Styled Bill schreibt in seinem eingesandten Bericht: „**Shith**. hat vor kurzem einen bemerkenswerten und beeindruckenden Fortkampfguide ins Forum gestellt. Danke dafür, denn der ist wirklich top! Das Problem mit dem ist nur, ...“ Mehr dazu ab Seite 25. **Who cares** berichtet über Angus und den Schatz. **xyzabcd** betrachtet die Notwendigkeit einen Blumentopf zum Tag der Toten im Union-Pacific-Shop zu kaufen.

Wir verfolgten ein Streitgespräch über Drillinge und Graf Luckner überlegt „War sonst noch was?“.

Viel Spaß beim Lesen der Novemberausgabe.

Die Redakteure der TWTimes

Cymoril, Graf Luckner, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe November 2023	1	Aus dem Tagebuch der TWTimes	23
Vorwort	2	Leserzuschrift Styled Bill	25
Inhalt	3	War sonst noch was?	32
Wiederholbare Quests	3	Der Chatspion	34
Update 2.208	4	Die Rätselecke	36
Update 2.209	5	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	37
Der Tag der Toten	6	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	38
Drillinge im Wilden Westen	9	Rätsel Nr. 3 - Durchschnittsalter	39
Die Sets zum Tag der Toten	10	Rätsel Nr. 4 - Rebus	39
Rette den Saloon Teil 3	14	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	40
Lesereinsendung Who Cares	15	Impressum	41
xyzabcd - eine Betrachtung	18		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im November

In der Reihe **Der perfekte Überfall** kann vom 11.11.2023 um 10:00 Uhr bis zum 02.12.2023 um 23:59 Uhr in sieben entspannten Aufgaben ein Fertigkeitspunkt erspielt werden. Tipp: Stoffhut, Jackett und Maske besorgen und überlegen, wie man Gold zu einem Barren schmilzt, formt und stempelt!

In den sechs Aufgaben der Reihe **Thanksgiving** könnt ihr mit acht Stunden Arbeit und ein paar Produkten vom 23.11.2023 um 00:00 Uhr bis zum 30.11.2023 um 23:59 Uhr einen Attributpunkt und einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Die Vorweihnachtszeit beginnt im Westen im November und so könnt ihr die Reihe **Adventskalender** vom 26.11.2023 um 00:00 Uhr bis zum 23.12.2023 um 23:59 Uhr spielen um euch für das Fest der Feste in Stimmung zu bringen.

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Spaß und Erfolg beim entspannten Questen in der dunklen Jahreszeit!

(Tony Montana 1602)

Update 2.208

Ein bisschen Kosmetik und Entgegenkommen ...

Am Mittwoch, dem 11. Oktober 2023, wurde das Update 2.208 in die deutschen Welten von The West eingeführt und brachte hauptsächlich ein bisschen Kosmetik mit sich, an einer Stelle jedoch auch etwas Entgegenkommen uns Spielern gegenüber.

Die nun dauerhaft im Union Pacific Shop erhältlichen Questgegenstände sind nun einfacher zu finden, da ihnen eine eigene Kategorie zugeordnet wurde. Die Schneeflocken, Windfänger und Teile eines Briefs sind jetzt unter der Kategorie "Gebrauchsgegenstände" (das Flaschen-Symbol) in der Unterkategorie "Quest" zu finden. Der Shop wurde somit etwas aufgehübscht und ist jetzt etwas übersichtlicher.

Vier Spielgegenstände wurden grafisch verändert, sodass sie nun aufgrund eines größeren Kontrasts deutlicher zu erkennen sind. Wer beim "Im Büro arbeiten" das Arbeitsprodukt "Brille" findet, kann diese jetzt auch ohne Brille erkennen. Das selbe sollte nun auch für "Hans Steyrers Uhrenkette", "Bob Youngers Lasso" und "Sarah Astors Armband" gelten. Dass hier Spielerfeedback umgesetzt wurde, ist zu begrüßen.



Uhrenkette, Brille, Lasso und Armband - jetzt auch ohne Brille sichtbar!

Die neue Questreihe "Die Geschichte des Fallenstellers" wurde ebenfalls eingeführt und steht Spielern ab Level 160 zur Verfügung, die natürlich auch die Einführungsquest "Rettet den Saloon, Teil 2" abgeschlossen haben müssen.

Eine weitere Umsetzung von Spielerfeedback ist die Erhöhung der Belohnung für die Erfolge zum Erreichen der Level 160 bis 250. Die Belohnungen liegen nun zwischen 34.000 Erfahrungspunkten für das Erreichen von Level 160 und 300.000 Erfahrungspunkten für das Erreichen des aktuell letzten Levels 250. Diese 300.000 Erfahrungspunkte hören sich auf den ersten Blick nach viel an, entsprechen jedoch gerade einmal 0,99 % der 30.090.367 Erfahrungspunkte, die man braucht, um von Level 249 zu Level 250 zu kommen. Um diese Belohnung einmal in einen Kontext zu setzen - Wenn man sich regelmäßig einloggt, dann erhält man in den 5 Tagen vor diesem letzten Stufenaufstieg insgesamt 15 % der zum Aufstieg zur nächsten Stufe notwendigen Erfahrungspunkte. Beim Aufstieg von Level 249 zu 250 sind das dementsprechend 4.513.555 Erfahrungspunkte - und schon sehen 300.000 Punkte als Belohnung schon nicht mehr so besonders aus.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-208.79753/> 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-2-208.79754/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.209

Klamotten und Kram ...

Der folgende Bericht beruht ausschließlich auf der offiziellen Ankündigung im offiziellen Forum von The West. Da das Update am Dienstag, dem 24. Oktober 2023, erscheinen soll, liegt es damit nach unserem Redaktionsschluss, sodass Spielerfahrungen oder kurzfristige Änderungen nicht berücksichtigt werden können.

Der Union Pacific Shop wird auch in diesem Update durch zusätzliche Questgegenstände erweitert. Für Lucilles Quest bekommt man nun auch das Weiße Korsett, das Grüne Korsett, den Grünen Rock und das Grüne Gewebe im Bereich "Gebrauchsgegenstände" und "Quest", der gerade erst mit dem vorherigen Update eingeführt wurde.



Korsetts, Rock und Gewebe - jetzt auch im Union Pacific Shop

Die Sammler des Wilden Westens können nun die Lücken ihrer Sammlungen stopfen und fehlende Stücke des Leavenworth Sets sowie der Oktoberfestsets für Männer und Frauen am Markt kaufen. Die Sets des Oktoberfestevents 2023 sind nun am Markt auktionierbar. Es stellt sich also nur noch eine Frage: Warum benennt man ein Set eigentlich nach einem Geschlecht, wenn es dem entsprechenden Geschlecht - anders als vorherige Sets mit geschlechtsbezogener Benennung - nicht dem betreffenden Geschlecht zugeordnet ist, sondern für jeden nutzbar ist?

Eine weitere Verbesserung im Bereich der Klamotten betrifft das Halloweenclown-Set. Halloweenclown-Set? Ja, genau. So guckte der Autor auch. Das Set ist ein Kaufset aus dem Jahr 2021, zusammenhängend bestehend aus sechs Kleidungsstücken, einem Tier und einem Produkt. Dieses Set erhielt nun auf Wunsch der Käufer einen vorher nicht vorhandenen Setbonus der einige Attribute und Fertigkeiten, Arbeitspunkte und Regeneration verbessert. Ob das dem Set nachträglich nun zu durchschlagendem Erfolg verhilft, darf bezweifelt werden. Das Set ist dem Autor jedenfalls in den zwei Jahren seit seiner Einführung noch **nie** bei **irgendeinem** anderen Spieler im Spiel aufgefallen. Sein Nutzen scheint sich also eher auf das Konto des Anbieters als auf das Spielerlebnis des Käufers auszuwirken.

Abschließend gab es noch den im Titel erwähnten Kram. Das mit Abstand unbeliebteste regelmäßige Event des Spiels, das Tag der Toten Event, wurde im Hintergrund vorbereitet. Es soll einen Tag nach dem Update beginnen und wird die seit Jahren vorherrschende Ungleichbehandlung zwischen Schlagkraft- und Schießen-Skillern noch weiter zu Gunsten der Schlagkraft-Skiller verschärfen. Wieder einmal wird ein sehr starkes Schlagkraft-Duellset eingeführt, ohne etwas auch nur im Ansatz Vergleichbares für Schießen-Skiller ins Spiel einzuführen. Man kann gar nicht soviel essen, wie man ... ihr wisst, wie es weitergeht.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-209.79768/> 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-2-209.79769/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Der Tag der Toten

Hoch leben die Toten



Am Tag der Toten, spanisch Día de Muertos (auch Día de los Muertos oder Día de los Difuntos), einem der wichtigsten mexikanischen Feiertage, wird traditionell der Verstorbenen gedacht. Die Vorbereitungszeit für die Feierlichkeiten beginnt Mitte Oktober; gefeiert wird vom Vorabend von Allerheiligen (31. Oktober) bis zum Gedächtnis Allerseelen am 2. November. Dabei wird der Tag der Toten je nach Region auf verschiedene Weise begangen.

Das Brauchtum zum Tag der Toten wurde 2003 von der UNESCO zum Meisterwerk des mündlichen und immateriellen Erbes der Menschheit ernannt und 2008 in die Repräsentative Liste des immateriellen Kulturerbes der Menschheit übernommen. Die Feierlichkeiten in ihrer traditionellen Form gelten als bedroht, da sie nach und nach von dem eher kommerziell ausgerichteten Halloweenbrauch aus Nordamerika überformt werden.

Der Tod als Teil des Lebens

Alltägliches in Mexiko wie La Calzada del Hueso ‚Die gepflasterte Knochenstraße‘ und La Barranca del Muerto ‚Die Schlucht der Toten‘ haben eine namentliche Beziehung zum Tod. Besonders deutlich wird das in der Zeit rund um die Días de Muertos, wenn in Straßen und Geschäfte die Calaveras (Skelette aus Pappmaché, Gips oder Zucker) in allen möglichen Alltagssituationen dargestellt werden.

Nach altmexikanischem Glauben kommen die Toten einmal im Jahr zum Ende der Erntezeit aus dem Jenseits zu Besuch und feiern gemeinsam mit den Lebenden ein fröhliches Wiedersehen mit Musik, Tanz und gutem Essen. In vorspanischer Zeit gewährten die Azteken sogar ihren Feinden einen Ort, an den die Geister zurückkehren konnten. Auf einem Tzompantli wurden die Schädel als Gefäß für die Geister ordentlich aufgereiht. Durch spanische Missionare, die vergeblich versuchten, das Fest abzuschaffen, wurden die Feiern mit dem Hochfest Allerheiligen und dem Gedächtnis Allerseelen zusammengelegt. Parallelen zwischen der christlichen Vorstellung vom Tod und dem indigenen Glauben ermöglichten diesen Synkretismus. Schon die Azteken sahen den Tod nicht als Ende, sondern als Anfang neuen Lebens; eine Übergangsphase zu einer anderen Daseinsform. In Vermischung mit dem christlichen Glauben entstand ein einzigartiges kulturelles Fest, das die Bräuche des vorspanischen Mexiko teilweise weiterleben lässt.



Der Tag der Toten - Fortsetzung

Brauchtum

Der Tag der Toten ist keine Trauerveranstaltung, sondern ein farbenprächtiges Volksfest zu Ehren der Toten. Nach dem Volksglauben kehren die Seelen der Verstorbenen an diesen Tagen zu den Familien zurück, um sie zu besuchen. Während der Tage steht das Gedenken an die Verstorbenen im Vordergrund. Die Straßen werden mit Blumen geschmückt, Symbole des Todes und der Vergänglichkeit, Skelette und Schädel in den unterschiedlichsten Ausführungen, stehen in den Schaufenstern; überall sieht man Abbildungen der Calavera Catrina. Konditoreien produzieren kurz vor Allerheiligen die Calaveras de Azúcar, Totenschädel aus Zucker, Schokolade, Amarant, Marzipan u. a., die die Namen der Toten auf der Stirnseite tragen.



El Pan de Muerto ist ein weiteres beliebtes Naschwerk in diesen Tagen.

„[...] das Brot der Toten, ist ein süßes Brot, das oft Anissamen enthält und mit Knochen und Schädeln aus Teig verziert ist. Die Knochen können in einem Kreis angeordnet sein, der den Kreislauf des Lebens repräsentiert. Kleine Teigtropfen symbolisieren Trauer“.



Die Ofrendas, traditionelle Totenaltäre oder Gabentische in den Wohnungen, zum Teil auch auf öffentlichen Plätzen, sind das Zentrum der Feierlichkeiten. Sie sind mit reichlich Speisen und Getränken, Blumen und persönlichen Erinnerungsgegenständen gedeckt. Die Toten sollen sich nach ihrer langen Reise aus dem Totenreich stärken und einige der Gaben wieder mitnehmen. Fotos der Verstorbenen, Kerzen und Weihrauch sollen an gemeinsame Zeiten erinnern.

Auf den Straßen herrscht buntes Treiben. Wohnungen und Friedhöfe werden prachtvoll mit Blumen, Kerzen und bunten Todessymbolen aller Art dekoriert. An den Eingangspforten der Häuser werden Laternen aufgehängt. Die leuchtend orangefarbene Cempasúchil, oder auch Flor de Muertos ‚Blume der Toten‘ Aufrechte Studentenblume eine Tagetesart (*Tagetes erecta*), wird zusammen mit Ringelblumen und gelben Chrysanthemen als Empfangsteppich und Wegweiser für die Verstorbenen vom Haus bis zum Friedhof ausgelegt, damit diese sicher zum Familienfest finden. Man glaubt, dass Verstorbene die Farben Orange und Gelb am besten erkennen können.



Der Tag der Toten - Fortsetzung

In der Nacht zum Fest Allerheiligen wird die Ankunft der gestorbenen Kinder erwartet, der Angelitos, der kleinen Engel. Nachdem in der Nacht auf den 2. November die Seelen der verstorbenen Erwachsenen ebenfalls im Haus empfangen wurden, findet anschließend der Abschied von den Verstorbenen auf den Friedhöfen statt. Dort werden mitgebrachte Speisen gegessen, es wird getrunken, musiziert und getanzt. Um Mitternacht ist für die Verstorbenen die Zeit gekommen, wieder ins Jenseits zurückzukehren. Das Fest ist zu Ende, bis die Toten im nächsten Jahr zurückkehren.

Popkultur

- Die vier Kapitel des 1998 erschienenen Computerspiels **Grim Fandango** spielen in vier aufeinanderfolgenden Jahren jeweils am mexikanischen Tag der Toten.
- In dem 2014 erschienenen amerikanischen Animationsfilm **Manolo und das Buch des Lebens** besuchen Santa Muerte und Xibalbá am Tag der Toten den Ort San Angel.
- Im Episodenfilm **México Bárbaro – Grausame Legenden** (2014) nehmen mehrere Episoden Bezug auf den Tag der Toten.
- Im 2015 erschienenen Film **James Bond 007: Spectre** zeigt die Eröffnungsszene eine Parade in Mexiko-Stadt am Tag der Toten, die es aber so bis dahin nie gab. Aufgrund des durch den Film entstandenen hohen Interesses beschloss die Regierung, eine solche Parade zu organisieren, um die mexikanische Kultur zu fördern. „Wir mussten einen Karneval zum Tag der Toten erfinden“, so der mexikanische Tourismusminister Enrique de la Madrid. „Nach dem James-Bond-Film wären die Touristen sonst gekommen, um den Umzug zu sehen und hätten ihn nicht vorgefunden.“ An der Parade am 29. Oktober 2016 nahmen 250.000 Menschen teil.
- Im 2017 erschienenen Animationsfilm **Coco – Lebendiger als das Leben!** der Pixar Animation Studios basiert die Handlung auf dem Tag der Toten.
- Das 2018 erschienene Konzeptalbum **Corrido de la Sangre** von **The Tiger Lillies** ist dem Tag der Toten gewidmet.
- Im Videospiel **Shadow of the Tomb Raider** (2018) aus der Tomb-Raider-Serie, gerät die Actionheldin Lara Croft zu Beginn ihres Abenteuers mitten in die Feierlichkeiten zum Tag der Toten in einer Kleinstadt auf der mexikanischen Insel Cozumel.

(https://de.wikipedia.org/wiki/Tag_der_Toten)

(quis)



Drillinge im Wilden Westen

Ein Drilling ist nicht immer ein Drilling

Neulich an der Frontier, während eines Indianerüberfalls ...

"Was soll ich denn jetzt verdammt nochmal mit dieser winzigen Kartoffel?!"

"Schrei mich nicht so an! Die wolltest du doch haben!"

"Wie bitte?! Bist du bescheuert?! Ich habe gesagt: 'Wirf mir mal den Drilling rüber!'"

"Na eben! Und genau das habe ich getan!"

"Das soll ein Drilling sein?! Wie soll ich denn damit auf die Indianer schießen, die immer näher kommen?!"

"Ich bin Koch, für mich sind Drillinge Kartoffeln mit Knollen von 25 bis 35 mm bei langovalen bis langen Sorten und von 25 bis 40 mm bei runden bis ovalen Sorten."

"Dann hau doch ab nach Washington! Da machen sie doch sowieso nichts anderes, als solche Verordnungen zu schreiben! Ich will hier nur die Indianer erschießen, die gleich unser Haus stürmen! FÜR MICH ist ein Drilling ein Gewehr mit drei Läufen! Meistens zweimal Schrot und einmal Kugel, seltener auch umgekehrt!"

Und wenn sie nicht von den Indianern skalpiert worden sind, können Peter Potato und Robert Rifle vielleicht doch noch bei Kartoffelsalat und Waffenöl über ihr beinahe tödliches Missverständnis lachen. Eines steht fest: Hätten die beiden vor 200 Jahren schon Wikipedia gehabt, wäre das nicht passiert.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Drilling_\(Jagdwaffe\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Drilling_(Jagdwaffe))

[https://de.wikipedia.org/wiki/Drilling_\(Kartoffel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Drilling_(Kartoffel))

(Tony Montana 1602)



Die Sets zum Tag der Toten

Neues aus der Tombola

Schwarzes Herz des Toten

Da dieses Set keinen direkten Namensgeber hat, haben wir uns auf die Suche begeben, was das „Schwarze Herz des Toten“ bedeutet. Leider waren die Recherchen von wenig Erfolg gekrönt, daher nutzten wir die neue Technologie der künstlichen Intelligenz und fragten zwei Bots, was sie dazu meinen.

„Was ist das schwarze Herz der Toten?“

ChatopenAI (<https://chatopenai.de/>) antwortete uns folgendes:

Das "schwarze Herz der Toten" ist ein metaphorischer Ausdruck, der in verschiedenen Kulturen und Mythologien vorkommt. Es symbolisiert oft den Tod, das Böse oder die Dunkelheit. Es gibt jedoch keine konkrete physische Bedeutung oder Existenz eines solchen schwarzen Herzens. Es ist wichtig zu beachten, dass dies nur eine symbolische Darstellung ist und keine tatsächliche anatomische oder wissenschaftliche Bedeutung hat.



ChatGPT (<https://chatgptx.de/>) war uns gegenüber schon auskunftsfreudiger und hat uns Antworten gegeben, die eher zum Thema „Tag der Toten“ passen:

Der Ausdruck „schwarzes Herz der Toten“ kann je nach Kontext unterschiedlich interpretiert werden. Hier sind einige mögliche Interpretationen:

1. Symbolische Bedeutung: In dieser Interpretation bezieht sich das „schwarze Herz der Toten“ auf eine metaphorische Darstellung der Dunkelheit, des Bösen oder der Korruption, die in verstorbenen Individuen steckt. Es deutet darauf hin, dass manche Menschen auch im Tod negative Eigenschaften in sich tragen oder im Laufe ihres Lebens abscheuliche Taten begangen haben.

2. Übernatürliches Wesen: Eine andere Interpretation könnte sein, dass sich das „schwarze Herz der Toten“ auf ein bestimmtes übernatürliches Wesen oder Wesen bezieht, das mit Tod und Dunkelheit verbunden ist. Man könnte annehmen, dass dieses Wesen ein schwarzes Herz besitzt, was seine Böswilligkeit oder Verbindung zum Leben nach dem Tod symbolisiert.

Es ist wichtig zu beachten, dass diese Interpretationen subjektiv sind und je nach kulturellen Überzeugungen, literarischem Kontext oder persönlichen Perspektiven variieren können.



Die Sets zum Tag der Toten - Fortsetzung

Set von Mictecacihuatl

„Wer ist Mictecacihuatl“ (<https://chatopenai.de/>)

Mictecacihuatl ist eine Figur aus der aztekischen Mythologie und wird oft als die Göttin des Todes und der Unterwelt angesehen. Ihr Name bedeutet wörtlich übersetzt "Lady der Toten". Mictecacihuatl wird oft mit einem Schädelgesicht dargestellt und ist eng mit den Ritualen und Bräuchen rund um den Tod verbunden. In der aztekischen Kultur wurde sie verehrt und es wurden ihr Opfergaben dargebracht, um ihren Segen und Schutz zu erlangen. Es ist wichtig zu beachten, dass die aztekische Mythologie und ihre Götter vielfältig sind und in verschiedenen Regionen und Zeiten unterschiedliche Interpretationen und Darstellungen haben können.

(<https://de.wikipedia.org/wiki/Mictlancihuatl>)

Mictlancihuatl (auch Mictecacihuatl oder Mictlantecihuatl) bedeutet in der Übersetzung „Herrin des Todes“ oder „Herrin der Unterwelt“ (Mictlan). Im aztekischen Pantheon war sie die Gattin Mictlantecuhctli.

Mythologie

Mictlancihuatl wachte über die Knochen der Toten und die Feste, die den Toten geweiht waren. Sie trug einen Rock aus Klapperschlangen, hatte einen Totenschädel und kräftige Hände, als dienten sie zum Graben. In der aztekischen Vorstellung vom Jenseits gab es drei Bereiche: Mictlan, Tlalocan und Ichan Tonatuih Ilhuicac. Wer eines natürlichen Todes gestorben war, kam nach Mictlan, wo er von Mictlancihuatl und Mictlantecuhctli empfangen wurde.

Nun lassen dich der Gott Mictlantecuhctli und seine Gattin Mictecacihuatl an ihrem Aufenthaltsort teilhaben.

Mictlan war ein Ort der Prüfungen:

...ihre Frühstückssuppe ist Eiter, sie trinken aus einer Hirnschale... Und alle Giftkräuter werden gegessen... In der Unterwelt herrscht große Armut und Not.

Erst nach Jahren gelangen die Toten, begleitet von einem Hund, an den Hof des Herrschers der Unterwelt und seiner Frau Mictlancihuatl, wo man glücklich ist. Von dort aus konnten die Seelen durch das ewige Feuer auf die Erde zurückgetragen werden.

Weiterleben der Vorstellung

Heute geht man davon aus, dass die aztekischen Todesvorstellungen und der Kult um Mictlancihuatl am Ursprung des mexikanischen Día de Muertos und der Verehrung von La Catrina stehen.



Unknown authorUnknown author
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mictlancihuatl_3.jpg), „Mictlancihuatl 3“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Die Sets zum Tag der Toten - Fortsetzung

Papa Legbas Set

„Wer ist Papa Legba?“ (<https://chatopenai.de/>)

Papa Legba ist eine Figur aus der haitianischen Voodoo-Religion. Er wird als ein wichtiger Loa (Geist) verehrt und gilt als Vermittler zwischen den Menschen und den anderen Loa. Papa Legba wird oft als älterer Mann dargestellt, der eine Pfeife raucht und einen Gehstock trägt. Er wird als Torwächter zwischen der physischen Welt und der spirituellen Welt angesehen und wird oft um Hilfe, Schutz und Führung gebeten. Es ist wichtig zu beachten, dass die Darstellung und Verehrung von Papa Legba in verschiedenen Traditionen und Interpretationen variieren kann.



Midjourney AI; prompted and modified by Triton (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lwa_Papa_Legba_Midjourney.png), „Lwa Papa Legba Midjourney“

(<https://de.wikipedia.org/wiki/Legba>)

Legba, auch Papa Legba, ist ein Geist oder Heiliger (Loa) in der afrikanischen und karibischen Religion des Voodoo und nimmt eine zentrale Rolle in den Ritualen des Voodoo ein. Legba ist der Hüter der Wegkreuzungen. Zu Lebzeiten des Menschen eröffnet er ihm die Möglichkeit zum Kontakt mit der Welt der Geister (Loa) bzw. der Verstorbenen. Im Zeitpunkt des Todes ebnet er den Weg des Menschen zum Loa.

Funktion

Legba ist der Hüter der Wegkreuzungen. Zu Lebzeiten des Menschen eröffnet er ihm die Möglichkeit zum Kontakt mit der Welt der Geister (Loa) bzw. der Verstorbenen. Im Zeitpunkt des Todes ebnet er den Weg des Menschen zum Loa.

Das Veve (Voodoo-Symbol) von Papa Legba wird daher stets als gleichseitiges Kreuz dargestellt, das, mit zahlreichen komplexen Verzierungen versehen, auch einer Art Schlüssel ähnelt. Der senkrechte Balken des Kreuzes beschreibt den Weg von oben (Gott) nach unten zum Loa. Der waagrechte Balken beschreibt den Weg des Menschen. In der Mitte des Kreuzes begegnen sich Mensch und Loa. Weiterhin wird auf dem waagrechten Balken ein Spazierstock dargestellt, was darauf zurückzuführen ist, dass Papa Legba diese Wege abschreitet. Oft wird auf der rechten Seite noch das Symbol des Blitzes hinzugefügt.

Die Sets zum Tag der Toten - Fortsetzung

Parallelen zu anderen Religionen

Christentum

Im Zuge der Christianisierung im Verbreitungsgebiet von Voodoo vermischte sich der christliche Heiligenglaube mit dem alten Glauben an die Geisterwelt der Loa. Dadurch kam es zu einer Überlagerung von einigen Loas mit christlichen Heiligen, denen ein ähnliches Wirkungsfeld zugesprochen wurde.

Papa Legba wird seit dieser Zeit stark mit Petrus assoziiert, der im christlichen Glauben ebenfalls der Hüter des Weges zu Gott, also der Himmelspforte ist. Eine besonders starke Parallele ist das Veve, das wie oben erwähnt stark einem Schlüssel ähnelt, welcher ja auch ein Attribut des heiligen Petrus ist. Außerdem werden seit dieser Zeit sehr häufig auch Bilder und Statuen des heiligen Petrus in Voodoo-Ritualen als Verkörperung Legbas verwendet. Petrus ziert damit fast jeden Voodoo-Altar, und ihm kommt eine zentrale Rolle in den Ritualen zu (siehe unten).

Andere Religionen

Papa Legba ist im Voodoo auch als Gegenspieler des Loa Kalfu (frz. Carrefour = Kreuzung, spielt wohl auch auf die Vermittlerfunktion an) bekannt, sowie im Candomblé und Umbanda unter dem Namen Eshu.



(quis)

RETTE DEN SALOON TEIL 3

Dritter Versuch, die Rettung geht weiter



Zweimal haben wir den schon gerettet, jetzt also noch ein drittes Mal. Ist der noch zu retten?

In einer stürmischen Herbstnacht waren wie immer um diese Jahreszeit viele Menschen im Saloon versammelt, um sich aufzuwärmen, ein bisschen zu plaudern und den ein oder anderen Schluck zu trinken. Da platzte Waupee von einem Besuch bei seinem Stamm herein und wirkte für sein sonst so ausgeglichenes Wesen sehr aufgeregt. Er setzte sich ans Feuer und erzählte von einem geheimnisvollen Gerücht, das er von seinen Stammesältesten gehört hatte: "Rastlose Geister suchen die umliegenden Städte heim und versammeln sich jede Nacht im Fort Saloon 21, welches dann eine unheimliche Verwandlung erfährt!"

Während manche über die Geschichte schmunzelten und ihr offensichtlich keinen Glauben schenkten, fingen andere an, sich große Sorgen zu machen und fürchteten schon das Schlimmste. Einige wagemutige Bürger beschlossen daher, Licht in das Dunkel zu bringen. Und so zogen sie noch des Nachts zum Fort, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Der Sturm hatte sich gelegt und eine gespenstische Stille umgab die Reiter, vereinzelt trieben noch Steppenläufer über die Prärie. Nur der Hufschlag der Pferde war meilenweit zu hören. Sie ritten und ritten, bis endlich die hohen Türme des Forts aus der Finsternis ragten. Das hölzerne Tor knarrte und stöhnte, als sie es öffneten, und eiskalt lief es den Abenteurern über den Rücken, als sie in das düstere Fort blickten und die schaurigen verfallenen Bauten erkannten. Die von dichtem Nebel umhüllten Mauern waren morsch und die Gebäude alt und voller Risse. Mit Fackeln und Revolvern ausgestattet, machten sie sich sogleich auf die Suche nach Hinweisen. Vorsichtig betraten sie den verfallenen Hof, wo sie die Überreste der Fahne erkennen konnten und die leeren Fensterrahmen wie die Augenhöhlen der Toten sie aus der Dunkelheit anzustarren schienen. Es war, als würden längst vergessene Geschichten im Nebel flüstern, der sie innerhalb der verfallenen Mauern umgab. Doch plötzlich, aus dem Nichts, tauchten geisterhafte Gestalten auf – es waren die verlorenen Seelen der gefallenen Soldaten von Saloon 21. Diese Geister, die von einem uralten Fluch geplagt wurden, waren mächtiger denn je und stürmten auf die Kundschafter zu. Das Herz pochte den Abenteurern bis zum Hals und einige von ihnen flohen Hals über Kopf aus dem Fort in die dunkle Nacht.

Da ertönte aus der Richtung des Friedhofs ein unheimliches, klirrendes Lachen und der Geisterkommandant des Forts, der vor langer Zeit im Kampf gefallen war, trat aus dem Nebel. Sein geisterhafter Hut und sein Gewehr glänzten im Mondlicht, das hinter ihm erstrahlte. Die Pferde stampften nervös und schnaubten ängstlich. Mit unheimlicher Stimme erklärte der Kommandant den verbliebenen Abenteurern, dass die einzige Möglichkeit, die umliegenden Städte von der Peinigung der Geister zu befreien und auch das Fort zu retten, darin bestehe, die Seelen der Geister zu erlösen. Hierfür müssten die Geister in einem finalen Showdown ehrenvoll besiegt werden, was ihnen früher verwehrt wurde. Als sie das gehört hatten, ritten die Kundschafter so schnell sie konnten davon und verbreiteten die Nachricht im ganzen Wilden Westen, um vor der drohenden Gefahr zu warnen und die Mithilfe aller Bürger zu erbitten.

Wenn diese Ausgabe erscheint, haben bereits acht Welten versucht den Saloon 21 zu retten; zehn Kämpfe müssen dann noch stattfinden. Die genauen Zeiten erseht ihr im Forum im Spoiler: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/page-2>

(Cymoril)

Lesereinsendung Who Cares

Angus und der Schatz

Diese Geschichte beruht nicht auf wahren Gegebenheiten. Die Personen und die Handlung sind frei erfunden. Etwaige Ähnlichkeiten mit tatsächlichen Begebenheiten oder lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig.

Teil 1

Es war ein ganz normaler Sommerabend, als ich durch meine Heimatstadt spazierte. Ich sah Dickie ganz oben auf dem Kirchturm, der dort seine Araeier suchte, Bearli winkte mit ihrer Zigarette wild vom Balkon, das Poltern aus der Hotelküche verriet, dass Herr Baer wieder auf der Suche nach etwas Essbarem war. Es war also ein richtig schöner ... langweiliger Abend. Ja, das traf es wohl am besten, mir war langweilig. Alle Einwohner schienen beschäftigt zu sein. Fiete schoss mit seinem neuen Duellset begeistert auf alles was nicht wegrennen konnte, Marble und Maus kümmerten sich hingebungsvoll um Marbles prächtige Rosen und Niedi saß, in Gedanken versunken, über dem Plan für die abendliche Fortleitung. Jeder sah so aus, als wolle er nicht gestört werden, also bleibt mir nur Henry, der vielleicht etwas Neues zu erzählen hatte.



Henry war alleine im Saloon und polierte mal wieder die Theke als ich hinein ging. Böse Zungen behaupteten, dass es schon seine dritte Theke sei, weil er in die vorherigen schon Löcher geschrubbt habe. Er blickte auf und lächelte: „Hey, du bist heute mein erster Gast, was kann ich für dich tun?“ Ich setzte mich auf einen der Hocker vor der Theke: „Du könntest mir eine Geschichte erzählen, mir ist echt langweilig. Es muss doch noch irgendetwas Interessantes geben... einen Mord, einen Überfall, ein verborgener Schatz ...“ Bei dem Wort Schatz zuckte Henrys Hand kurz, er nahm ein Glas und schien es auf einmal gründlich polieren zu müssen. Ich stutzte: „Ein Schatz? Du weißt etwas über einen Schatz? Ist er irgendwo hier versteckt? Ist es Gold ...? Henry polierte weiter eifrig das Glas und wich meinem Blick aus. „Jetzt sag schon Henry“, drängelte ich aufgeregt, „erzähl mir davon.“ Henry stellte das Glas wieder zurück und sah mich an. „Eigentlich darf ich gar nicht darüber reden, es ist geheim. Aber ich weiß, dass ein Geheimnis bei dir gut aufgehoben ist, daher erzähle ich es dir.“ Er goss zwei Gläser Whisky ein, schob eins zu mir herüber und atmete tief ein. Seine Stimme war fast ein Flüstern: „Du kennst ja Angus McGuffin von der einsamen Farm. Er war letzte Woche abends hier im Saloon, trank viel zu viel Whisky, lallte von einer Karte, die er gefunden hätte und torkelte dann zurück zu seiner Farm. Am nächsten Morgen kam er reumütig und verkatert in den Saloon und bat mich, keinem von der Karte zu erzählen, er müsse erst noch herausfinden, was es damit auf sich hat. Nachmittags sah Steve Chuck ihn dann auf seinem Pferd mit vollen Satteltaschen Richtung Geisterstadt reiten. Danach wurde Angus nicht mehr gesehen, aber es ist ja auch erst ein paar Tage her. Keiner soll je davon erfahren, also weißt du nichts!“ Henry sah mich eindringlich an. „Natürlich nicht“, antwortete ich, bereits in Gedanken versunken. Angus in der Geisterstadt mit einer Karte, sicher einer Schatzkarte... das konnte lustig werden. „Naaa ... dann will ich mal weiter, danke für den Whisky.“ Ich trank mein Glas leer, täuschte ein gelangweiltes Gähnen vor, reckte mich und ging langsam zur Saloontür. „Du weißt nichts! Hörst du?“ rief Henry mir hinterher. Beim Rausgehen winkte ich ihm zu: „Ich weiß gar nichts Henry, alles klar“ und verließ den Saloon.



Lesereinsendung Who Cares - Fortsetzung

In meinem Kopf überschlugen sich die Gedanken, sollte ich Angus suchen? Schließlich konnte er in großer Gefahr sein ... was sollte ich jetzt zuerst machen? Ich lief zum Gemischtwarenladen und ließ mir Pferd, Sattel und große Satteltaschen. Vorräte ... ich brauchte noch Vorräte. Wie ich es gelernt hatte, pflückte ich zwanzig Stunden lang Bohnen und Agaven. Dann war es endlich soweit: Die Satteltaschen gefüllt mit Tequila und Chili ritt ich Richtung Geisterstadt. Ich war etwa eine halbe Stunde unterwegs, da sah ich Snupi, die mitten in der Prärie Gleise verlegte. Ich ritt zu ihr: "Was machst du da?", fragte ich und sah ihr interessiert zu. Sie blickte auf: „Keine Ahnung“, antwortete sie „in meinem Auftrag steht, ich müsse eine Stunde lang Gleise verlegen.“ Sie stand auf, sah sich die Gleise an und schüttelte den Kopf. „Eigentlich total sinnlos, es gibt ja gar keinen Zug“, murmelte Sie. Ich strahlte sie an: „Ich hab etwas viel Besseres, ich bin auf Schatzsuche! ... also vielleicht!“ Verständnislos schaute Snupi mich an und ich erzählte ihr, was ich von Henry erfahren hatte. „Kommst du mit? Alleine ist es doch ein bisschen öde.“ Gespannt sah ich sie an: Zu meinem Glück nickte sie, sprang auf ihr Pferd und wir ritten zu zweit weiter Richtung Geisterstadt. So machte es schon viel mehr Spaß. Wir redeten über die guten alten Zeiten, als die Cowboys noch keine Hosen trugen und man noch Poker spielte. Unter dem nächsten Tomatenstrauch lag Mato und döste vor sich hin. Als wir uns näherten, schreckte er auf: „Egal wo ihr hin wollt, ich komme mit“, rief er und sprang schon auf sein Pferd. „Hier stirbt man ja vor Langeweile.“ Wir freuten uns über mehr Gesellschaft und weihten Mato ein.

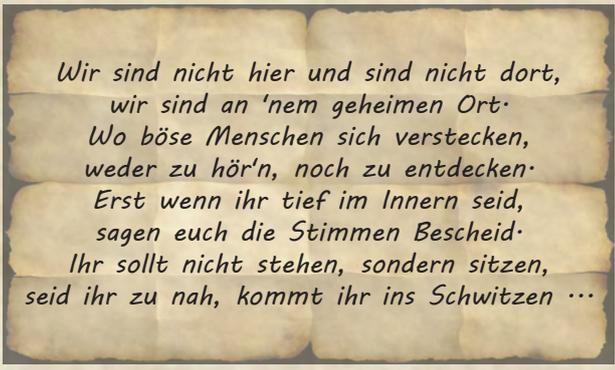
Es dauerte nicht lange, da kam uns Lisa auf ihrem Pony entgegen geritten. Sie war entweder auf der Suche nach unausgebauten Geschäften in fremden Städten oder half armen verirrt Seelen, die sich in der Prärie verlaufen hatten und nicht weiter kamen. Auch ihr erzählten wir von Angus und der geheimnisvollen Karte, wobei mir langsam ein schlechtes Gewissen kam. Hatte ich doch Henry versprochen, keinem davon zu erzählen. Aber jetzt war es eh zu spät und ich vertraute allen. Lisa schloss sich uns sofort an.



Die Prärie wurde immer karger und wir näherten uns der Geisterstadt. Die Sonne ging langsam unter und düster und verlassen lag sie vor uns. Als Erstes fiel uns ein Schild am Wegweiser auf, das jemand dort angebracht hatte: Ich bin Wegi, der Wegweiser. Ich weise euch den Weg! „Witzig“, murmelte Snupi und wir ritten langsam weiter. Wir fanden weder Angus noch eine Spur von ihm und ruhten uns nach einiger Zeit am Markt erschöpft unter einem großen Akazienbaum aus. Fragend schauten wir Lisa an, doch auch sie wusste nicht weiter. Plötzlich flog ein kleiner Vogel auf uns zu, setzte sich auf den Ast genau über uns und fing an zu meckern, flog wieder weg, kam wieder und meckerte, flog wieder weg ... und immer so weiter. Jedes Mal, wenn er auf dem Ast saß, schien es, als würde er die Augen verdrehen. Wir schauten ihn verständnislos an. Mato sprach als erster: „Ach, den kenne ich, das ist doch der Meckervogel. Das ist bei dem normal, der meckert immer mal wieder.“ „Ich glaube, er will uns etwas mitteilen.“ Snupi schaute gespannt zu, wie der Vogel immer wieder weg flog und wieder kam. „Er will, dass wir ihm folgen.“ Lisa stieg auf ihr Pferd und sah uns fragend an. „Wollt ihr nicht mit?“ Schnell stiegen wir wieder auf die Pferde und folgten dem Vogel. Er führte uns zu einem kleinen unscheinbaren Gebäude zwischen Bank und Kirche, das uns bei der Suche gar nicht aufgefallen war. Der Vogel setzte sich aufs Dach, meckerte noch einmal kurz und verdrehte nun wirklich die Augen, dann war er weg.

Lesereinsendung Who Cares - Fortsetzung

Vorsichtig näherten wir uns dem Gebäude. Das Tageslicht schwand weiter und wir hatten weder Fackeln noch anderes Licht bei uns. Also mussten wir uns beeilen. Die Tür quietschte und ächzte laut und gab erst nach, als Mato sie mit viel Kraft aufstieß. Vor uns lag ein großer, fast dunkler Raum von dem ein enger Flur nach hinten abging. Wir durchquerten den Raum vorsichtig. Die Spinnweben hingen tief von der Decke und in den dunklen Ecken raschelte es. Ich hoffte, dass es nur Mäuse waren. Ein großer Tisch stand mitten im Raum und wir näherten uns ihm. „Ach, schau an“, Mato pfiß leise durch die Zähne. „Das sind die Druckplatten aus Tombstone. Bei einem Banküberfall wurde eine Kassiererin von einem Bankräuber erschossen. Veröffentlicht wurde nur, dass er ohne Beute fliehen konnte. Das war allerdings nur die halbe Wahrheit, denn der Räuber kam noch einmal mit Komplizen zurück zur Bank und sie entwendeten aus dem gesicherten Keller die Druckplatten. Keiner wusste, wie sie das ohne Schlüssel geschafft hatten. Den Diebstahl hielt man damals geheim, man wollte vermeiden, dass Banden loszogen und sich die Druckplatten aneigneten. Der Sheriff suchte mit Hochdruck, aber die Platten blieben verschwunden.“ Er schaute hoch, direkt in unsere erstaunten Gesichter. „Es kommt vor, dass ich ab und zu mal lese“, sagte er bescheiden und trat rasch vom Tisch zurück. Er ging mutig voran in den Flur und wir folgten ihm. Der Flur endete in einem kleineren Raum, in dem sich leere Weinfässer, Whiskyflaschen und vor allem Geldsäcke stapelten. „Um die Säcke kümmern wir uns später“, wies Lisa uns an, „wir müssen eine Spur finden, bevor es ganz dunkel wird.“ Wir waren schon eine ganze Weile am Suchen, als die Zimmertür mit einem lauten Knall zuflog. Wir zuckten zusammen. Von innen war ein Zettel an die Tür geklebt worden und Lisa ging näher heran, um ihn zu entziffern. Sie konnte die Buchstaben im Dunkeln kaum erkennen. Trotzdem las sie vor:



*Wir sind nicht hier und sind nicht dort,
wir sind an 'nem geheimen Ort.
Wo böse Menschen sich verstecken,
weder zu hör'n, noch zu entdecken.
Erst wenn ihr tief im Innern seid,
sagen euch die Stimmen Bescheid.
Ihr sollt nicht stehen, sondern sitzen,
seid ihr zu nah, kommt ihr ins Schwitzen ...*

Der Rest war verschmiert und unleserlich. Der Zettel sah alt aus und die Schrift war vergilbt. „Angus hat den nicht geschrieben“, stellte ich fest. „Aber er hat ihn gelesen und ist jetzt auf dem Weg zu dem geheimen Ort“, erwiderte Snuپی.

Wo oder was genau ist dieser Ort? Findet es jemand heraus, geht die Geschichte weiter. Schreibt eure Antworten für diese Aufgabe bitte in den Thread der TWTimes (Ausgabe November 2023). Link: <https://forum.the-west.de/index.php?forums/twtimes.213/>

(who cares)



xyzabcd - eine Betrachtung

Ein Blumentopf - kein Blumentopf?

Ein interessante Zusammenstellung zur Nützlichkeit des großen Blumentopfes lieferte uns xyzabcd. Vielen Dank dafür.

(Cymoril)

Das Ganze ist aus Chat,Telegrammen und noch einer Mail zusammen kopiert. Die ursprüngliche Frage war: "**Braucht man den großen Blumentopf?**" um das Schwarze Herz des Toten vollständig zu bekommen. Die ganze Diskussion uferte doch etwas aus. Das halbwegs sauber zusammen zu setzen und den Chat-Slang zu entfernen hat länger gedauert als die eigentliche Diskussion. Na ja ...

Nehmen wir mal an, wir hätten VIP (Premium Automatisierung und Erholung) und ausreichende Mengen Erholungsbuffs, um so etwas wie Schlaf bei dem Arbeitssklaven vermeiden zu können:



140.000 Blümchen brauchen wir für die Endbelohnung. 140-000 in 19 Tagen macht 7.369 pro Tag. Eine Stunde Arbeit bringt im Durchschnitt 350 Blümchen. 22 Stunden Arbeiten pro Tage bringen 7.700 Blümchen.

Erste Antwort: Schaffst Du es, 22 Stunden am Tag zu arbeiten, brauchst Du das Ding nicht.

Bloß komme ich nicht auf 22 Stunden. 20 vielleicht, es sei denn, da kämen irgendwelche Fortkämpfe in den Weg, oder irgendein Räuber schickte mich schlafen.

20 Stunden => 7.000 am Tag => 133.000 insgesamt. Doof. Ja, hätte ich Freunde ... puh. Nehmen wir mal an, ich hätte keine.

Bei 20.000 Blümchen kommt ja dieser kleine Blumentopf. 20.000 sind nach 3 Tagen erreicht. Bleiben noch 16 Tage, an denen der Blumentopf wirken kann. Wirken tut er zwei mal am Tag, macht pro Tag 2.500 Blümchen, bloß gelingt es mir nie, das voll auszuschöpfen. Nehmen wir mal an, ich verpasse in drei Tagen einmal das Abholen, dann komme ich auf 2.000 pro Tag.

16 mal 2.000? Hm. Ist, glaube ich, knapp größer als die fehlenden 6.700.

Um genau zu sein: $19 \cdot 20 \cdot 350 + 16 \cdot 2000 = 165.000$. Das sind 140.000 plus 5 Briefchen mit je 50 Bonds.

Wenn man nur auf 18 Stunden Arbeit am Tag kommt, bekommt man den Topf nach 4 Tagen, und wenn man dann nur einmal am Tag abholt, kommt man auf 138.450 Blümchen ($19 \cdot 18 \cdot 350 + 15 \cdot 1250$). Den Rest kriegt man auch noch zusammen.



Zweite Antwort: Auch wenn Du es nur schaffst, deinen Arbeitssklaven 18 Stunden am Tag arbeiten zu lassen, ist der große Blumentopf total überflüssig.

Ohne VIP wird es ein bisschen schwieriger. 6 Stunden Nachtschlaf, 2 Stunden zwischendurch schlafen mit

Schlafdopingsset (eines von denen mit +2xx% Regeneration), damit kommen wir auf 200 Energie = 16 Stunden Arbeiten. Ein bisschen Schwund ist immer dabei => 14 Stunden.

14 Stunden Arbeit = 4.900 Blümchen am Tag. Ein bisschen weniger als 7.369, aber nach 5 Tagen hat man den Blumentopf (wie oben mit 2.000 pro Tag gerechnet). $19 \cdot 4900 + 14 \cdot 2000 = 121100$. 18900 fehlen also noch. Jetzt müssen wir doch mal unsere Freunde um Hilfe bitten. Habe ich 100 Freunde, und sende denen täglich, bekomme ich schon 500 Blümchen nur für das Senden. $19 \cdot 500$ sind schon mal die halbe Miete, äh, fehlende Summe. Senden von den Freunden 75 % zurück, bringt das noch mal 28.500 Blümchen. Damit wären wir dann bei $121.100 + 9.500 + 28.500 = 159.100$.

xyzabcd - eine Betrachtung - Fortsetzung

Habe ich 50 Freunde ($50 * 19 * 5 = 4.750$) und senden von denen nur 60 Prozent ($30 * 19 * 20 = 11.400$), dann sind das immer noch 16.150 Blümchen. Nicht ganz 18.900, aber nahe dran. Den Rest liefern dann (Event-) Fortkämpfe und die Trostpreise der Lotterie und solche Sachen.

Dritte Antwort: Man schafft es auch ohne VIP und ohne Blumentopf zum letzten Gewinn.

In dem Ganzen ist noch Luft. Mehr Freunde, mehr Fortkämpfe, weniger Schlaf (besseres Dopingset) und mehr Arbeit. Oder man kauft sich den Energiebeutel für 2.000 Bonds. Damit kann man den Nachtschlaf auf 5 Stunden kürzen (falls das reale Leben mitspielt) und käme auf 15 Stunden Arbeit am Tag. Macht 6.650 Blumen mehr.

Etwas schwieriger wird es, wenn man kein großes Fort zum Schlafen hat (die sechs Stunden Nachtschlaf rühren daher), dann wird man das, was ich "Schwund" nannte, gegen Schlaf wegoptimieren müssen. Verbraucht man die Energiebox, die es bei 10.000 Blümchen oder so gibt und verkauft sie nicht für \$ 250 k oder so auf dem Markt, kann man sich den Dopingschlaf auch noch sparen, und wieder zwei Stunden mehr arbeiten. Es ist kein großes Problem, das Event fertig zu bekommen - wenn man es denn schafft, relativ regelmäßig am Rechner zu sein.



Wofür ist der große Blumentopf überhaupt gut?

Na ja, er hilft den Leuten, die den Sklaven nicht 14 Stunden am Tag arbeiten schicken können - oder denen, die längere Zeit nicht da sind.

Fortkämpfe ...

Also, wenn Du auf Colorado (en15) spielst, und beim prime time FK dabei sein kannst, wirst Du feststellen, dass sich die Sache lohnt. 245 Spieler gleich 1.590 Blümchen. Wenn Du Dich KO bekommst, sind es sogar 3.180. Wahrlich nicht schlecht für 2 Stunden. Sogar bei einem vollen mittleren Fort kommen noch 1.000 oder bei KO 2.000 Blumen zusammen.

Natürlich sieht die Sache bei den furchtbaren Fortkämpfen auf den toten Welten total anders aus. Wenn da 30 Leute herumtanzen, kommen da selbst bei einem KO gerade mal 480 Blumen zusammen. Das ist ein schlechter Witz. Noch schlimmer wird es dadurch, dass Du praktisch fast alleine auf der Angreiferseite stehst, weil die ganzen Penner in FK-Klamotten schlafen und Erholung tanken, während Deine Erholung gekillt wird. FK kann man sich auf den toten Welten sogar während der Events klemmen. Die einzige Ausnahme sind die Saloon-FK mit Belohnungen, ganz besonders denen mit den eigentlich absurd hohen Blumen-Boni.

Auf den Welten, die irgendwo zwischen "tot" und "Colorado" liegen, ist die Frage, ob sich FK lohnen, nicht so einfach zu beantworten.

Nehmen wir mal an, kleine Forts würden voll. 88 Spieler = 528 Blümchen, im KO-Fall 1.056. Ganz gut sind 528, wenn man Leerlauf vermeiden kann. Dann sind es praktisch 528 oder eben 1.056 für eine Stunde. Muss man als Offliner hin, hat man vermutlich vorher und hinterher Leerlauf. Dauert der FK dann brutto 2 Stunden, lohnt er sich nur, wenn man dabei KO geht. Muss man mit Brutto 3 Stunden Pause rechnen, dann kann man sich ihn klemmen (immer unter der Voraussetzung, dass es um nichts anderes als Blümchen geht).

xyzabcd - eine Betrachtung - Fortsetzung

Was tote Welten sind? Willst Du mich verarschen? Alle außer W 10, Fairbanks, möglicherweise Payville (heißt irgendwie anders, halt die neue Welt mit P am Anfang, die spätestens nächstes Jahr tot sein wird) und vielleicht W 1 (vielleicht). Oder eben Colorado (en15), möglicherweise Arizona (en13), Dakota und noch Navajo (wird auch im nächsten Jahr tot sein).

Klick-Orgien

Ähm. Also, wenn Du 240 15-Sekunden-Jobs pro Stunde schaffst, kommst Du auf 720 Blümchen pro Stunde, statt 350. Das lohnt sich schon sehr. Theoretisch.

Praktisch sieht das ein bisschen anders aus. Zwei Minuten zur Stadt, Geld wegbringen, zwei zurück, das kostet Dich 4 Minuten gleich 16 Arbeiten gleich 48 Blümchen. Toilette? Mach schnell, sonst kostet es Blümchen. Die Katze kämmen? Fünf Minuten gleich 20 Arbeiten gleich 60 Blümchen. Falls man damit hinkommt und nicht der Kater auch mal den Kamm ausprobieren will. Zwischendurch ein Buch lesen? Oder Zeitung? Das geht, aber wehe, der Lesestoff taugt etwas.

Es kann sein, dass es für Andere funktioniert, aber für mich funktioniert es nicht. Stundenjobs sind das Mittel der Wahl. 10 Minuten sind auch OK. Das heißt nicht, dass ich grundsätzlich während des Events keine Klick-Orgien mache, aber wenn ich sie mache, dann nicht wegen der Blümchen.

Duelle

Das wäre das erste Event, bei dem sich Duelle wirklich lohnen würden - was nicht heißt, dass sie schaden. Sie lohnen sich nur eben nicht mehr als Arbeit.

Wenn ich es richtig in Erinnerung habe, kommt man da pro 10 Minuten auf 70 Blümchen, und damit auf 420 pro Stunde. Wenn man als Duelli in der Mitte der Karte steht und nicht laufen muss, mag das attraktiv sein, aber glaube eher nicht, dass man deshalb duellieren sollte. Das macht man einfach, weil man sich als Räuber versteht und ehrliche Arbeit meiden will oder einfach die miese Laune weitergeben will, oder warum auch immer, aber sicher nicht wegen der Blümchen.



Abenteuer

Die gibt es wirklich noch? Warum? Aber lassen wir die Frage mal beiseite: Ich habe keine Ahnung, ob es bei Abenteuer irgendwelche Blümchen gibt. Wenn ja, dann wäre das ein netter Bonus.

[Nachtrag: Ich hätte es den Tag über mal ausprobieren können, aber ich würde eher fehlende Übersetzungen in clothcache nachtragen als Abenteuer spielen.]

Es lohnt sich übrigens, die 140.000 zu übertreffen: alle 5.000 Blümchen gibt es ein Brief mit 50 Bonds. Um Weihnachten herum bekommt man für 2.900 Bonds eine Kiste mit einem Set aus diesem Jahr und für 1.800 eine mit einem Set aus dem letzten Jahr. Da kann man die ganzen Briefe dann los werden.

Übrigens lohnt es sich auch dafür nicht, den großen Blumentopf zu kaufen: Der liefert maximal 49.500 Blumen (wenn man ihn direkt um 12:00 kauft und dann alle 23 Stunden erntet, was für den Schlaf beschränkt gut ist) und wenn man das mal aufrundet, sind das 10 Briefe a 50 Bonds, also weniger als die 600, die man zahlen muss. So ist das eben.

xyzabcd - eine Betrachtung - Fortsetzung

Die Sets (kommt aus einer anderen Diskussion)

Schwarzes Herz der Toten.

- Nettes FK-Support-Set
 - 220 Sektorschaden
 - 17 Sektorangriff
 - +77 Erfahrung (aus dem Gedächtnis)
 - Es gibt Besseres, aber ehrlich gesagt nicht so wahnsinnig viel.
 - Das Tierset bringt 80 Sektorbonus, nur 8 weniger als das goldene Pferdeset.
 - Das Waffenset bringt ebenfalls 80 und ist damit auf dem Niveau der Aushilfskoch-Waffen. Besser sind nur die Gringo und U-Off-Waffen.
 - Das Kleidungsset bringt "nur" 60, genau wie das U-Off-Kleidungsset auch.
- Da kann man nicht meckern.

Mictecacihuatl

- Kirchenbau-Set
- Kleidungsset unveredelt für Ausbau besser als Patrick Henry, aber schlechter für viele Arbeiten. Veredelt auf 1 wahrscheinlich für die meisten Arbeiten besser.
- Kleidungsset hat Arbeitspunkte für Ausbau, Waffen- und Tierset haben allgemeine Arbeitspunkte.
- +70 % XP.
- Reißt mich nicht wirklich vom Hocker, aber ich würde Kirchen ja mit Dynamit abbauen statt sie auszubauen.

Was passiert eigentlich in diesen Kirchen? Patrick Henry, der da bis jetzt hämmert, war Protestant. Und nun kommt eine aztekische Gottheit? Läßt die sich bekehren, oder treibt sie den christlichen Teufel aus?

Papa dingsbums

- Duellset: Zielen/Schlagkraft/Auftreten, dann lange nix, ein bisschen Ausweichen und wenig Taktik.
- +110 % XP,
- +200 % Produktfundchance
- Cowgirl-Nachfolger
- Taugt vielleicht auch als Defensivset für Produktsammler, aber ein Muss ist es nicht.



xyzabcd - eine Betrachtung - Fortsetzung

Wie man die beiden Glückspiel-Sets bekommt? Günstig auch noch?

Kurze Antwort: Lass Donald Duck für Dich die Karten ziehen. Ach nee, Gustav Gans war es. Das ist Glücksspiel und die sind halt ... eben so.

Lange Antwort: Wenn das Ziel ist, beide Sets vollständig zu bekommen, also jeweils alle 10 Teile zu erhalten, und man dafür die Strategie fährt, Trostgewinne (alles außer den Setgegenständen) zu überspringen und Ebene 1 sowieso zu überspringen und die Todestruhe behält und nicht neu würfelt, braucht man um die 185 Versuche. Das heißt: 40 Freiversuche und 145 mal 25 Nuggets = 3.625 Nuggets. Würfelt man auf Gewinnstufe/-ebene 5 neu, wenn man das Ding schon hat oder die Todestruhe erwisch hat, kommt man mit 135 Versuchen aus (40 + 95, das heißt $95 \cdot 25 = 2375$ Nuggets), muss aber 13 mal neu auslösen auslassen. Das lohnt sich nur dann, wenn das Neuauslösen 100 Nuggets oder weniger kostet (ich glaube, es kostet mehr).

Mit beiden Varianten hat man hinterher von den unteren Gewinnstufen genau ein Teil und von den richtig teuren Dingen 1 bis x. Wenn Stufe 5 fertig ist, bevor alle unteren Stufen fertig sind, sammelt sich eben Zeug von Stufe 5 an.

Ist das Ziel, Kleidung und Tierset zu bekommen und fährt man die erste Strategie, braucht man knapp unter 130 Versuchen, gleich $40+90$, gleich $90 \cdot 25$ Nuggets, = 2.250 Nuggets. Je nachdem, ob man doppelte behält oder versucht, auf Stufe 5 zu kommen, hat man entweder doppelte 4er oder halt doch einige 5er.

Ist das Ziel nur die Kleidung, kommt man mit etwas unter 100 Versuchen aus, gleich $40+60$, gleich $60 \cdot 25$ Nuggets = 1.500 Nuggets. Auch da sammelt sich dann noch was an.

Ist das Ziel, von nur einem der Sets alles zu bekommen (Kleidung, Tier, Waffen), und lässt man nicht neu lösen, wird man im Durchschnitt 160 Versuche brauchen, 120 für Nuggets, gleich 3.000 Nuggets.

Hinweis: Dass etwas im Durchschnitt 160 Versuche braucht, heißt nicht, dass es nicht im Einzelfall 1.000 brauchen kann. Im letzten Beispiel könnten von 1.000 Spielern einer 50 Versuche, und einer 550 Versuche brauchen. Bei der Strategie kommt eine nicht normalverteilte Kurve heraus. Der Median liegt unter dem Durchschnitt und nach oben hin ist die Kurve noch ziemlich lang.

(xyzabcd)



Aus dem Tagebuch der TWTimes

Holzkopf? Holzkugel!

Vorige Woche meinte Lucky, dass er noch ein paar Regale über seinem Schreibtisch braucht. Er schnappte sich Bleistift und Papier und begann zu rechnen. "Wir brauchen Holz!", meinte er. Infolge dessen baten wir quis im Internet nach einem passenden Baumarkt zu suchen. quis ist unser "Finder". Was auch gesucht wird, quis findet es im Netz. Als er nach einer halben Stunde immer noch kein Ergebnis bekannt gab, wurden wir stutzig. Lucky und ich hatten den Verdacht, dass er The West spielte. Lucky wurde langsam nervös, wollte er doch die Preise für seine errechneten Meter Holz wissen. "Bist du eingeschlafen quis oder spielst du TW?", wollte er wissen. "Weder noch. Ich hab wie gewünscht recherchiert und dabei ist mir etwas interessantes aufgefallen.

Wir schlichen uns an seinen Arbeitsplatz ... Auf seinem Monitor war eine Holzkugel zu sehen. "Das ist kein Baumarkt, quis." "Nö, ist es nicht. Aber ich stelle den Antrag, dass wir einen Ausflug zu dieser eben entdeckten Holzkugel machen." Antrag genehmigt ...

Soweit zur Vorgeschichte.



Wir sind jetzt vor Ort und bewundern die weltgrößte begehbare Erlebnisholzkugel, die 40 Meter hoch ist und einen Durchmesser von 50 Metern aufweist. Ca. 800 Kubikmeter Lärchenholz wurden für den Bau benötigt. Innerhalb der offenen Holzkugel befindet sich eine 80 Meter lange Riesenrutsche.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Es gibt über dreißig Erlebnisstationen, zwei Hängebrücken, eine Panoramaplatzform mit spektakulärem Ausblick und weitere Highlights.

Wir klettern den langen Weg, der immer rundherum innerhalb der Holzkugel verläuft, bis nach oben. Mit jeder Runde erweitert sich der Panoramablick. Der sonnige Tag lässt das Wasser des Steinberger Sees glitzern. Auf jeder Ebene gibt es außerhalb des Rundweges noch verschiedene Aufgaben zu absolvieren. In dieser Höhe über wackelnde Balken laufen und sich an schwingenden Ketten dabei festzuhalten, ist nicht jedermanns Sache. Und so lassen auch wir ein paar Aufgaben aus und bewundern ein Kind, das über zwei Hängebrücken flitzt, die zu überqueren wir uns nicht trauen.



Neben der Erlebnisholzkugel gibt es noch einen Abenteuerspielplatz, eine Boulderwand und einen Indoorspielplatz auf dem Gelände sowie eine ganzjährig geöffnete Kugelwirtschaft mit Seeterrasse.

Der Ausflug hat sich gelohnt. Schnell noch ein paar Fotos für die TWTimes machen, ein paar Souvenirs kaufen und dann geht es Richtung Redaktion.



(Cymoril und quis)

Leserzuschrift Styled Bill

Fortkampfführer

Shith. hat vor kurzem einen bemerkenswerten und beeindruckenden Fortkampfguide ins Forum gestellt. Danke dafür, denn der ist wirklich top!

Das Problem mit dem ist nur, dass der bestimmt auf allen Welten seine Berechtigung hat ... aber nicht auf Welt 1. Ich weiß nicht, ob wir zu blöd für einen Fortkampf (FK) sind oder ob alle anderen Welten das einfach nur falsch machen.

Nach einem dreiviertel Jahr hatte ich 88 Fortkämpfe hinter mir, von denen 55 verloren gingen, die 33 gewonnenen waren Sicherheits-FK auf der Verteidigerseite bei Saloon-21 für irgendwelche Quests, Brezeln, Herzen o.ä. Jedenfalls hatte ich nach diesem Dreivierteljahr die Schnauze voll von den Dingern, weil „Nahkampf“ da anscheinend alternativ ausgelegt wird. Doch irgendwann bin ich dahintergekommen, wozu auf Welt 1 die Fortkämpfe dienen, wie die funktionieren und bin seitdem ein großer Fan. Pat Benatar hat es schon immer gewusst: „*Love is a Battlefield*“.

Jedenfalls musste jetzt allein der Vollständigkeit halber ein FK-Führer für Welt 1 her. Hier also die zehn goldenen Regeln in meinem „Fortkampfführer der alternativen computergenerierten Kontaktbörse“ (F.A.C.K.) für die Art FK, wie sie auf Welt one and only stattfindet:

Regel Nr. 1: Keine Werbung machen!

Nicht ist enervierender, nichts ist nervtötender und lästiger, als dieses gruselig grottige Geflehe „Bitte, bitte, bitte, komm zum FK, bittääääää!“ Und wenn dann noch jemand einem humorigen Anfall dritten Grades anheimfällt und durch dummdreisten Deklarationsdurchfall in seinen Bittbriefen etwas von „Bombenstimmung“ oder „Schützenfest“ erzählt, ist man geneigt, sofort einen Steckbrief auf den Verfasser dieses literarischen Attentats in Druck zu geben - Auge um Auge, Pamphlet um Pamphlet. Vollkommen unnötig sowas! „Battle“ leitet sich trotz einer gewissen phonetischen Ähnlichkeit nicht von „Betteln“ ab.

Wenn irgendwo ein FK stattfindet, blinkt das unten rechts in der Leiste, das reicht als Ankündigung doch vollkommen aus. Fortkämpfe sollen Spaß machen, aber diese dauernde Drängerei nervt! Und wenn du dann auch noch der Absender solch banaler, belangloser Bettelbriefe bist, was sollen die Leute nur über dich denken? Und wenn dann deine Schreiben noch eine außergewöhnlich alarmierende aufdringliche Alliterations-Affinität aufweisen, wie sie bei mir bisweilen zu finden ist ... lass es einfach!



Regel Nr. 2: Klamottenwahl

Lass dir da bloß keinen erzählen! Was du wann, wo und zu welchem Anlass anziehst, ist ganz allein Deine Sache. Und wenn du dann doch mal z. B. wegen einer Quest zu einem FK willst, wer weiß denn, ob da am Fort nicht die Liebe deines Lebens wartet? Und dann sollst du dort mit einem heimeligen Helm auftauchen, der dein Gesicht verdeckt oder mit einem chicen schussicherem Hemd, das Dich dick macht? Auch bei einem FK gilt: Gürtel oder Handtäschchen müssen farblich zu den Schuhen passen. Punkt!

Apropos Punkt ... gepunktete Krawatten oder Halstücher sind out, aber Streifen machen einen phänomenal vollschlanken Fuß. Und selbstverständlich wäre es eine liederlich legitime Taktik, kunterbunt und das farbenfrohe Federkleid putzig possierlicher Papageien geradezu verhöhrend, zum Gefecht zu erscheinen, um jedweden Gegner a) zu blenden und b) mittels Augenkrebs einen langsamen aber sicher schmerzhaften Tod zu bereiten ... aber so ein Fortkampf dauert halt nicht Jahre. Gefühlt, ja. Gemessen aber nicht mal eine Stunde. Abgesehen davon (unbezahlbares Wortspiel!), siehst du in Klamotten, die jedem handelsüblichen Regenbogen Konkurrenz machen, einfach nur lächerlich aus. Also zieh dir lieber etwas an, das immer wirkt, und zwar eine Uniform!

Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

Nimm ruhig die, mit den geringsten Werten, die ist leichter. Eine Uniform ist das maximal militant-männliche Gegenstück zu einem Dirndl. Sprich: Karl Dall in Uniform sieht aus wie Schorsch Clooney, true story! Und wenn du mir da keinen Glauben schenkst, vertrau den beiden einzigen Männern auf Gottes wunderschöner Erde, die im Gegensatz zu den mittlerweile inflationär wildwuchernden Hipstern wissen, wie man einen Vollbart trägt:

„They come runnin' just as fast as they can,

'Cause every girl's crazy 'bout a sharp-dressed man!“

Bei hohen sommer- und neuerdings auch herbst- und winterlichen Temperaturen kann Dir eine Uniform allerdings das Gefühl geben, als Insasse eines Pendlerbusses in einem Kreisverkehr irgendwo zwischen dem zweiten und dritten Kreis der Hölle festzustecken, die Türen klemmen, die Fenster gehen nicht auf, und Dein sicherlich soziopathischer Sitznachbar hat Deo mit Kölnisch Wasser verwechselt ... da rate ich dann zu einem luftigen weißen Hemd auf blauer Hose, mit braunen Schuhen und braunem Gürtel. Das sieht genauso lässig wie chic aus. Aber bitte nur maximal die beiden obersten Knöpfe geöffnet lassen. Dekolletés bis zum Bauchnabel überlassen wir mal hübsch den Damen. Bei Männern wirkt so was einfach nur irgendwas zwischen besorgniserregend bestäubungswillig und beschämend brünstig, also bestenfalls befremdlich, und wir wollen doch nicht direkt mit der Tür ins Haus fallen ... es sei denn, Deine Brust ist behaart wie Chuck Norris' Rücken, dann darfst Du diese preisverdächtig pompöse Pracht natürlich auch zeigen.

Als Waffen empfehle ich ein Bowiemesser (nicht zu dick aufgetragen, nicht zu angsteinflößend, und Du siehst auf den ersten Blick auch nicht aus, als seist Du nur eine Captain-Kirk-Pappmaske davon entfernt, zum Serienkiller zu mutieren, um Deine Familienmitglieder zu meucheln ... und mögen sie es auch noch so verdient haben) oder direkt einen Blumenstrauß - und als Fernkampfswaffe einen Bogen, den Du lässig über der Schulter trägst (der zeigt, dass Du sportlich bist). Auf Pfeile kannst Du verzichten, die stören nur am Gürtel, wenn Du Dich z. B. hinsetzen willst oder tanzen musst.

Bei den Schuhen sollte man ein wenig aufpassen. Selbstverständlich ziemt es sich eigentlich nicht, mit graubraunen geschnürten gelenkschonenden Geronto-Gamaschen auf dem Schlachtfeld aufzutauchen, aber die Dinger haben einen gewaltigen Vorteil: sie sind ab Werk von irdener Farbe. Da siehst Du keinen Schlamm drauf. Du ziehst sie an: Schuhe braun. Du hüpfst in eine Pfütze: Schuhe braun. Du trittst versehentlich in einen Kuhfladen: Schuhe braun. Wenn man es genau betrachtet, die wohl genialste Erfindung seit der Entdeckung der Farbenblindheit.



Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

Regel Nr. 3: Eigenverantwortung

Da lese ich immer, man soll seine Lebenspunkte vor dem Fortkampf auffüllen ... Ein. Ganz. Großer. Fehler!

Denn nichts wirkt aphrodisierender als ein scheinbar schwerverletzter Schlachtenbummler. Und all die qua Geburt medizinaffinen Mädels, die insgeheim ja alle Krankenschwester oder Tierärztin werden wollen, können Dir da einfach nicht widerstehen. Die sind sofort mit Kissen, Wadenwickeln, Kakao und Whiskey (Western Style Lumumba!) bei Dir, um Dich und Deine Wunden zu pflegen. Vertrau mir da einfach! Geh vorher zu irgendeiner Arbeit, die Dir nicht die Klamotten kaputtet, sondern Dich nur am Kopf verletzt, und die Mädels werden Dir zu Füßen liegen und Schlange stehen, um Dich armes tragisch todgeweihtes Tuk-Tuk zu pflegen.

Aus eigener Erfahrung rate ich Dir darüber hinaus vom übermäßigen Gebrauch des Haarwuchsmittels ab, das einige Quacksalber gerne mal auf den Markt stellen. Den Geschmack kriegst Du nämlich wochenlang nicht mehr von der Zunge, und es wirkt einfach nicht!

Regel Nr. 4: Benötigte Skills

Es sollte darauf geachtet werden, dass Auftreten bis Oberkante Unterlippe geskillt ist, sonst wird das nix mit der Schützengrabennachbarin.

Errichten wäre auch noch wichtig, schließlich willst Du ja eine Beziehung ... genau: aufbauen.

Fingerfertigkeit ist auch noch so ein Punkt. Was trinken Frauen gerne? Diesen rosa Sekt. Und wenn Du Dich beim Öffnen der fürchterlich verkorksten Flasche genauso dämlich anstellst, wie Tim Taylor beim Tunen eines Tischgrills, dann kannst Du auch gleich Zuhause bleiben.

Ausdauer ist auch nicht unwichtig. Aus einem mir und meinen Leid- und Geschlechtsgegnossen gänzlich unerfindlichen Grund stehen Frauen auf Tanzen. Doch dazu später mehr.

Regel Nr. 5: Die richtigen Buffs

Da werden Dir viele, viele Leute zu Dingen raten, wie Amulett oder Munitionsgurt oder noch „praktischeres“ Gedöns. Mööööööp! Falsch! So ein schön glänzendes Amulett ist bestimmt der Hingucker beim wöchentlich veranstalteten herzerfrischend heiteren Häkeltreffen der golden-girligen Gelsenkirchener Großmütter, spiegelt sich aber im Sonnenlicht. Da kannst Du auf dem Schlachtfeld auch gleich ein Schild hochhalten auf dem steht „Hier, ich bitte, erschießt mich zuerst!“

Und diese Munitionsgurte sehen hervorragend aus, wenn Du dazu eine Machete trägst, aber – falls Du es vergessen haben solltest – wenn wir Michael Myers schon als beziehungsunfähig einstufen, können wir auch davon ausgehen, dass Jason Voorhees-Verschnitte (noch so ein unbezahlbares Wortspiel) nur von Sadomaso-Tanten mit latentem Todeswunsch gedatet werden. Außerdem sind diese Gürtel miserabel verarbeitet, die scheuern am Hemdstoff, davon rate ich ab.

Wenn überhaupt, dann willst Du ja aus dieser martialischen, missgelaunten, misanthropischen Masse von militanten Mobilmachern herausstechen, und wie kann man das wohl besser bewerkstelligen, als dafür zu sorgen, dass man gut riecht? Denn, Männer, so ehrlich sollten wir sein: bei unserer Hygiene, die daraus besteht, höchstens alle drei Monate mal in einen Zuber zu springen und uns von einem leichten Mädchen den Rücken oder andere Körperteile schrubben zu lassen, duften wir gemeinhin wie ein frisch aus der Unterhose gekrochener Iltis, der dort seinen Winterschlaf verbrachte. Würden die Ohren der Damen riechen können, die Hämmer würden auf den Ambossen „S.O.S.“ morsen. Also, hör nicht auf diese selbsternannten Fortkampfveteranen, hör auf mich, und greif zu Rosenwasser!



Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

Regel Nr. 6: Die richtige Positionierung (vor der Schlacht)

Natürlich wartest Du, bis sich alle anderen positioniert haben, um dann die vorderste Reihe einmal gemäßigten Schrittes abzuschreiten, um Dich zu zeigen. Hernach verkrümelst Du Dich sofort nach ganz hinten, am besten hinter die letzte Reihe. Wer vorne steht, stirbt zuerst, was im Umkehrschluss bedeutet: wer hinten steht, darf hinterher die Witwen trösten.



Regel Nr. 7: Die richtige Positionierung (während der Schlacht)

Deine richtige Standortwahl von Punkt 6 bringt Dich quasi in die Pole Position fürs Überleben. Aber ab jetzt musst Du aufpassen, wer da vor Dir steht:

--> Stell Dich nie hinter einen Abenteurer, das sind die frivol flatterhaften Franzosen dieses Spiels. Drei-Tage-Bart, Lederklamotten, immer gute Geschichten am Start - und alle Frauen stehen auf diese Möchtegern-Freibeuter der Forstwirtschaft. Die machen Dir jede Anmache kaputt. Abgesehen davon sind die hasenfüßig wie nur was. Wenn's knallt, ducken die sich, und Du kriegt alles ab. Die nennen das „Ghosten“, ich nenne das „Feigheit vor dem Feind“!

--> Stell Dich schon mal gar nicht hinter Soldaten. Soldaten und Krieg? Hallo? Was glaubst Du, auf wen wohl zuerst geschossen wird? Außerdem wollen die sich immer ins Getümmel stürzen. Und wenn die dann im Matsch landen, rate mal, wessen Kleidung vollgekleckert wird?

--> Stell Dich auch nie hinter einen Errichter, das sind die langweiligsten Typen überhaupt, quasi die Finanzbeamten des Wilden Westens, so spannend wie totes Schaf auf Toast mit Tomatenscheibe und Trümmerfeldsalatblatt. Schaffe, schaffe, Häusle baue ... *schnarch*! Und immer dieser gequälte Gesichtsausdruck, als hätte man ihnen einen Abakus anal eingeführt. Denen ist das ganze Leid dieser Welt merkelgleich in die marmornen Mundwinkel eingemeißelt ... bleib da einfach weg! Stehst Du in einer Gruppe mit denen, kann es gut sein, dass Deine große Liebe Dich für einen Langweiler hält, also weg da.

--> Stell Dich immer und grundsätzlich hinter Duellanten!

Klar, die haben jetzt nie die meisten Lebenspunkte (LP), aber dafür knallen die alles Gefährliche vor Dir einfach über den Jordan oder sonst ein fließendes Gewässer Deines Vertrauens. Es gibt einfach keinen besseren Platz, als der hinter den Revolverhelden. Und weil die so wenig LP haben, musst Du Dir auch keine Gedanken machen, die könnten Dir beim Anbandeln dazwischenfunken, denn den Ausgang der Schlacht erleben die eh nicht. Aber zu Anfang des FK in einer Gruppe mit prahlerisch promiskuitiven Pistoleros gesehen zu werden, gibt Dir so einen Hauch verhalten verbindlicher Verwegenheit ... unbezahlbar!

Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

Pass auch darauf auf, wer die „Ansgen“ macht, also Dich zumeist sinnlos durch die Gegend scheucht. Hör dem genau zu, achte auf jedes seiner Worte, und dann tu exakt das Gegenteil! Wenn der sagt „Lauf!“, dann bleibst Du stehen, wenn er sagt „Links rum!“, gehst Du rechts dran vorbei usw. Merkspruch: „Sagt der ‚Stürmen‘, geh ich türmen.“

Der will nicht die Schlacht gewinnen, der lotst Dich zielsicher in die Schussbahnen der Gegner, damit er am Ende bei den Mädels der Hahn im Korb ist. Merk Dir den Knilch, und setz nach dem Kampf ein saftiges Kopfgeld auf ihn aus.

Regel Nr. 8: Das Endspiel der Schlacht

Oder, wie wir Fachleute sagen: der Beginn des Vorspiels. Simpel. Jeder weiß, dass sich alle Singles unten bzw. oben links in der Ecke treffen zum Gruppenkuscheln mit gemeinsamen Eierlikörschlürfen und Geschichtenerzählen. Aber aufgepasst, Männer: ab jetzt müssen Eure Augen auf die Tanzfläche gerichtet sein! Denn Frauenherzen wollen im Sturm erobert werden. Und denen reicht es einfach nicht, dass wir gerade beim Sturm auf das Fort fast gestorben sind, nein! Alles, was bei der Schlacht nicht beide Beine verloren hat, muss damit rechnen, sich alsbald eng umschlungen mit seiner Liebsten auf der Tanzfläche wiederzufinden, wobei darauf geachtet werden muss, mit den eigenen Füßen im Rhythmus der Musik neben den Beinfortsätzen der Frau aufzustampfen – und nicht darauf. Dabei wirbelt Dich das Weibchen mal links- und mal rechtsrum - um Dich zu verwirren, wie ich annehme. Und damit Deine Hände nicht auf die Idee kommen, der Dame ob dieser Rumschuberei wohlverdient einfach eine zu langen, bis sie endlich ruhig stehen bleibt, ruhen sie alldieweil auf ihren Hüften.

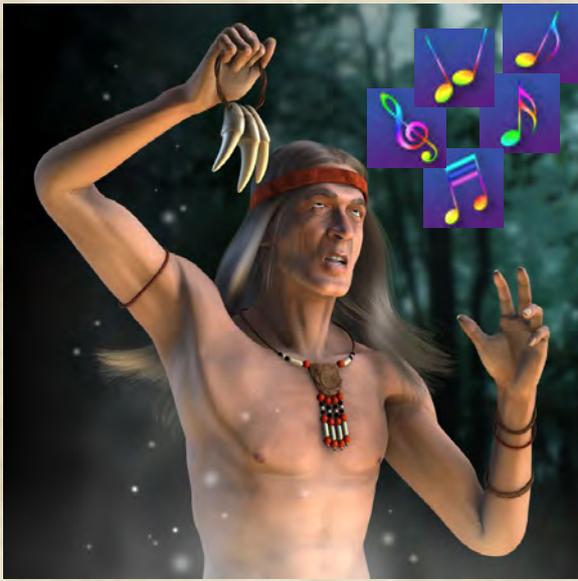
Uns Männern muss wirklich mal erklärt werden, wieso die Hände da den weiblichen Rücken und die Hüften packen sollen, während die Frau dabei zwiebelgleich angezogen ist. Man darf auch keine Knoten oder Schleifen öffnen, die so ein kampftauglicher weiblicher Dress tausendfach aufweist, nein, man soll nur zur Musik hin- und herschwogen und nicht dabei fummeln. Die Tanzfläche ist ein fummelfreier Ort ... wenn man so manch unklugen Griff in die Klamottenkiste weiblichen Bekleidungszwangs außen vor lässt bzw. die Namensgebung für so etwas komplett negiert.



Aber ich schweife ab ... die Tanzfläche ist ein extrem intimer Ort - daran allein merkt man schon den kleinen Unterschied zwischen den Geschlechtern: in der Auslegung des Wortes „intim“ - den weibliche Menschen lieben und männliche hassen, auf der man entweder Anmut zeigt oder das genaue Gegenteil davon, mit der man verschmilzt oder auf der man ein ewiger Fremdkörper bleibt. Ebenjene Fremdkörper werden in dem Moment zu Opfern, in denen eine Verschmelzende selbst zu ihrer eigenen und völligen Überraschung die ersten Takte ihres Lieblingslieds erkennt, das sie beim dicklichen diensthabenden Drehleierdudler vor sechs Sekunden selbst bestellt hat. Denn natürlich können die Verschmelzerinnen jede Textzeile fehlerfrei mitsingen. Jede Silbe sitzt

Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

und wird mit perfektem Südstaatenslang rezitiert, lediglich bei stimmlichen Überschneidungen kommen sie kurz ins Straucheln, weil sie sich schnell entscheiden müssen, ob sie nun die erste oder die zweite Stimme mitsingen wollen. Es wird dann meist eine im Originalstück kaum wahrnehmbare dritte Stimme, weil Frauen natürlich jetzt alles sind, aber ganz sicher nicht schnellentscheidungsfreudig.



Das Perfide daran: Niemanden interessiert es eigentlich, ob jemand allein auf der Tanzfläche ein Lied fehlerfrei mitsingen kann. Und genau deswegen suchen sich diese vermaledeiten Verschmelzerinnen die schamhaften männlichen Fremdkörper als Resonanzboden, um ihre eigene ekelhaft exaltierte Eleganz zu untermauern. Unter dem Vorwand, mit ihm tanzen zu wollen, wird der schüchterne und fast freudlose Fremdkörper frech mit forderndem Blickkontakt angesungen. Der frischgekürte Fremdkörper wird dadurch in die Rolle des sparsam spontanen Spiegelbilds gedrängt und kann nicht anders, als nun seinerseits un gelenk und unberechenbar zu beginnen, ebenfalls einige Textpassagen mit falscher Aussprache und absurd albernem Alternativvokabular mitzusingen, denn natürlich kann man der Verschmelzerin während seiner eigenen perfekten Darbietung der rhythmischen Turnübung - die im Ablauf dem Bewegungsmuster gleicht, das man als Jugendllicher gemeinhin einübte,

wenn einem der kleine Bruder mal wieder Juckpulver in die Unterhose gestreut hatte - nicht einfach starr ins Gesicht glotzen. Und eh man(n) sich versieht, zieht die phänomenal fidele Verschmelzerin ihr Opfer auf die Tanzfläche, um die gazallengleiche Eleganz in ihren Bewegungen durch den von männlicher Seite aus vorgetäuschten Schlaganfall zu unterstreichen ... und auch beim „intergeschlechtlichen Verschmelzen“ unterscheiden sich die Definitionen von Damen und Herren deutlichst.

Das wird eigentlich nur noch getoppt von der Sorte Mensch, die gerne allein tanzt. Diese gehen so voller Selbstbewusstsein auf die Tanzfläche und hampeln da ganz für sich allein rum, dass man sich fragt, warum der Arme dort, der offensichtlich gerade unter Schüttelfrost leidet, nicht einfach sitzen bleibt und die Kellnerin um eine Decke bittet. Weil die Musik zu laut ist? Ich weiß es nicht. Aber insgeheim beneidet man diese Lieblingsliedtänzer, die nie das Gefühl haben, aus sich hinauszutreten und die Albernheit des eigenen arhythmisch zuckenden Körpers und des eigenen grauenvollen Gesangs von außen zu betrachten. Nein, sie singen einfach, genießen ihr Leben, tanzen und feiern die Welt und sich selbst ... und sind wahrscheinlich der Grund, warum das Wort „Fremdschämen“ erst erfunden wurde. Das denkt der verschüchterte und wild um sich zuckende Textlegastheniker zumindest. In Wirklichkeit achtet selbstverständlich niemand mehr auf die eigene Außenwirkung als diejenige, die so tut, als sei die Welt ihre Bühne und sie selbst ein verkannter Saloon-Superstar. Es empfiehlt sich für vermehrungsunwillige Verklemmte, sofort das Weite zu suchen, wenn eine eben noch mit latentem Zorn in der Ecke den fidelen Fiedler fixierende alternativ aufgebrezelte und verschmelzungswillige Frau plötzlich bei der ersten Zehntelsekunde eines neuen Lieds die Arme in die Höhe reißt, einen spitzen Schrei ausstößt, „Jaaa, ‚Oh! Susanna‘ von Stephen Foster, woohoooo!“ brüllt und sofort beginnt, Ausschau nach einem Opfer zu halten, dem sie den korrekten Text ins Gesicht singen kann.



Leserzuschrift Styled Bill - Fortsetzung

Regel Nr. 9: Benötigte Scripts

Warte ... irgendwas mit T am Anfang ... TW Inventory Reloaded? ... nein, das war's nicht ... TW Dual Stats? ... nee, auch nicht ... ach, wie hieß das noch gleich? ... Dingens ... hier ... sag schon ... komm ... ääh ... hah, ich hab's: Tinder!

Regel Nr. 10: Hilfreiche Gegenstände

Nix Munition, Pistolenputzzeug oder Bajonett, wirf das Zeug direkt in die Tonne. Nutzlos und unnötig viel Gepäck. Du brauchst nur das hier:

--> Romeos Maske: und die Mädels fühlen sich wie in Venedig auf dem Maskenball



--> Voodoo-Puppe: falls Du einer Zicke begegnest, die trotz Alkoholzwangskonsums Deinem Charme widersteht



--> St. Patrick's Hufeisen: Glück kann man immer gebrauchen



--> Rohrbürste (vom Quacksalber): irgendwie muss man seine Haare ja schön kriegen



--> Kaugummi (vom Feldkoch): für den frischen Atem



--> Mundharmonika: die sollte locker aus der Westentasche gucken, das wirkt musikalisch, gibt Dir so einen Hauch von Künstler. Und es wirkt total erotisch, wenn Du dem schönen Geschlecht die Gehörgänge mit deren blechernem Gequäke tapezierst.



--> Rose: wohl keine Erklärung nötig, oder?



Befolgst Du meine Regeln, wird ein Fortkampf für Dich auch erfolgreich enden.

Der Klügere kippt nach!

(Styled Bill)



War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Oktober?

"Lucky, war sonst noch was?"

"Jo, Oktoberfest, Dia De Los Muertos, Questevent, Monatliche Aufgaben."

"Geht's auch etwas ausführlicher?"

"Jaha ... das macht aber Arbeit."

"Dann halt dich ran, wenn du weißt, dass du langsam bist."

"Jaha ... immer diese Drängelei ... brummel ... (weiter suche nach meinen Notizzetteln)".

"Verdammt! Wer hat meine Notizen von der Eventwelt versteckt?" (Muss ich halt so sehen, was ich noch im Hinterkopf habe.)

Questeventwelt

Das Event begann am 23.10.2023. Spielziel ist, eine Questjagd durch die Countys, die nur jeweils eine Stadt haben. Auf den Stadtprofilen stehen die abzuschließenden Quests. Hat man eine Aufgabe in der Stadt gelöst, wird man von einem Gamemaster auf Händen getragen - nämlich in die nächste Stadt.

"Tony rück meinen Notizzettel raus!"

"Hab ich nicht."

"Dann schreib du über die Questerei."

"Bin nicht auf der Welt. Frag Cymo oder quis, die tummeln sich immer auf solchen Welten rum."

"quis arbeitet am schwarzen Herz und am Layout, den kann ich nicht stören und Cymo ... hm ... der kann man nicht so leicht 8 A aufdrücken. Macht die eher mit uns."

"Was flüstert ihr hier rum? Wir haben Redaktionsschluss, also gebt Gas!"

"Cymo, wir flüstern nicht, wir recherchieren."

"Ach ja Lucky? Sieht mir eher danach aus als recherchiert ihr, wem ihr 8 A aufdrücken könnt."

"Wir doch nicht! ... Cymo? ... Du bist doch auf der Questeventwelt, die grade erst begonnen hat. Weißt du mehr drüber?"

"Wusste ich's doch - ok, hast es diesmal geschafft. *Gibt ein paar Informationen dazu, die ich gleich einfüge.* Ach, übrigens Lucky - ich habe deinen Notizzettel gefunden, lege ich dir auf den Schreibtisch."

"Wo war der? Ist ja leer! Steht nix drauf."

"Ja eben. Deshalb hast du ihn unter deinen anderen 'Notizzetteln' auch nicht gefunden."

(Der kann man auch nix vormachen ...)



Die Craftingeventwelt macht Spaß, bis zu dem Zeitpunkt, wo man duelliert wird und deshalb zurückfällt und außerdem selbst nicht für die vorgegebenen Quests duellieren kann. Aus diesem Grund kamen wir ins Gespräch mit GM **noisetweaker**. Befragt, warum das für Quests erforderliche Duellieren diesmal nicht mit den Gamemastern eingestellt wurde, wie bereits auf anderen Eventwelten schon praktiziert, erhielten wir zur Antwort, dass das Team es so wollte. Das ganze Event sei eben auch eine taktische Herausforderung, so noisetweaker. Im weiteren Gespräch erklärte sie uns dann einiges zu den Herausforderungen für das Eventteam.

"Es ist tatsächlich so, dass es ganz wenige Quests gibt, die in dieses Event passen. Wir wollten es ohne Abenteuer und ohne Fortkämpfe laufen lassen. Viele Quests sind auch zeitlich bedingt. Nur samstags oder so, fällt weg, Schlafen fällt weg usw. Auch das Craften fällt aus, bis auf eine Quest, weshalb wir Sattlerprodukte ins Starterpaket legten.

Es gibt wirklich kaum zwanzig Quests, die geeignet sind und über Level 150 haben wir nicht mehr nachgesehn. Viele denken, es ist doch einfach sowas zu organisieren. Aber nein, das ist es ganz und gar nicht. Wir haben wochenlang getestet (Huch, der Questgeber bei Geheimnisse von The West z. B. kommt gar nicht usw.). Manche Quests waren zu leicht, andere konnten in zehn Minuten erledigt werden."

War sonst noch was? - Fortsetzung

Im Nachhinein wurde die Regel auf Wunsch eines Spielers dann geändert, sodass lediglich nur noch ein Duell pro Tag als Angreifer gegen den selben Spieler erlaubt ist. Des Weiteren wurden die KO-Schutz-Einstellungen von 24/72 Stunden auf 8/24 Stunden angepasst.

"Lucky, kannst jetzt mit dem Oktoberfest weitermachen."

"Jo, gleich nach der Mittagspause."

Oktoberfest 2023

Das Oktoberfest-Event fand vom 14. September (Da hat wieder einer gefuscht, müsste doch September-Oktoberfest heißen.) bis zum 10. Oktober statt. Wie immer schon in den vergangenen Jahren, hatten die Veranstalter wohl nur das Fressen im Kopf. Wo bitte gab es bei der Tombola mal die Wahl nix zu futtern, sondern nur ein gratis Bierchen zu genießen? Also stopften wir wieder vier verschiedene Gerichte in uns rein. Und zu allem Überfluss schmissen uns Freunde auch noch Brezeln hinterher. Meine Rache: ich habe ihnen auch welche zugeschmissen! Doch es kam noch dicker - warst du Stall ausmisten, drängte dir der Bauer auch noch Brezeln auf. Ansonsten gehasst, dass man angegriffen wird, war es eine Freude, dass der Duellant oder Soldat seine Brezeln selber futtern musste. Der Bäcker im SHOP verkaufte auch noch während des Oktoberfestes Brezelbeutel für 600 Bonds.



"Cymo, zum Tag der Toten hat quis schon was geschrieben. Ich verweise einfach auf seine Berichte."

Tag der Toten

Zum Tag der Toten und deren Sets lest bitte die Berichte von quis.

(War sonst noch was? Ach ja ... die Monatlichen ...)



Monatliche Aufgaben im Forum von The West

Die monatlichen Aufgaben beinhalteten auch eine Aufgabe, die lautete "Löse ein Rätsel der aktuellen TWTimes-Ausgabe (Ausgabe 176) und sende sie bis zum 20.10. in der Redaktion ein." Alle Einsender (auch die, die eine Nachricht im Forum von The West einreichten) wurden an das Eventteam gemeldet, die dann ihrerseits die Auslosung kurz nach dem Einsendeschluss im Forum veröffentlichten.

Die Gewinner, die in der Redaktion eingesendet haben, werden wie immer mit den Lösungen in dieser Ausgabe genannt.

(War nun sonst noch was? Ach ja ... der Sale ...)

Halloween-Sale 2023



Für die Halloween-Party gibt es zwischen dem 27. Oktober 2023 und dem 2. November 2023 ein schickes Kostüm (hust ...) - das Halloween-Clowns-Set. (Als richtiger Halloweenfan lege ich mir das dreifach zu, veredle es und erschrecke dann Tony ... wenn es auch sonst für nichts taugt.)

(Graf Luckner)



Spione unterwegs ...

AAA: Guten Morgen :-)

BBB: moin AAA

CCC: Jetzt zuerst mal meine Quest machen: Ziggi rauchen, Kaffee trinken und dann rasieren :-D

BBB: kopfkin

[08:58] Henry: DDD hat als Erster die Errungenschaft [Halber Millionär] erhalten.

BBB: angeber :-D haste die ganze nacht geklickt?

DDD: fast

BBB: :-D musst nicht arbeiten?

DDD: erst ab 12 uhr

BBB: oh dann gehts ja

AAA: moin,sonnig,hier ist es saukalt,ich hasse es

BBB: ja ich war heute mit rad unterwegs,mußt doch tatsächlich meine winterjacke und handschuh mit nehmen

CCC: war heut morgen auch unterwegs physio ,dacht jogginghose und shirt reicht ,die mußte mich auf der liege erst mal auftauen :-D

BBB: hat die dich wieder eingefroren CCC? :-D

CCC: nö hat mich schön massiert

BBB: ich dacht weil hier 3 stunden ruhe war :-D

AAA: *Schei...* mein Essen komme gleich event wieder

BBB: iiiihhhh

AAA: ansonsten dauert kurz

BBB: du solltest echt was anderes essen! :-D

AAA: :-D

AAA: moin,sonnig,hier ist es saukalt,ich hasse es

BBB: ja ich war heute mit rad unterwegs,mußt doch tatsächlich meine winterjacke und handschuh mit nehmen

CCC: war heut morgen auch unterwegs physio ,dacht jogginghose und shirt reicht ,die mußte mich auf der liege erst mal auftauen :-D

BBB: hat die dich wieder eingefroren CCC? :-D

CCC: nö hat mich schön massiert

BBB: ich dacht weil hier 3 stunden ruhe war :-D

AAA: boahhhhhhhhhhhhhhhhh

BBB: guckt ihr nur fress tv oder wat ??

AAA: seit 20uhr nur am kotzen und schüttelfrost 39 fieber auch noch Sad keine ahnung,eintopf von gestern. ja auf einmal,mir is kalt wie sau, couch,muss ja alle 20 minuten auf klo :-D schon wieder,bis gleich ?? ?? :-D

BBB: wenn man plötzlich so flitzekake hat wars wohl das essen

CCC: jo ,... halten die bifis doch nicht so lange ,... :-D

BBB: ich denke mit seiner suppe stimmt was nicht

CCC: was für ne suppe gabs denn ??

BBB: er sprach von einem eintopf ,hab vergessen was das war

CCC: ok ,... ja bestimmt palermo spezial eintopf ,... eiji jei :-D

BBB: eintopf kann schnell umschlagen ,hast du dann noch essig da drin dann schmeckst du das erst gar nicht

CCC: ja schmecken tut mann so was selten ,... mann merkt es erst später dann ,... hoffe sind keine sarmonellen oder so ,... die können nämlich richtig übel sein, kenn leute die sind nachts noch ins krankenhaus wegen so nem dreck. wenn er sagt schüttelfrost fieber ,... das schon extrem

BBB: mm normal riechst und schmeckst du es wenn eine suppe umgekippt ist ,nur wenn essig drin ist nicht und AAA hat essig reingemacht weil sie ihm zu süß war

BBB: eine suppe die schlecht geworden ist riecht säuerlich und schmeckt auch sauer

CCC: hoffe war kein huhn drin

AAA: so,packet gauda gefuttert 12 scheiben,nu gehts wieder,der neutralisiert ja ??

CCC: ich kenn nämlich einen der ist wegen chicken wings mal ins krankenhaus ,... weil er dacht er krepirt du

AAA: ja nu is ruhe :-D aber kalt noch und fieber,wohl was im anflug

CCC: eiji jei BBB bleib vom hofkoch weg du ,... :-D

AAA: käse hat geholfen,hat ich mal gelesen,nu hab ich bloss keinen aufen brot morgen früh :-D und cola is alle,muss ich wohl doch noch ne kalte holen mensch :-D, ich hat doch kein durchfall, kam oben raus,nich unten :-D, ja salzstangen helfen und cola

CCC: DDD ,... das ist wenn du gebrochen hast ,... damit die salze wierder reinkommen, glaub ich :-D

AAA: was war ich als kind immer froh wenn ich das hatte,gabs cola un papa konnt nix sagen :-D ,ess mal 3 dosen erdnüsse und dann andern tag auf klo,da piekts aber in der garage wenn der festhängt :-D



AAA: Hallo, kann mir jemand Filterzigaretten machen / geben??!!

BBB: früher wurde man mal nach Feuer gefragt, jetzt wollen sie gleich noch die Zigaretten dazu...

AAA: *Schei...* mein Essen komme gleich event wieder

BBB: iiiihhh

AAA: ansonsten dauert kurz

BBB: du solltest echt was anderes essen! :-D

AAA: :-D

[19:41] Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Hinterlader] erhalten.

[19:41] BBB: ah von hinten wird geladen :-D gw

[19:43] AAA: na wenn CCC von vorne läd, lad ich eben von hinten :/

[19:43] CCC: ???

[19:43] BBB: :-D macht sinn

[19:43] AAA: [18:44] Henry: CCC hat als Erster die Errungenschaft [Vorderlader] erhalten. ^^

[19:45] CCC: ach jetzt verstanden :-) lange leitung gehabt

[19:56] Henry: CCC hat als Erster die Errungenschaft [Man lernt nie aus] erhalten.

AAA: hab in papenburg meinen kumpel nach 25 jahren getroffen,ich sach und?,ja verheiratet,3 kinder,ich sagte das tut mir leid :-D

BBB: :-D

AAA: und dann kam seine frau umme ecke,alter,glaub die hat der beim stromausfall kennen gelernt,wollt aber nix sagen :-D

BBB: :-D

AAA: oberarme alter

AAA: [Einzigartige wertvolle Kiste] = [Schwarzer Seidenzylinder] :-)

BBB: hättest du mehr erwartet?

AAA: Mittlerweile leider nicht

BBB: gut :-D

AAA: :-D

AAA: vergesst nicht die versteckte Süßes oder Saures Quest verfügbar ist sie nur vom 27.10 bis 31.10 Da ich sie oft auch vergessen erinnere ich euch per Tele :-)

BBB: klingelt doch einfach bei euren Nachbarn am 31., das ist sogar jedes Jahr wiederholbar

AAA: Warum bekomme ich von den Event Sachen fast nur weibliche... was soll das denn

AAA: Ich fühle mich diskriminiert

AAA: bin am überlegen was ich morgen kochen soll

BBB: mach folgendes: „Fettschwarte auf Krümel-Crunch an Soßenrest“ :-D

AAA: ich denke eher an wüsthchen im speckmantel mit bratkartoffel oder blut und leberwurst mit zwiebel püh

BBB: da musste den CCC aber erst einsperren lassen, wenn der da den vorkoster macht, kommt an der tafel des erhabenen ja nix mehr an

AAA: na mal sehen was ich koche ,könnt ja auch maultaschen in rindfleischsuppe machen

BBB: BBB hält schomma sein tellerchen hin ... Smile

AAA: na dauert noch 14 std

BBB: so lange kann doch keiner warten o.O

AAA: na ich koch immer so gegen mittag

Tony Montana 1602: TWTimes - die unabhängige Spielerzeitung für The West - existiert im Jahr 2024 für fünfzehn Jahre und druckt die 180. Ausgabe.

Tony Montana 1602: komm ich jetzt ins Fernsehen? :-)

quis: bekommst ein Fleißbienenchen ;-)

Tony Montana 1602: hmmm

quis: 🐝

Tony Montana 1602: das is so ne typische cymoril-belohnung ;-)

quis: was meinst du, wo ich die her habe, ich habe einen ganzen Schrank voll davon^^

Tony Montana 1602: dann kann ich dazu nur eins sagen ... STREEEBEEEEER! LOL :-P

AAA: soooooo blut und leberwurst mit zwiebel püh

BBB: mit einem BINDESTRICH wäre das ganze viel weniger eklig. blut- und leberwurst :-D

Die Rätselecke

Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätselecke

Die Lösungen zu den Rätseln schickt bitte per PN auf unserer Redaktionsseite (www.twtimes.forumieren.com) an uns. Dazu ist keine Registrierung oder Anmeldung mit einem Benutzernamen und Passwort notwendig! Klickt dort einfach auf „Kontakt“ (Button rechts unten) oder benutzt den folgenden Link:

<http://twtimes.forumieren.com/contact>.

Die Angabe eurer E-Mail-Adresse bei einer Einsendung in der Redaktion ist eine Sicherheitseinstellung des Forums. Die Adresse kann von uns nicht mit einem Nickname im Spiel in Verbindung gebracht werden. Es ist daher zwingend notwendig, einen Nickname und eine Spielwelt anzugeben, damit der Gewinn zugeordnet werden kann. „Anonyme“ Lösungen können nicht an der Auslosung des Gewinners teilnehmen.



Bei mehreren richtigen Einsendungen zu einem unserer Rätsel entscheidet das Los. Einsendeschluss ist immer der 21. des Monats. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitglieder der TWTimes-Redaktion sind ausgeschlossen.

Bei unseren Gewinnspielen gibt es verschiedene Preise zu gewinnen, die bei dem jeweiligen Rätsel eingetragen sind.

Gewinner von Nuggets

Nuggets sind auf allen Welten einsetzbar, daher ist es nicht nötig, uns mehrere Einsendungen aus verschiedenen Welten von ein und demselben Account zu schicken.

Gewinner von Items der Redaktion

Für die Vergabe eines unserer Items erhält der Gewinner einen Code. Dieser Code ist auf allen deutschen Welten einsetzbar, aber nur **einmal** gültig. Überlegt euch also gut, auf welcher Welt ihr das Item besitzen möchtet. Sobald ihr das Item in einer Welt besitzt, könnt ihr das selbe Item **nicht mehr** in anderen Welten bekommen. Um den Set-Bonus zu erhalten, empfehlen wir, mögliche weitere Items des Sets dann in der selben Welt einzulösen. Den Bonuscode könnt ihr unter **Optionen -> Einstellungen -> Bonuscodes** eingeben. Das Item erscheint dann in eurem Inventar.

Gewinner eines Items der Redaktion fordern dieses bitte bei einem unserer Redakteure ab.

(Cymoril)



Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Wer bin ich?

Wir stellen euch hier erneut eine Person vor, die etwas mit dem Wilden Westen oder den Vereinigten Staaten von Amerika zu tun hat. Diese Person ist entweder historisch oder sehr bekannt aus Literatur oder Film. Als Hilfe lassen wir die Person etwas aus ihrem Leben erzählen und euch so ein paar Hinweise geben.

- Ich wurde im Juli 1729 in dem Ort geboren geboren, bei dem auch das Ereignis stattfand, aufgrund dessen ich bekannt wurde.
- Als jüngerer Mann nahm ich am Franzosen- und Indianerkrieg teil und kämpfte im heutigen Kanada.
- Im Anschluss kehrte ich in meine Heimatstadt zurück und arbeitete als Schmied und Farmer.
- Meine Erfahrungen im Krieg führten wohl dazu, dass ich von meinen Mitbewohnern zum Hauptmann der örtlichen Miliz gewählt wurde.
- In dieser Funktion erlebte ich in meiner Heimatstadt den Beginn des amerikanischen Unabhängigkeitskrieges und hörte „den Schuss, der auf der ganzen Welt zu hören war“.
- Zu diesem Zeitpunkt war ich aber bereits stark durch die Tuberkulose geschwächt und starb knapp fünf Monate später am selben Ort.
- Seit dem Jahr 1900 steht in meiner Heimatstadt eine Statue, die zunächst einen beliebigen Milizsoldaten zeigen sollte, jedoch heute als Abbild von mir gedeutet wird.
- Das Logo der United States Army Reserve ziert ein stilisierter Kopf, der ebenfalls mich darstellen soll, obwohl es von mir weder ein Abbild noch eine detaillierte Beschreibung meines Aussehens gibt.

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

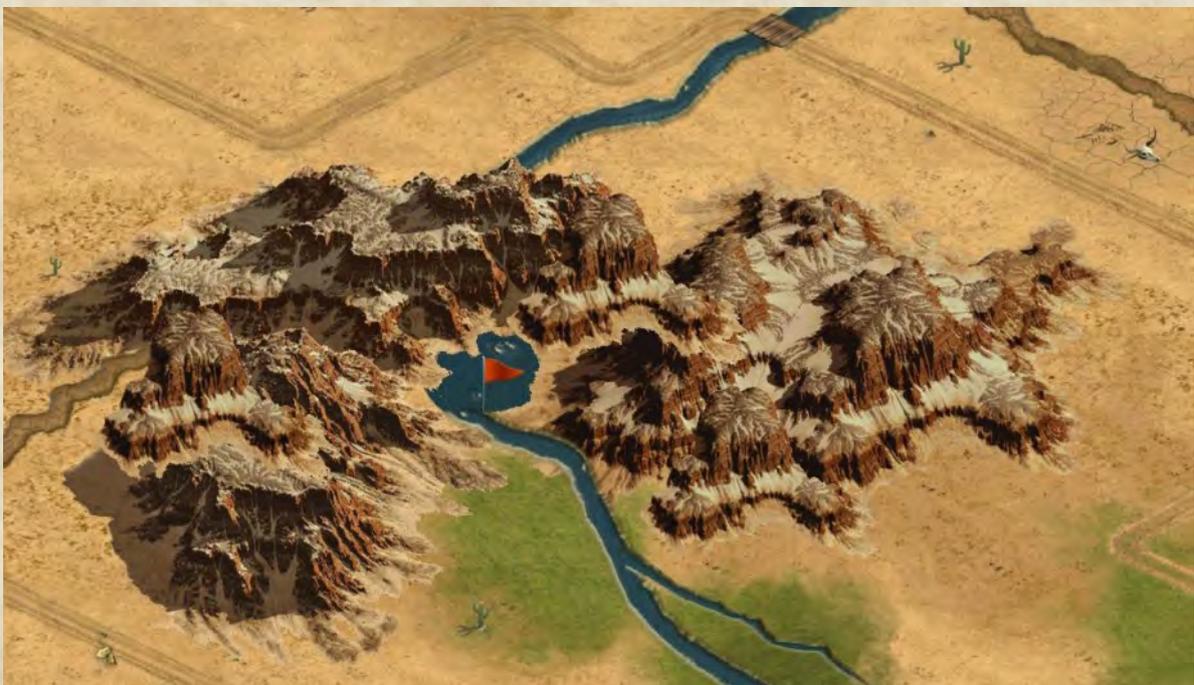
(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Roswell, New Mexico, 1947

Thomas McTeach, der gerade eben noch etwas nordwestlich gelegen nervtötende Schüler unterrichtet hatte, wollte einfach nur seinen wohlverdienten Feierabend genießen und entspannt seine Angelrute in den Bergsee tauchen. Sein Plan schien aufzugehen, bis er über dem See plötzlich ein strahlendes Licht vernahm. Das Licht bewegte sich auf ihn zu und als es näher kam, erkannte McTeach, dass da gerade eine menschliche Gestalt in einem langen, weißen Gewand über das Wasser des Sees gewandelt war, deren Kopf von dem hellen Licht umgeben war. Die Gestalt begann zu sprechen und sagte mit sanfter Stimme: „Siehst du den Mann dort drüben am See? Das ist Robert McRobber, er hat gerade eben noch etwas nordöstlich von hier eine Bank überfallen. Ich muss ihm beistehen und ihm auf den rechten Weg zurück helfen, denn ich bin der Weg, die Wahrheit und das Leben.“ Thomas McTeach sah zur Seite, erkannte in der Ferne einen Mann, sah zu der Lichtgestalt vor sich, wieder zu dem Mann in der Ferne, schüttelte langsam den Kopf und sprach mit sanfter Stimme: „Es ist mir egal, wer dein Vater ist - solange ich hier angele, läufst du hier nicht über das Wasser!“



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 Landspitze im See**)
- 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 - Durchschnittsalter

Treffen der Farmer

Es ist ein Treffen der Farmer im Saloon anberaumt, weil die Eisenbahngesellschaft neue Gleise verlegen will und dies unter den Farmern vorab besprochen werden soll.

Das Treffen hat bereits begonnen, als John verspätet den Saloon betritt. Die restlichen Farmer schauen ihn mit bösen Augen an, weil er zu spät gekommen ist.

Als er den Saloon betritt, steigt das Durchschnittsalter im Saloon um exakt vier Jahre an.



Wenige Minuten später betritt dann auch sein Zwilling Bruder William ebenso verspätet den Saloon und das Durchschnittsalter im Saloon steigt nochmals um exakt drei Jahre.

Wie viele Farmer waren im Saloon anwesend, bevor John den Saloon betrat?

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

(quis)

Rätsel Nr. 4 - Rebus

Saloongebot



Wer kann das Bilderrätsel „übersetzen“?

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

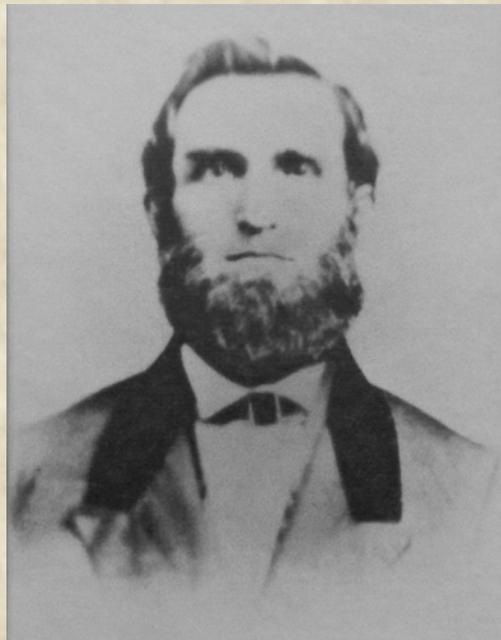
(Cymoril)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen zur Ausgabe 176 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: James J. Andrews
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **DLuck**, Welt Jacksonville
Einsendungen: 29 richtige



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

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 43192 12632 Screen Oktober 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Goren**, Welt Phoenix
Einsendungen: 19 richtige

Rätsel Nr. 3 - Henrys fauler Gehilfe

Lösung: 48 schmutzige Whiskeygläser müssen noch gespült werden.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Phil Coe**, Welt 1
Einsendungen: 15 richtige

Rätsel Nr. 4 - Rebus

Lösung: TWTimes - die unabhängige Spielerzeitung für The West - existiert im Jahr 2024 fünfzehn Jahre und druckt die 180. Ausgabe.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Spoeggel**, Welt Georgia
Einsendungen: 16 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.