

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★



★ Ausgabe 178 ★ Dezember 2023 ★ © 2023 TWT-Team ★ twtimes.de ★



Ausgabe Dezember 2023



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

die letzte Ausgabe der TWTimes für das Jahr 2023 liegt druckfrisch vor euch. Trotz steigender Preise für Druckerschwärze und Farbe haben wir es auch dieses Mal wieder geschafft, die gute, alte TWTimes in gewohnter Weise für euch bereitzustellen.

Neben unserer traditionellen Weihnachtsgeschichte der Redaktion haben wir auch einige weihnachtliche Einsendungen von Spielern für euch sowie etwas weihnachtliche Wild West Folklore rund um die beliebten Eggnogs. Zusätzlich zu unseren Standardrubriken und Rätseln hat unser TWTimes-Waffenexperte **chamberlin** ein umfangreiches Rätsel rund um die „Waffen des Westens“ gebastelt, zu dem uns der Community Manager einen wirklich passenden, durchschlagskräftigen Gewinn für euch spendiert hat.

Zum Jahresabschluss waren wir auch noch international unterwegs und haben in Zusammenarbeit mit der italienischen Zeitung „Giornalino The West“ ein gemeinsames Interview erstellt, in dem sowohl die italienischen Kollegen als auch wir die gleichen Fragen zu unseren jeweiligen Zeitungen und zu unserer Sicht auf das Spiel beantwortet haben. Daraus entstand ein interessanter, vergleichender Blick über den Tellerrand.

Diesmal gab es auch mehrere Lesereinsendungen, wofür wir uns bedanken. **Who Cares** (Fortsetzung von „Angus und der Schatz“), **Spoeggel** (Eine kleine Geschichte zum Nachdenken), **Styled Bill** (Wenn das Wörtchen ‚nen nicht wär oder Der Doktor und das liebe Orthographie) und **Blackrosie** (Nachbetrachtung zur Questeventwelt) gestalteten mit ihren Beiträgen die Zeitung mit.

Und Graf Luckner fragt wieder: War sonst noch was?

Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Lesern eine angenehme, möglichst stressfreie Vorweihnachtszeit, fröhliche Weihnachtsfeiertage und einen Guten Rutsch ins neue Jahr 2024!

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



Inhalt

Ausgabe Dezember 2023	1	Aus dem Tagebuch der TWTimes	26
Vorwort	2	Lesereinsendung Styled Bill	30
Inhalt	3	Interviews der zwei The West Zeitungen	33
Wiederholbare Quests	4	War sonst noch was?	38
Update 2.210	5	Der Chatspion	40
Update 2.211	6	Die Rätselecke	42
Questevent - Eindrücke	8	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	43
Lesereinsendung Blackrosie	10	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	44
Lesereinsendung Who Cares	11	Rätsel Nr. 3 - Zeitvertreib	45
Der Egnog-Aufstand von 1826	15	Rätsel Nr. 4 - Waffen-Rätsel	46
Benny Havens Oh!	17	Rätsel Nr. 5 - Rebus	48
Weihnachtsgeschichte der Redaktion	18	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	50
Lesereinsendung Spoeegel	22	Impressum	51



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Dezember

Zum Abschluss des Jahres wird es noch einmal turbulent, insgesamt sechs wiederholbare Questreihen stehen für uns Spieler bereit.

In der Reihe **Der Geist der Weihnacht** kann man vom 02.12. um 00:00 Uhr bis zum 05.01. um 23:59 Uhr einen Fertigkeitspunkt erspielen, wenn man im Saloon den Stammgästen wunschgemäß ihre Geschenke überreicht.



Wer bei der Reihe **Ein Festtagsspuk** eine ganze Menge Arbeitsprodukte einsetzt, kann zwischen dem 02.12. um 00:00 Uhr und dem 06.01. um 23:59 Uhr zwei Attributpunkte auf Charisma erspielen.

Wer vergessen hat, was wir im Dezember eigentlich feiern, wird in der Reihe **Weihnachten** vom 06.12. um 00:00 Uhr bis zum 26.12. um 23:59 Uhr daran erinnert und kann dabei einen Fertigkeitspunkt auf Ausdauer und einen Attributpunkt auf Stärke erspielen.

Dreimal pro Woche, nämlich montags, mittwochs und samstags, könnt ihr die Quest **Ein Truthahn für Grinch** spielen. Zwischen dem 16.12. um 06:00 Uhr und dem 06.01. um 23:59 Uhr könnt ihr dabei Ebeneezers Truhe erspielen, in der sich die mehr oder weniger begehrten Weihnachtsbeutel der Jahre 2013 bis 2022 befinden können.



In der Reihe **Ded Moroz** könnt ihr vom 20.12. um 00:00 Uhr bis zum 30.01. um 23:59 Uhr Erfahrung, Geld und ein „schönes Geschenk“ erspielen.



Wer sich beim Bleigießen nicht die Finger verbrennt und sich keine Bleivergiftung zuzieht, kann bei der Reihe **Silvester** vom 31.12. um 10:00 Uhr bis zum 12.01. um 23:59 Uhr einen Fertigkeitspunkt erspielen.



Die Redaktion der TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens ausreichend Zeit, um zwischen Familie, Freunden, gutem Essen und tollen Geschenken noch all diese Quests spielen zu können!

(Tony Montana 1602)

Update 2.210

Handwerken leicht gemacht ... für einige ...

Am Mittwoch, dem 08. November 2023, wurde das Update 2.210 in die deutschen Welten von The West eingeführt und brachte hauptsächlich eine Verbesserung des Craftingsystems mit sich und ein paar kleinere Verbesserungen.

Seit diesem Update ist es möglich, ein Produkt des eigenen Handwerks, das weitere Vorprodukte von Handwerkern benötigt, mit nur noch einem einzigen Arbeitsschritt herzustellen. Es ist nun nicht mehr notwendig, die benötigten Vorprodukte erst in einem zusätzlichen Arbeitsschritt herzustellen. Die fehlenden Vorprodukte werden nun in der fehlenden Anzahl automatisch hergestellt, sobald ihr das eigentlich gewünschte Endprodukt herstellt.

Wenn ihr also als Schmied zehn "Messer" herstellen wollt und gerade kein "Geschmolzenes Eisen" als Vorprodukt im Inventar habt, stellt ihr jetzt einfach zehn Messer im Craftingfenster her - und fertig ist die Laube! In eurem Berichtfenster werdet ihr dann zwei Berichte zum Crafting finden: einen über zehnmal hergestelltes "Geschmolzenes Eisen" und einen über zehn hergestellte "Messer", möglicherweise inklusive überschüssiger hervorragender Ergebnisse.

Drei Bedingungen müssen als Voraussetzung für dieses neue Feature erfüllt sein: zwei davon logischerweise, die andere höchst bedauerlicherweise. Logischerweise muss man die notwendigen Rezepte zur Herstellung der gewünschten Produkte bereits gelernt haben. Haste keine Ahnung, kannste halt nicht craften. Ebenso logischerweise müssen alle benötigten Rohstoffe zur Herstellung aller Vorprodukte und des gewünschten Endprodukts im Inventar vorhanden sein. Haste kein Material, kannste halt nicht craften. Diese Voraussetzung gilt natürlich ebenso für die Vorprodukte, die man sich von anderen Handwerkern beschaffen muss. Auch diese müssen in ausreichender Menge im Inventar vorhanden sein.

Höchst bedauerlicherweise müsst ihr den Premium-Account "Automatisierung" aktiviert haben, um dieses Feature nutzen zu können - es ist also eine reine Bezahl-Funktion. Warum diese kleine Komfortverbesserung nicht allen Spielern zugänglich gemacht wird, entzieht sich wirklich jedem Verständnis. Steht es um die Einnahmen des Spiels wirklich so mies, dass der Anbieter nun bereits für solche Kleinigkeiten Geld kassieren muss? Was kommt als nächstes: zwei Werbeclips vor Beginn eines Duells à la YouTube? Wann gab es denn eigentlich die letzte Komfortverbesserung für die nicht-zahlende Kundschaft? Hier sollten die Entscheider auf Anbieterseite wirklich noch einmal in sich gehen und diese Entscheidung überdenken.

Was gab es sonst noch? Alle Spieler geschaffen, die an Gold Rush v2 teilgenommen haben, erhalten eine Belohnung. Der Ankündigung im offiziellen Forum von The West zufolge handelt es sich dabei um einen Sattel. Die Belohnung wird über den Support für Gold Rush v2 verteilt, den ihr unter dem Link https://support.innogames.com/connect/thewest/ts/en_DK kontaktieren könnt. Wenn der Link Euch zu eurem lokalen Support weiterleitet, öffnet ihn noch einmal im Inkognito-Modus eures Browsers. Darüber hinaus wurde auch noch die Erfahrung erhöht, die man bei Duellen erhalten kann, und eine fehlerhafte Meldung beim Überschreiten der maximalen Arbeitsanzahl in der Warteschlange wurde auch noch korrigiert.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-210.79791/> 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-2-210.79792/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.211

Kisten, Sets und Buffs



Am Dienstag, dem 21. November 2023, nach Erstellung dieser Ausgabe, wurde das Update 2.211 in die deutschen Welten von The West eingeführt und brachte das mit sich, was der Titel dieses Berichts verspricht: billigere Kisten, handelbare Sets und neue Buffs.

Seit diesem Update sind einige Kisten und Kassetten im Union Pacific Shop zu einem günstigeren Preis zu bekommen. In der folgenden Aufstellung seht ihr die veränderten Kisten und Kassetten, sortiert nach ihren alten Preisen, ganz rechts findet ihr den neuen Preis nach dem Update.

Glänzende Premiumkassette	2000	500
Premiumkassette	1500	450
Einzigartige wertvolle Kiste	750	400
Einzigartige Kiste	500	200
Edle Kiste	200	100

Die Preisnachlässe bewegen sich also zwischen 46,6 % für die Einzigartige wertvolle Kiste und 75 % für die Glänzende Premiumkassette. So begrüßenswert dieser Schritt auch ist, geht er doch nicht weit genug. Bei fast allen Kisten und Kassetten im Union Pacific Shop sollte man eher darüber nachdenken, sie direkt ins Spiel zu integrieren und sie beim Arbeiten, entsprechend ihrem Inhalt, als Arbeitsfunde findbar zu machen. Die Reduzierung der Preise zeigt doch klar, dass die Nachfrage nach diesen Kisten nicht sehr groß ist - und an diesem grundsätzlichen Problem werden wohl auch reduzierte Preise kaum etwas ändern. Die Ursache hierfür legt eher an der Zusammenstellung der Inhalte der Kisten und an der Chance, etwas wirklich Besonderes zu bekommen.

Der nächste große Bereich des Updates betrifft die Buffs. "Avocado", "Geräucherter Fisch", "Bohneneintopf", "Heiße Schokolade mit Chili", "Müsliriegel", "Reiseintopf" und "Gegrilltes Steak" heißen die sieben neuen Buffs, mit denen eine große Auswahl von Bereichen im Spiel verstärkt werden können. Wer etwas für Erfahrung, Arbeitspunkte, Glückschance, Verdienst, Erholung, Lebenspunkte, Erholung oder Schaden im Duell und Fortkampf tun möchte, der ist bei diesen Buffs genau an der richtigen Stelle. Die Preise liegen zwischen 34 und 55 Bonds/Nuggets. Die beiden Buffs für den Fortkampf und das Duell sind leider deutlich stärker als die Buffs, die bisher im Spiel zur Verfügung standen. Die Craftingbuffs des Schmieds in diesen Bereichen werden damit deutlich entwertet. Welche Auswirkungen diese Buffs auf diese sensiblen Bereiche des Spiels, die ja auch bisher schon keinerlei Ausgewogenheit hatten, haben werden, wird die Zukunft zeigen. Sie sind auf jeden Fall ein weiterer Schritt des Spiels in Richtung "pay-to-win".



Update 2.211 - Fortsetzung

Die Sammler und Veredler wird es freuen, dass nun die Sets des Tag der Toten Events 2023 am Markt handelbar sind. Die Kleider-, Tier- und Waffensets von Mictecacihuatl (Wer denkt sich so einen Namen aus?!) und Papa Legba (Ja, leck mich doch, es geht ja auch einfach!) sind nun verfügbar. Lücken in den Sammlungen können nun geschlossen werden und Veredelungsphantasien können ausgelebt werden.



War sonst noch was? Im Crafting gab es bisher zwei Gegenstände, die "Verzierung" hießen, eines vom Sattlermeister und das zweite vom Schmied. Um zukünftig Verwechslungen zu vermeiden wurden beide Craftingprodukte leicht verändert. Der von Sattlermeister hergestellte Gegenstand hat nun eine **neue Grafik** bekommen und der Gegenstand des Schmieds hat einen **neuen Namen** bekommen: "Waffenverzierung".



Verzierung des Sattlermeisters und Waffenverzierung des Schmieds

Zwei kleinere Fehler wurden auch behoben. Da Umfang und Komplexität der Änderungen so gering sind, sei hier einfach der Text der Ankündigung kopiert. Bei Quests, bei denen man einen bestimmten Gegenstand verkaufen muss, wird nun geprüft, ob dieser Gegenstand verkauft wurde, nachdem die Quest angenommen wurde. Was genau da vor dem Update schiefgelaufen ist, entzieht sich der Kenntnis der TWTimes. Der "Fortkampf-Sektorbonus (pro Level)"-Bonus des Schwarzen Herz der Toten Kleidungssets, der Katze und des Schädels sowie des Waffensets funktionierte nicht wie geplant. Nun ist das Problem behoben.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-211.79804/> 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-2-211.79805/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Questevent - Eindrücke

Meinungen zur Questeventwelt

Wir fragten am letzten Tag des Events **noisetweaker**, wie das Event aus ihrer Sicht war.

*Schön, nett, anstrengend. Ich fand die Eventwelt von jugolas und *ArtemiS* wirklich gut geplant. Nette Leute hier. Einige haben mich überrascht, wie nett sie sein können, waren sie mir bisher nur als Poltergeister bekannt. Anstrengend, weil Leute immer bewusst Lücken suchen, diese ausnutzen, uns das Leben damit schwer machen und anstrengend wegen der Zeit. Drei Wochen sind einfach lang.*

TWTimes: Was würdest du anders machen wollen bei einer neuen Eventwelt?

Mehr abwesend sein :-D. Ich hoffe, es ist eine Eventwelt, die keine permanente Anwesenheit erfordert. Ich würde mich freuen, wenn mir Spieler ca. 20 bis 25 Quests schicken, die folgendes erfüllen: Keine Duelle, keine Abenteuer, keine Fortkämpfe, keine Zeitbeschränkungen wie sonntags, donnerstags und ähnliche, kein Schlafen, alle Questgeber vorhanden, nicht zu kurz (halbe Stunde fertig), nicht zu lang (über 60 Stunden reine Arbeitszeit), nicht über Level 140, gutes Zeitmanagement erfordern, um die Spieler ca. drei Wochen auch zu beschäftigen.



Logikani - Questevent – aus meiner Sicht

Questen – das ist mein Ding und so beschloss ich mir das Ganze mal anzusehen. Und schon am ersten Tag hat mich die Sucht gepackt. :-D

Dadurch, dass man Mitglied in der Stadt sein musste in der die Questreihe gefordert war, musste man ganz schön planen. Vorarbeiten ging ja – nur der Abschluss musste in der entsprechenden Stadt sein. Es war fast wie in früheren Zeiten, als man noch überlegen und planen musste um vorwärts zu kommen. Das hat mir wahnsinnigen Spaß gemacht.

Nicht schön war, dass es Mitspieler gab, die eigentlich nur Stunk auf der Eventwelt machen wollten, indem sie einfach alles KO duellierten, was ihnen vor die Flinte kam. Questen war da völlig wurscht – Hauptsache es ärgerte jemand. Mein Eindruck.

Da in zwei Quests auch Duelle gefordert waren, musste auch ich mich duellieren. Was ich überhaupt nicht gerne mache. Und so habe ich die Quest mit den 10 Duellen auch einfach sausen lassen. War sowieso eigentlich nicht mehr machbar, da man eigene Stadtmitglieder nicht duellieren kann und zum Schluss sich fast alle in Stadt 15 getroffen haben.

Fazit: Es war ein tolles Event. Großes Lob an die Game-Master und auch an alle, die dieses Event ausgearbeitet und vorbereitet haben.

Mit Gewinnchancen habe ich von vornherein nicht gerechnet. Mein Gewinn war der Spaß und die Freude, die ich eigentlich immer beim questen habe. Was ich äußerst schade finde, dass es nur eine Ratatouille mit Fisch als Teilnahmebelohnung gibt. So ein Event verdient eine eigene Urkunde oder Plakette.

Questevent - Eindrücke - Fortsetzung

FantaSixty

Ich liebe einfach Eventwelten. Die Queststrecke war gut durchdacht, die Dailies habe ich die ersten Tage irgendwie total unterschätzt, danach versucht aufzuholen was ging. Das Team hat das gut gemacht, dass es dann Querschläger von Spielern gab, ist das Traurige. Und wenn Regeln angepasst werden, dann wird auch noch getobt. Also keine Regelanpassung und die Leute toben auch. Wenn es Lücken gibt, dann sind sie halt da. Es wird immer Leute geben, die Lücken finden und sie brutal ausnutzen.

Was man bei einer neuen Eventwelt anders machen könnte, kann man nicht sagen, da sie ein anderes Thema haben wird. Die ist dann eh komplett anders. Es gab noch nie zwei Eventwelten hintereinander mit demselben Thema. Ich habe hier auf dieser Welt so viel gesagt und wurde dafür an den Pranger gestellt, sodass ich nichts mehr weiter sagen möchte als danke an das ganze Team für die Eventwelt. Das sind ja nicht nur die Gamemaster hier, die wir sehen, sondern auch der Hintergrund, die Vorbereitungen, die Auswertungen usw.

ruheloser

Das Event hat mir im Großen und Ganzen sehr, sehr gut gefallen, es hätte ruhig noch eine Woche länger dauern können. Es wurde oft sehr viel im Chat geschrieben und es wurde auch viel gelacht. Was ich schade finde, dass nicht all zu viele sich am Chat beteiligt haben. Die Quests waren alle in der vorgegebenen Zeit zu schaffen.

Was mir nicht so gefallen hat:

- 1. Das ein bis zwei Spieler ständig alles duelliert und auch in Ohnmacht duelliert haben. Diese hätten meiner Meinung nach gesperrt werden müssen.*
- 2. Die Täglichen Aufgaben hätten nicht in der Wertung auftauchen dürfen, sind ja im dem Sinne keine Quests.*
- 3. Jede Quest hätte Punkte bringen sollen, wenigstens die, die eine Benachrichtigung geben.*

Kimbo1

Ich denke, sollte es noch einmal so ein Szenario geben - ohne Spielerduelle und Abenteuer - die Gefahr ist zu groß zu wenig Gegner zu haben. Das heißt, Duelle und Abenteuer sollten bei einem Event dabei sein. Ich mache beides gern, vor allem die Abenteuer.

TWTimes: Damit gehörst du wohl zu den Ausnahmen.

Vermutlich.

Ein umfangreicheres Für und Wider könnt ihr im Forum dazu lesen (<https://forum.the-west.de/index.php?threads/questevent.79763/>) und auch die Liste der Gewinner einsehen (<https://forum.the-west.de/index.php?threads/questevent.79762/>).

Herzlichen Glückwunsch allen Gewinnern und vielen Dank für eure Teilnahme an dieser Eventwelt. Wir hoffen, dass es bei weiteren Eventwelten wieder mehr Teilnehmer geben wird.

(Cymoril)



Lesereinsendung Blackrosie

Nachbetrachtung zur Questeventwelt

Also, die Questeventwelt war ganz nett, man questete halt so vor sich hin und schaute manchmal, in welcher Stadt sich die Mitstreiter gerade befinden, denn man musste nach jeder Quest in eine vorgegebene andere Stadt (Städte von 1 bis 15) hüpfen. Das stimmt so nicht ganz, denn wir wurden in eine andere Stadt "getragen" oder wie manche sagten "umgehungen" von den Gamemastern. Viele Stunden waren für diese Aktionen vor allem **noisetweaker** und **Joker180** sowie auch **jugolas** für die Quester da. Fehlten sie, war das den zeitgleich auf anderen Welten laufenden Geisterkämpfen im Saloon 21 geschuldet.

Leider hatten sich aber auch kleine Unstimmigkeiten auf dieser Eventwelt eingeschlichen ... nämlich, dass man plötzlich auch vorab Quests abschließen und punkten konnte, von denen die meisten Spieler glaubten, dass sie nur in Stadt 15, abgeschlossen werden konnten. Die Stadt 15 beinhaltet sieben Zusatzquests. Wie kann das sein? Ja, das kann wohl sein, weil die Ankündigung im Forum außerordentlich schwammig ist. Eine Person, die ich jetzt nicht nennen möchte, hat uns alle überlistet und sich auf diese Art eine Kiste mit einem Set gesichert. Ob sie dadurch einen Vorteil hat, weiß ich nicht. Ich würde mir wünschen, dass in Zukunft exaktere Aussagen über die Regeln gemacht werden würden.

Noch ein paar Worte zur Duellsituation in der Eventwelt. Leider haben einige Spieler eine Duellwelt daraus gemacht. Man ist pausenlos angegriffen worden (was nur zum Teil den Questaufgaben entsprach) und hat dadurch nicht arbeiten können bis man abends von der RL Arbeit nach Hause kam. Vielleicht sollte man in zukünftigen Events das Duellieren ganz rauslassen, was bei anderen Events ja schon gut gelungen ist. Dass nach Beschwerden von einigen Spielern die Duell-KO-Zeit geändert wurde, war nicht so gut.

Mein Fazit: Eigentlich ein ganz gelungenes Event, bis auf ein paar Dinge, die nicht so gut gepasst haben.

Nochmals vielen Dank an die Gamemaster, die sich viel Mühe gegeben haben und (fast) immer vor Ort waren.

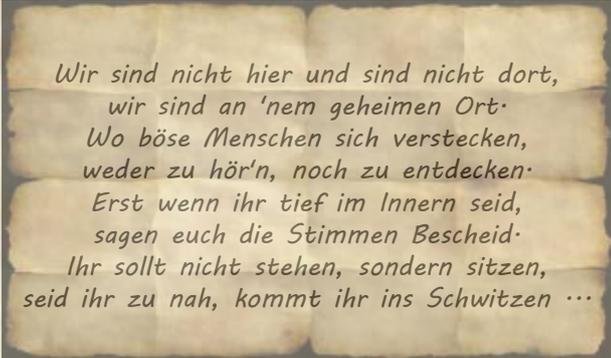
(Blackrosie)

Rang	Stadt	Punkte						
1	15 - Zusatzquests	153930	134300	0	19110	383	28	136
2	1 - NÖ	138863	134364	0	4180	235	10	84
3	6 - Kn	136012	134300	0	1630	0	4	82
4	3 - ELiW	135310	134300	0	685	257	2	68
5	2 - DgR	135142	134300	0	765	0	2	76
6	5 - Na	135121	134300	0	770	0	3	51
7	7 - NW	135080	134300	0	650	0	1	130
8	12 - DSdC	135026	134300	0	660	0	2	66
9	10 - WdK	134489	134300	0	155	3	1	31

Lesereinsendung Who Cares

Angus und der Schatz

Teil 2



*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 Snupi.

„Wo böse Menschen sich verstecken ... das kann ja nur die Banditenhöhle sein,“ seufzte Mato. „Henry erzählte erst vor Kurzem, dass dort in letzter Zeit so schreckliche Dinge vor sich gehen, dass sich nicht mal mehr die Banditen in die Nähe wagen.“



Er hatte den Satz gerade beendet, da knallte es im Nebenraum, als wäre etwas Schweres auf den Boden gefallen und wir zuckten zusammen. „Wir sollten hier raus!“, rief Snupi. Im Zimmer war es mittlerweile stockdunkel geworden. Wir tasteten uns bis zur Tür vor, die sich beim Zukrachen so verkeilt hatte, dass Mato und ich gemeinsam daran ziehen mussten um sie zu öffnen. Wir stolperten durch den Flur und dem vorderen großen Raum aus dem Haus. Draußen schien der Mond nur trüb über der Geisterstadt, aber zumindest konnte man hier wieder etwas erkennen. „Wohin jetzt?“, fragte ich die anderen, auf keinen Fall wollte ich hier bleiben. „Egal, wohin ihr jetzt reitet“, meinte Lisa. „Mir fällt gerade ein, dass ich morgen in einer Stadt noch den Schneider ausbauen muss, ich reite mal lieber dorthin.“ Wir schauten ihr hinterher, wie sie auf ihrem Pony schnell davon trabte. Snupi sah uns an: „Gehen wir zur Höhle? Schließlich könnte Angus dort gefangen gehalten werden.“ „Na, auf jeden Fall!“ antwortete Mato, „Aber nicht zu dritt, wir brauchen mehr Leute. Wir reiten erst mal zurück zur Stadt und morgen schauen wir, ob uns jemand begleiten will.“

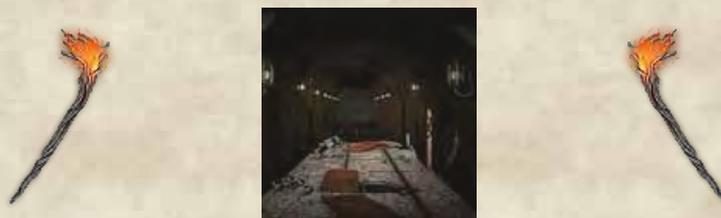
Am nächsten Morgen musste ich Henry unbedingt beichten, dass Angus Geheimnis nicht mehr ganz so geheim war, also machte ich mich sofort auf zum Saloon. Snupi wollte ihren Bruder Pitch überreden, uns zu begleiten und Mato ging zu Frau Baer und Haerbaer, die sich besser in Höhlen auskannten als jeder andere in der Stadt. Im Saloon saßen Henry und der Sheriff gemeinsam an der Theke. Bei meinem Eintreten wurden beide auf einmal still und sahen mich an. „Ich muss dann auch mal weiter Henry, wir haben ja alles besprochen“, beeilte sich John zu sagen und stand auf. Er schaute mich noch einmal an und verließ den Saloon für meinen Geschmack etwas zu schnell. „Hab ich euch bei etwas unterbrochen?“, fragte ich verdutzt. „Nein, nein“, zwinkerte Henry mir zu, „Wir waren gerade fertig. Was hast du getrieben?“ Ich erzählte Henry von meinem Ausflug mit den anderen in die Geisterstadt. „Ich wollte es ja keinem erzählen, aber allein wäre ich nicht so weit gekommen“, erklärte ich ihm. „Wir müssen weiter nach Angus suchen, oder hast du schon etwas von ihm gehört?“ Henry verneinte und stimmte mir zu, dass wir weiter suchen müssen. Er würde ja selbst auch mitkommen, aber im Saloon wäre im Moment zu viel los. Etwas verwundert sah ich mich um, sagte aber nichts.

Lesereinsendung Who Cares - Fortsetzung

Snupi und Mato waren erfolgreich, sie standen mit Pitch, Frau Baer, Haerbaer und Maus vor dem Saloon. Sie hatten Fackeln und Streichhölzer besorgt und wir konnten direkt starten. Aufgeregt ritten wir Richtung Westen zur Banditenhöhle. Wir wollten auf jeden Fall tagsüber im Hellen dort ankommen, von Dunkelheit hatte ich erst einmal die Nase voll. Nach einem Zwei-Stunden-Ritt durch die karge Prärie zeigte Frau Baer auf eine Gruppe von Büschen. „Wenn ich mich nicht irre, befindet sich hinter diesen Büschen der Eingang zur Höhle.“



Der Eingang und der Tunnel, der in eine große Höhle führte, sollen vor Jahrzehnten von Banditen gegraben worden sein. Es gab verschiedene Geschichten über diese Höhle. So soll es bei der Ausgrabung einen Einsturz gegeben haben, bei dem eine große Anzahl von Banditen lebendig begraben wurde. Deren Seelen fänden dort unten keine Ruhe und nun würden sie als Geister ihr Unwesen treiben. Die Höhle sei für die Schmuggelwaren und Gold aus Plünderungen gebaut worden und angeblich wurden auch Frauen dorthin verschleppt, die danach nie wieder gesehen wurden. Niemand wusste etwas Genaues. Ich bekam Gänsehaut, als ich daran dachte, was Mato erzählt hatte: Dass sich jetzt nicht mal mehr die Banditen in die Nähe der Höhle trauten. Wir banden unsere Pferde an den Sträuchern fest und fanden nach längerem Suchen eine versteckte alte Falltür aus Holz. Sie war anscheinend lange nicht geöffnet worden und so hatte der Sand sie mittlerweile fast vollständig verdeckt. Der Ring, an dem man die Falltür hochziehen konnte, war verrostet und die Tür selbst ließ sich nur schwer anheben. Beim Öffnen gab sie den Eingang zum Tunnel frei. Es ging tief hinunter und wir versuchten, etwas zu erkennen, doch es war zu dunkel. Eine Holzleiter war an der Wand befestigt und führte nach unten. „Nu, dann wollen wir mal.“ Haerbaer griff nach der obersten Sprosse der Leiter und kletterte runter. Wir anderen folgten ihm. Die Leiter knarrte laut und ich hoffte, dass sie nicht unter uns zusammenbrechen würde.



Unten angekommen standen wir eng beieinander, man konnte die Hand vor Augen nicht sehen und es roch modrig. Es zischte als Haerbaer seine Fackel anzündete. Das Licht gab den Weg zu einem engen Tunnel frei, in dem Haerbaer kaum aufrecht stehen konnte. Er ging voran und wir folgten ihm. Pitch, der als letzter in der Reihe lief, zündete ebenfalls eine Fackel an. Der Weg war matschig und zeitweise mussten wir durch tiefe Pfützen laufen, dadurch kamen wir nur langsam voran. Es war still im Tunnel, außer unseren Schritten war nichts zu hören. Das flackernde Licht der Fackeln fiel auf die Steinwände des Tunnels, in die irgendwann einmal Zeichen gemeißelt wurden, sie waren aber zu undeutlich um etwas zu erkennen. Nachdem wir eine Weile gelaufen waren und vor Anstrengung schnell atmeten, blieb Haerbaer plötzlich stehen. „Was ist los?“, fragte Maus, die beinahe mit ihm zusammengestoßen wäre. „Psst...“ Er legte seinen Zeigefinger an den Mund und deutete dann nach vorne. Wir sahen ein orangefarbenes Glühen am Ende des Tunnels, zu hören war nichts. Haerbaer und Pitch löschten die Fackeln, vorsichtig und möglichst leise näherten wir uns dem Glühen. Ein Wispern, mehr zu erahnen als zu hören, jagte mir Gänsehaut ein. Das Glühen wurde heller und das Wispern lauter und endlich endete der Tunnel in der Höhle der Banditen.

Lesereinsendung Who Cares - Fortsetzung

Das Holz im Lagerfeuer in der Mitte der Höhle knackte laut und Funken flogen durch die Luft. Um das Lagerfeuer herum lagen im Rechteck vier große Baumstämme, die wohl als Bänke genutzt wurden. Wir standen wie versteinert da. Wer hatte das Feuer angemacht? Kein Mensch war zu sehen, nur das Wispern hallte leise durch die Höhle. Es schien von den Baumstämmen zu kommen. Wir versuchten, etwas zu verstehen, aber es war zu leise. „Ihr sollt nicht stehen, sondern sitzen ...“, flüsterte Snupi leise. Wir sahen uns an, keiner von uns wollte sich hier ans Feuer setzen. „Nu“, brummte Haerbaer und setzte sich auf den ersten Baumstamm. Wir anderen setzten uns dicht gedrängt zu ihm und schauten uns aufmerksam um, aber es passierte nichts. „Ich fürchte, wir müssen uns verteilen.“ Frau Baer stand seufzend auf und ging ums Feuer herum zum gegenüberliegenden Baumstamm. Ich sah den anderen an, dass keinem Wohl dabei war, trotzdem setzten wir uns jeweils zu zweit auf die provisorischen Bänke. Sobald alle saßen, kroch eiskalte Luft meinen Körper hoch. Entsetzt schnappte ich nach Luft, schon nach kurzer Zeit konnte ich mich vor Kälte kaum noch bewegen. Mit aller Kraft schob ich einen Fuß Richtung Lagerfeuer, zog ihn aber sofort wieder zurück, weil er sich anfühlte, als hätte ich ihn direkt ins Feuer gehalten. „Geht nicht zum Feuer!“ Ich wusste nicht, ob ich das den anderen wirklich zugerufen hatte, oder es nur in meinem Kopf hallte.



Zitternd sah ich, wie Nebel vom Boden aufstieg, Er wirbelte um uns herum und wurde so dicht, dass ich weder die anderen noch das Lagerfeuer sehen konnte. Das Wispern wurde lauter und ich konnte erkennen, wie sich im Nebel Bilder formten. Ich sah ein schwarzes Pferd mit vor Schreck aufgerissenen Augen und Schaum vorm Maul ... ein sich schnell drehendes Holzrad und ... einen Teil einer Kutsche? Auf einmal hörte ich den gellenden Schrei einer Frau. Ich wollte mir die Ohren zuhalten, aber ich konnte meine Arme nicht bewegen. Ich hörte das Rufen von Männern, Licht blitzte mehrmals kurz auf und ich hörte Schüsse ... Dann nur noch Stille, im Nebel war nichts mehr zu sehen. „James?“ Die Stimme war so nah an meinem Ohr, dass ich erschrocken aufschrie. Ich konnte mich immer noch nicht bewegen und merkte, wie es langsam schwarz um mich herum wurde. „James, hilf uns...!“ Die Stimme am Ohr verstummte, die Dunkelheit verflog und der Nebel lichtete sich, bis er wieder ganz im Boden verschwand. Total benommen und mit rasendem Herzen sprang ich von der Bank auf. Jeder Knochen tat mir weh. Es dauerte etwas, bis ich die anderen wieder sehen konnte. „Meine Fresse...!“, hörte ich Pitch rufen. „Raus hier, schnell!“, schrie Maus. Wir rannten so schnell wir konnten durch den matschigen Tunnel zurück zum Ausgang. Ich konnte nichts sehen, und folgte blind den schnellen Schritten von Frau Baer vor mir und es war wie ein Wunder, dass keiner von uns ausrutschte und hinfiel. Als wir bei der Leiter ankamen, wurde es ein wenig heller und wir stiegen schnell die Stufen hinauf. Oben angekommen strahlte die Sonne grotesk am blauen Himmel auf uns herunter. Mato knallte die Falltür zu, wir rannten weiter zu den Pferden, sprangen auf und ritten drauflos, Hauptsache wir kamen von hier weg.



Lesereinsendung Who Cares - Fortsetzung

Die nächste Stadt hieß Valleyposes und dort machten wir Halt. Wir banden die Pferde beim Saloon an und mit immer noch wackligen Knien gingen wir hinein. Hinter dem Tresen stand ein Barkeeper, der Henry sehr ähnlich sah und eine Frau ging gerade die Treppe hoch. „War ... war das nicht Maria?“ Maus sah uns fragend an, doch die Frau war schon in einem Zimmer verschwunden. „Keine Ahnung“, sagte Mato achselzuckend. „Ich brauch' jetzt erstmal 'nen Whisky.“ Wir bestellten gleich zwei Flaschen und setzen uns an einen Tisch in der Ecke. Snupi stellte die Frage, die uns allen im Kopf rumspukete: „Was zur Hölle war das?“ Mato kippte das Glas Whisky in einem Zug herunter und auch ich nahm einen großen Schluck. Ich spürte, wie endlich wieder Wärme in mir aufstieg. Wir erzählten uns, was wir gesehen und gehört hatten. Alle hatten das Gleiche gefühlt, die gleichen Bilder gesehen und die Stimme gehört. Nur die Namen unterschieden sich: Jack, Jake, James und John. „Die Postboten ...“ überlegte Maus laut, „die hießen doch so?“ „Und diese gellende Stimme“, warf Haerbaer ein, „war das dann Postkutschen-Mary?“ Pitch war schon bei seinem zweiten Glas Whisky. „Wenn ich das, was zum Teufel es auch immer gewesen sein mag, richtig deute ... dann ist Mary vielleicht gar nicht so gestorben, sondern wurde von den Vieren erschossen ...?“ Es wurde nie aufgeklärt, wie Mary ums Leben kam. Es gab Gerüchte darüber, dass sie sich selbst das Leben genommen hatte, nachdem sie für den Diebstahl verantwortlich gemacht wurde und ihre geliebte Arbeit verlor.



„Wir sollten uns hier für die Nacht ein Zimmer nehmen, ich schaffe den Heimritt nicht mehr.“ Wir gaben Snupi recht, uns allen steckte das was geschehen war in den Knochen. „Morgen überlegen wir, was wir jetzt als Nächstes unternehmen“, schlug Mato vor. Skeptisch sah ich ihn an. Wenn ich mir nicht so große Sorgen um Angus machen würde, wäre ich schon längst wieder zu Hause. Doch so verbrachten wir den Rest des Tages Whiskey trinkend im Saloon.

(Who Cares)



Der Egnog-Aufstand von 1826

Von Eiern, Whiskey und dem Zusammenbruch der Ordnung

Es gibt Orte der Disziplin und Ordnung und Zeiten der Ruhe und des Friedens und kommen beide zusammen, sollte man tiefgreifende Harmonie erwarten können. Die Militärakademie des US-amerikanischen Heeres in West Point ist so ein Ort und die Weihnachtszeit ist so eine Zeit. Doch fügt man dieser simplen Gleichung Egnogs sowie einige Liter Rum und Whiskey hinzu, ist jede Ordnung schnell beim Teufel und jede Harmonie nur noch ein Traum aus nüchterneren Tagen.

Der Egnog ist bis heute vor allem in den englischsprachigen Ländern der Welt ein sehr beliebtes Getränk in der Weihnachtszeit. Das Grundrezept besteht dabei aus Eigelb oder einem ganzen Ei, Zucker und Milch oder Sahne. Gewürze wie Zimt und Vanille können hinzukommen und häufig wird das Getränk mit hochprozentigem Alkohol wie Rum, Brandy, Whiskey oder Bourbon aufgewertet. Erstmals schriftlich erwähnt wurden Egnogs in den USA 1796, erfreuten sich aber bereits seit Ende des 17. Jahrhunderts großer Beliebtheit und stetig zunehmender Verbreitung. So servierte etwa George Washington während seiner Amtszeit als Präsident seinen Gästen Egnogs, die Whiskey, Rum und Sherry enthielten.



Im Jahr 1826 galt in der Militärakademie West Point ein vollständiges Alkoholverbot. Während Glücksspiel und Rauchen mit Arrest, Degradierung oder dem Verlust von Privilegien bestraft wurden, war die Strafe für Alkoholkonsum der Ausschluss aus der Militärakademie. Es dürfte jedoch trotzdem nicht überraschen, dass sich der Konsum von Alkohol auch damals schon unter Männern einer doch nicht ganz zu vernachlässigenden Beliebtheit erfreute - erst Recht unter solchen Männern, die fern der Heimat und ohne den mäßigen Umgang mit Angehörigen des anderen Geschlechtes waren.

Wo 260 Kadetten in einer weitläufigen Anlage 36 Lehrern, Ausbildern und sonstigen Angehörigen der Militärakademie gegenüberstehen, da ergeben sich vielfältige Möglichkeiten, Regeln zu beugen, zu umgehen oder einfach zu brechen. Zu dieser Erkenntnis waren am 22. Dezember 1826 auch eine Handvoll Kadetten gekommen, die beschlossen, etwa zwei Liter Whiskey in die Unterkünfte in West Point zu schmuggeln, um die weihnachtlichen Egnogs zu verfeinern. Bezeichnenderweise wurde diese Entscheidung in der örtlichen, für die Kadetten verbotenen Kneipe des auch heute noch legendär verehrten Barmanns Benny Haven getroffen, dessen Etablissement für viele Jahre lang vielen Kadetten Trost und Wärme spendete. Der ursprüngliche Plan sah vor, 2 Liter Whiskey zu organisieren. Tatsächlich wurden dann jedoch 8 Liter Whiskey geschmuggelt. Schon diese Diskrepanz zwischen Plan und Umsetzung lässt einen gewissen Hang zur Maßlosigkeit auf Seiten der jungen Kadetten vermuten. Nicht unerwähnt bleiben sollte auch die Tatsache, dass im weiteren Fortgang der folgenden Festivitäten noch einmal Kadetten zu Benny Havens Bar eilten, um die sich zu erschöpfen drohenden Alkoholvorräte zu ergänzen.

Die erste, noch örtlich begrenzte Egnog-Zimmerparty begann am Abend des 24. Dezembers gegen 22 Uhr in Raum 28 der nördlichen Kadettenunterkunft. Eine weitere Party wurde am selben Abend in Raum 5 des selben Gebäudes eröffnet. Ein Aufsicht führender Kadett überprüfte gegen 2 Uhr morgens am 25. Dezember, vom Lärm angelockt, die Räume, entschloss sich aber dann aufgrund der Übermacht angetrunkenener und zum Weiterfeiern entschlossener Kadetten und nach dem Austausch einiger Nettigkeiten zu einem taktischen Rückzug und ließ die Sache auf sich beruhen. Der verantwortliche Offizier, Leutnant Thornton, verschlief die Ereignisse komplett. Ein weiterer Kontrollgang um 3 Uhr morgens führte zu keinem anderen Ergebnis. Gegen 4 Uhr morgens hatte der Lärm der Festivitäten ein solches Ausmaß angenommen, dass Hauptmann Hitchcock, ein ebenfalls in der nördlichen Kadettenunterkunft untergebrachter Taktiklehrer der Militärakademie, aufwachte und die Feiernden bei der Arbeit vorfand. Er unterband zunächst die Feierlichkeiten in Raum 28, schickte mehrere Kadetten in ihre eigenen Räume und klärte über die Konsequenzen eines Verstoßes gegen das Alkoholverbots auf.

Der Egnog-Aufstand von 1826 - Fortsetzung

Wer schon einmal bis 4 Uhr morgens durchgesoffen hat, wird nachvollziehen können, dass ein solcher Vortrag à la *"Ihr dürft hier keinen Alkohol trinken und jetzt ist aber Ruhe!"* unter solchen Umständen selten Früchte trägt. Und so war es auch in diesem Fall.

Bereits um 4:30 Uhr, am 25. Dezember, zogen die Erwischten weiter nach Raum 5 und setzten die Festivitäten dort fort. Aus der südlichen Kadettenunterkunft ertönte nach 5 Uhr morgens nun auch der Lärm ausgelassener Festivitäten. Leutnant Thornton, der von Hauptmann Hitchcock geweckt worden war, wollte dem auf den Grund gehen, ging jedoch zu Boden - niedergestreckt von Samuel Alexander Roberts, einem der ursprünglichen Organisatoren der Festivitäten in Raum 28. Man fragt sich, was einen mehr verwundert: dass es erst 7 Stunden nach Beginn der heftigen Trinkgelage zu Handgreiflichkeiten kam oder dass jener Samuel Alexander Roberts es 1841 trotz seines unrühmlichen Rauswurfs aus der Militärakademie dennoch schaffte, Außenminister der kurzlebigen Republik Texas zu werden.

In den frühen Morgenstunden des 25. Dezember, zwischen 5 und 6 Uhr morgens, verlagerten sich die Festivitäten auch in die Außenanlagen der Akademie. Gewehre wurden abgefeuert, Scheiben gingen zu Bruch, es ergingen wüste Beschimpfungen gegen das Personal der Akademie, einige Kadetten wollten trotz oder wegen des Grades ihrer Trunkenheit sogar eine Parade abhalten, torkelten in Formation zusammen und verlangten nach Trommeln und Pfeifen.

Zum morgendlichen Antreten des Kadettenkorps schafften es erstaunlich viele Kadetten, obwohl es natürlich den zu erwartenden "Schwund" bei der Mannstärke gab. Nach dem Antreten und dem Frühstück in der Messe wurden die Kadetten entlassen und eine selige Ohnmacht oder der Schlaf sorgten nun endgültig für ein Ausklingen der Festivitäten, die als "Egnog Riot", also als "Egnog Aufstand", in die Geschichte von West Point eingegangen sind.



Natürlich konnte ein solch massiver Verstoß gegen die Disziplin und Ordnung und die Verursachung von Sachschäden in Höhe von mehreren Tausend Dollar nicht ohne Folgen bleiben. Bis zum 3. Mai 1827 zogen sich die Untersuchungen und die folgenden Verfahren vor dem Kriegsgericht hin. 70 Kadetten waren Gegenstand der Untersuchung, also über ein Viertel aller Kadetten. 20 davon wurden vor das Kriegsgericht gestellt, die Meisten davon wurden aus der Akademie ausgeschlossen.

Einige der Beteiligten, wie der bereits erwähnte Samuel Alexander Roberts, machten später noch ansehnliche Karrieren. Benjamin G. Humphreys wurde der Akademie verwiesen und später im Bürgerkrieg General der konföderierten Armee und anschließend Gouverneur von Mississippi. John Archibald Campbell wurde Richter am US Supreme Court, dem höchsten Gericht der USA. Hugh M. Mercer machte 1828 seinen Abschluss in West Point und brachte es in der konföderierten Armee zum General. Gegen Jefferson Davis wurde trotz seiner Beteiligung an den Festivitäten kein Kriegsgerichtsverfahren eröffnet. Er machte 1828 seinen Abschluss, war von 1853 bis 1857 Kriegsminister der USA und von 1862 bis 1865 erster und einziger Präsident der Konföderierten Staaten von Amerika.

Und die Moral von der Geschicht'? Dem einen schadet Trinken, dem anderen nicht!

(Tony Montana 1602)

Benny Havens Oh!

Ein Mann - ein Lied - eine Legende

Im Bericht über den Egnog-Aufstand in der US-Militärakademie West Point im Jahre 1826 wurde der Inhaber einer Taverne namens Benny Havens erwähnt, der die durstigen und heimwehkranken Kadetten mit dem wärmenden Alkohol versorgte, der ihre Trübsal milderte. Diese Dienstleistung, über viele Jahre erbracht, machte Benny Haven unter den Kadetten derart beliebt, dass seine Legende bis heute Bestand hat und unter anderem in folgendem Lied bis heute gepflegt wird - gerne natürlich zu feucht-fröhlichen Anlässen.

BENNY HAVENS, OH

*Come, fill your glasses, fellows, and stand up in a row,
To singing sentimentally we're going for to go;
In the army there's sobriety, promotion's very slow,
So we'll sing our reminiscences of Benny Havens', oh!*

*cho: Oh! Benny Havens', oh! Oh! Benny Havens', oh!
We'll sing our reminiscences of Benny Havens', oh!*

*Let us toast our foster-father, the Republic, as you know,
Who in the paths of science taught us upward for to go;
And the maidens of our native land, whose cheeks like roses glow
They're oft remembered in our cups at Benny Havens', oh!*

*To the ladies of our Army our cups shall ever flow,
Companions in our exile and our shield' gainst every woe;
May they see their husbands generals, with double pay also,
And join us in our choruses at Benny Havens', oh!
Come fill up to our generals, God bless the brave heroes.
They're an honor to their country, and a terror to their foes;
May they long rest on their laurels, and troubles never know
But live to see a thousand years at Benny Havens', oh!*

*To our kind old Alma Mater, our rock-bound Highland home,
We'll cast back many a fond regret as o'er life's sea we roam;
Until on our last battlefield the lights of heav'n shall glow,
We'll never fail to drink to her and Benny Havens', oh.*

*May the Army be augmented, promotion be less slow,
May our country in the hour of need be ready for the foe;
May we find a soldier's resting-place beneath a soldier's blow
With room enough beside our graves for Benny Havens', oh!*

*And if amid the battle shock our honor e'er should trail,
And hearts that beat beneath its folds should turn or basely quail
Then may some son of Benny's, with quick avenging blow,
Lift up the flag we loved so well at Benny Havens', oh!
To our comrades who have fallen, one cup before we go,
They poured their life-blood freely out pro bono publico.
No marble points the stranger to where they rest below;
They lie neglected far away from Benny Havens', oh!*

*When you and I and Benny, and all the others, too,
Are called before the "final board" our course in life to view,
May we never "fess" on any point, but straight be told to go
And join the army of the blest at Benny Havens', oh!*

Weihnachtsgeschichte der Redaktion

Wild West Weihnacht

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

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

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



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

Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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

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

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



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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

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

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



Weihnachtsgeschichte der Redaktion - Fortsetzung

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

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



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

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

(Tony Montana 1602)

Lesereinsendung Spoegel

Eine kleine Geschichte zum Nachdenken

Es war bitterkalt und es schneite, was für diese Jahreszeit natürlich kein Wunder war, denn es war der 5. Dezember 1793.

Henry hatte in seinem Saloon schon den Kamin angefeuert und ein paar Decken über seine Stühle gelegt, es sollten ja die älteren Gäste nicht frieren und davon hatte er nicht gerade wenig. John saß schon auf seinem Stammplatz mit einem Whisky vor sich auf dem Tisch, Waupee war noch unterwegs um ein paar Besorgungen zu machen und Maria stand in ihrem Tänzeroutfit am Tresen und wartete dass endlich mal etwas Spannendes passiert; die letzten Tage im Saloon waren schon ein bisschen langweilig geworden, da die Gäste in letzter Zeit doch schon sehr kurz angebunden waren. Weihnachten stand ja schließlich vor der Tür und alle mussten noch Geschenke besorgen für die Liebsten.



Da öffnete sich die Tür und ein kalter Wind zog durch den Saloon. „Tür zu“, sagte Henry und erntete ein zufriedenes Nicken von John und Maria. Ein sehr großer alter Mann mit einem langen weißen Bart betrat den Raum. „Einen wunderschönen guten Abend“, sagte der Mann und ging rüber zum Tresen. „Ich suche eine Bleibe für die Nacht und einen Unterschlupf für mein Geleit, welches ich draußen vor dem Saloon angebunden habe. Meine Tiere sind zwar Kälte gewohnt, aber ich kann es nicht zulassen, während ich in einem kuscheligen warmen Bett liege, dass sie draußen in der Kälte stehen, es sind immerhin meine Kinder sozusagen.“ „Das mit dem Zimmer kriegen wir hin“, sagte Henry. „Drüben im Hotel ist bestimmt ein Zimmer frei und für die Tiere wäre auch gesorgt, die können hinter dem Saloon in meinem Stall übernachten.“

Auf einmal flog die Tür auf und ein ziemlich aufgebrachter Indianer stürmte herein. „Was ist denn hier in der Stadt los? Ich wurde gerade fast über den Haufen gerannt von einem ziemlich düsteren Typen mit einem großen Sack auf dem Rücken.“ „Ein großer Sack“, rief der alte Mann und stürmte zur Tür hinaus. Es war genauso wie er vermutet hatte. Er wurde gerade bestohlen. John kam dazu, schaute nach links, schaute nach rechts und sagte: „Der Typ kann ja noch nicht so weit sein, ich werde mal sehen ob ich ihn noch einholen kann. Waupee, in welche Richtung ist er denn gerannt?“ „Nach Osten, Richtung Geisterstadt“, sagte dieser.



Lesereinsendung Spoegel - Fortsetzung

John ritt los und während er so langsam auf die Geisterstadt zuritt, bekam er doch ein ziemlich beklemmendes Gefühl. Was wäre wenn es sich nicht um einen normalen Dieb handelt, sondern tatsächlich um einen Geist, warum sollte er sich denn in der Geisterstadt verstecken? John beschloss umzukehren, er brauchte Hilfe und zwar nicht irgendeine Hilfe, sondern die Hilfe von allen ehrlichen Cowboys und -girls hier im wilden Westen. Er musste einen Auftrag erteilen mit einer schönen Belohnung, ja das ist genau das richtige. Die Leute wollen ja immer was dafür haben, wenn sie etwas tun müssen, also wird ein Steckbrief erstellt und wer den Dieb stellt bekommt was Schönes zur Belohnung. Wieder im Saloon angekommen teilte er den Plan Henry mit, der sofort einverstanden war.

Der alte Mann saß derweil auf einem Stuhl mit einer Decke über den Knien und er zitterte, nicht vor Kälte sondern vor Angst. „Der Sack war nicht für mich, sondern für euch“, sagte er und guckte traurig in die Gesichter aller Anwesenden. „Es waren Geschenke drin für euch und für alle im Wilden Westen.“ „Geschenke für uns?“, sagten alle fast gleichzeitig. „Ja, Geschenke für alle. Der Sack enthält die neuesten Sets für Soldaten, Arbeiter, Abenteurer und natürlich Duellanten. Ich sollte den Sack morgen zum Lager fahren und dort abgeben, dort wird ja alles verwahrt was das Leben hier im Wilden Westen erleichtern soll. Da der Sack aber jetzt weg ist, wird es wohl keine so schöne Bescherung geben wie gehofft.“



Eine Lösung musste her und zwar relativ schnell, morgen ist schon Nikolaus und dann ist es auch nicht mehr so lange hin bis zum Weihnachtsfest, also was tun?

„Wir müssen in die Geisterstadt und zwar alle. Wenn wir die Geisterstadt mit allen Leuten, die wir haben, umzingeln dann kommt der Dieb ja nicht mehr raus und wir können ihn langsam aber sicher in die Enge drängen“, sagte Henry. Waupee meinte daraufhin: „In meinem Stamm sind sehr gute Fährtenleser die würden den Gauner schnell aufspüren und dann wäre das Fest gerettet.“ Maria hielt sich aus dem Gespräch raus, sie war Tänzerin und keine Kämpferin, aber wenn es um ihr geliebtes Fest geht, würde sie auch mal eine Ausnahme machen und zur Waffe greifen. Also wenn man sie lieb bitten würde, würde sie über Ihren Schatten springen und mitkommen.

So machten sich alle auf den Weg. Waupee rief seine Stammesbrüder zusammen, John machte den Steckbrief fertig und schwang sich auf sein Pferd und Henry rief alle sein Gäste zusammen und nahm noch eine Flasche Whiskey mit. Man kann ja nie wissen.

An der Geisterstadt angekommen wehte ihnen ein eisiger Wind ins Gesicht und ein Schauer lief über den Rücken jedes Anwesenden. Schon sehr unheimlich diese Stadt, aber nichts - und ich meine wirklich nichts - kann unsere Helden davon abhalten die Sets wiederzubeschaffen um allen ein schönes Fest zu beschenken. Der alte Mann war nicht mitgekommen. Kämpfe waren nichts für ihn, er war ein friedlicher Zeitgenosse der immer nur das Beste wollte und zwar für alle. Waupees Stamm ist komplett mit Kriegsbemalung und voll bewaffnet mit Pfeil und Bogen aufgetaucht und auch Gewehre haben sie dabei.

John fragte Waupee: „Sag mal mein Freund, was hast du deinen Leuten erzählt? Es ist hier in der Stadt ein Dieb mit einem gestohlenen Sack und keine Armee, tztzt.“ „Sicher ist sicher“, erwiderte der Indianer. „Du weißt ja selber nicht mit wem wir es hier zu tun haben.“ „Ok, ok, du hast ja Recht, gehen wir es an.“ Der Plan war ja, dass die Stadt umzingelt wird und Waupee mit seinen Leuten und ein paar harten Jungs aus dem Saloon in die Stadt geht und den Halunken aufspürt. So war jedenfalls der Plan.

Als die Ersten die Stadt betraten, heulte der Wind ein unheimliches Lied, es klang als wenn man versucht eine Melodie auf einer Säge zu spielen, es war furchteinflößend. Waupees Stamm hatte sich das auch anders vorgestellt, alle waren erstarrt vor Angst. So etwas hatten sie noch nie gehört und es jagte ihnen einen Riesenschrecken ein. Waren hier vielleicht Geister am Werk?

Lesereinsendung Spoegel - Fortsetzung

Es wurde einstimmig beschlossen, nicht auf Spurensuche zu gehen. Geister hinterlassen keine Spuren und mit Geistern wollte keiner der Indianer etwas zu tun haben. Also musste es mal wieder John richten. So wirklich glaubte John ja nicht an Geister, obwohl bei Halloween schon auffällig viele hier rumgelaufen sind. Aber zu Halloween ist es wohl normal. Hier allerdings war es ein bisschen anders. John beschloss, mit ein paar harten Jungs und Mädels in die Stadt zu gehen um der Sache auf den Grund zu gehen, irgendwas stimmte hier ganz und gar nicht, das wurde ihm so nach und nach klar.

In der Stadt schauten sie sich erst die Gebäude an. Ziemlich baufällig das Ganze und man musste ja Angst haben, sich nicht rostige Nägel in die Schuhe zu treten oder auch dass einem vielleicht ein loses Brett auf den Kopf fällt. Das war eigentlich auch die einzige Sorge die John hatte. Er fühlte sich mit seinen Leuten ziemlich sicher und nach einer gewissen Zeit war er entspannt und hatte das Gefühl, alles im Griff zu haben.



Bei der Bank hatte sich etwas bewegt bemerkte einer seiner Leute und alle gingen geschlossen auf die Bank zu. Tatsächlich war in der Bank eine Person zu sehen die sich versucht hinter einem morschen Stuhl zu verstecken. „Die Bank ist umzingelt, komm raus und ergebe dich“, rief John mit seiner markanten vom Whiskey gezeichneten Stimme. Nichts passierte. „Komm raus, wir tun dir nichts wir wollen nur den Sack mit den Sets wiederhaben um das Weihnachtsfest zu retten.“ „Ich mag Weihnachten nicht“, kam eine Stimme aus der Bank. „Weihnachten ist nicht mehr das was es mal war, es darf nicht mehr so weitergehen mit den ganzen Geschenken, keiner denkt mehr wirklich an den anderen.“ John hörte ein leichtes Zittern in der Stimme. Der Gauner hatte Angst und um ihm nicht noch mehr Angst zu machen, sagte er „komm einfach raus und wir reden darüber was du genau meinst, irgendwie verstehe ich das nicht so richtig, Weihnachten ist doch was Schönes.“ „War es mal, vor langer Zeit“, sagte die Stimme in der Bank. Dann knarrte die Tür und ein Mann mit kaputter Hose und zerschlissenem Hemd trat hervor. „Ich wollte doch nichts Böses“, sagte er. „Ich wollte, dass die Menschen wieder aufeinander zugehen, ohne große Erwartungen an teure Geschenke, sondern weil sie sich mögen und respektieren. Das Fest sollte doch ein Fest der Liebe sein, aber leider ist genau das verloren gegangen, es ist nur noch ein Schenken und beschenkt werden, danach geht dann wieder jeder seiner Wege und im nächsten Jahr ist alles wie in diesem und in jedem Jahr, das wollte ich doch nur ändern.“

Maria, die sich alles aus sicherer Entfernung angehört hatte kam dazu und sagte: „Aber was du getan hast war falsch, man bestiehlt nicht einfach Leute. Was hattest du eigentlich mit den ganzen Sachen vor?“ „Ich wollte sie ja auch nicht behalten. Ich wollte sie zurückgeben nach dem Fest, weil ich dachte, wenn die Menschen keine Geschenke vom Weihnachtsmann bekommen, dann besinnen sie sich wieder auf das Wesentliche, auf die Menschen die einen lieben. Und vielleicht merken sie ja dann auch, dass es im Leben nicht um Geschenke geht, sondern einfach nur darum, füreinander da zu sein und dies nicht immer nur an Weihnachten, sondern das ganze Jahr über. Das Leben ist so wunderbar, wenn man auch mal die kleinen Dinge sieht. Ein Lächeln ist mitunter so viel mehr wert als ein Duellantengürtel mit Smaragden besetzt. Ein einfaches Danke ist manchmal mehr wert als ein teures Pferd.“

Auf einmal ertönte aus dem Hintergrund ein tiefes Lachen, welches sich in der Stadt durch die ganzen baufälligen Gebäude wirklich gruselig anhörte. „Ha ha ha, du dachtest du beklaut den Weihnachtsmann?“ Der alte Mann stand plötzlich vor dem Dieb und lachte aus vollem Halse. „Ich bin doch nicht der Weihnachtsmann, mein Bart ist nur deswegen so lang, weil ich schon seit Wochen durch die Prarie reite um rechtzeitig die neuen Sets abzuliefern.“ „Die neuen Sets? Ich dachte das wäre der Sack mit den ganzen Geschenken“, hörte man den Mann sagen. „Nein, es sind nur die neuen Sets für das kommende Event. Es sind keine Geschenke, man muss sich die schon verdienen.“ Der alte Mann lachte.

Lesereinsendung Spoeggel - Fortsetzung

Henry war in der Zwischenzeit zurück in die Stadt geritten um dem alten Mann Bericht zu erstatten, dass sein Sack und der Dieb gefunden worden waren und es nicht so schlimm war, wie es anfangs ausgesehen hatte. Daraufhin ließ der Mann es sich nicht nehmen mit Henry zurück zur Geisterstadt zu reiten, um sich selber ein Bild vom Geschehen zu machen.

„Ich werde mal davon absehen dich zu verurteilen“, sagte der alte Mann. „Du hattest ja nichts böses im Sinn und dass du mich für den Weihnachtsmann gehalten hast, ehrt mich natürlich. Vielleicht lasse ich den Bart ja auch so stehen und werde in Zukunft für die Kinder den Weihnachtsmann spielen. Den Kindern wird es bestimmt gefallen, wenn ich so wie ich aussehe auftrete. Ho Ho Ho, hört sich doch gut an.“ Er grinste über das ganze Gesicht, soweit man es bei dem Bart sehen konnte.

John war auch der Meinung das es vielleicht keine so gute Idee ist den armen Kerl in sein Gefängnis zu stecken, also nahm er ihm den Sack ab und sagte: „Wir sollten zurück in die Stadt reiten, auf Dauer gesehen wird es doch ziemlich kalt und ungemütlich hier in der Geisterstadt.“



Wieder in der Stadt angekommen trafen sich alle bei Henry im Saloon. Henry hatte schon die Gläser raus geholt und gab eine Runde Glühwhiskey aus. Das hatten alle auch bitter nötig, für Waupee und seine Leute gab es heißen Tee mit Honig. Der alte Mann sagte in die Runde: „Ich habe mal darüber nachgedacht was unser Freund gesagt hat, er hat ja im Grunde recht mit seinen Aussagen, wir sollten alle wirklich mal darüber nachdenken wie wir in Zukunft miteinander umgehen. Es kann nicht sein, dass alles was wir tun nur zu unserem eigenen Wohl und Vorteil ist, wir müssen wirklich mal an uns arbeiten und unseren Mitmenschen mit mehr Respekt und Empathie entgegen treten.“ Alle im Raum nickten zustimmend und Henry sagte: „Darauf trinken wir, dass alle Menschen in dieser Welt ein schönes und besinnliches Weihnachtsfest haben werden und in Zukunft auch mehr aufeinander zugehen. Wir werden auf jeden Fall diese Botschaft verbreiten. Prost!“

„Ich werde mich mal zurückziehen“ sagte der alte Mann. „ich habe morgen noch eine lange Reise vor mir.“ Dann ging er zur Tür, drehte sich nochmal um und zwinkerte dem „Dieb“ kaum merkbar zu. Die Tür fiel ins Schloss und kurz darauf hörte man ein leichtes Zischen. Alle gingen hinaus um zu gucken was dieses Zischen zu bedeuten hatte. Draußen angekommen sahen alle nur noch einen Lichtschein der sich gen Himmel bewegte und langsam immer kleiner wurde, bis er letztendlich nicht mehr zu sehen war.

Wieder im Saloon angekommen war der Platz auf dem der „Dieb“ gesessen hatte leer und stattdessen lag da nur ein kleiner Zettel mit den Worten:

Frohe Weihnachten

(Spoeggel)



Aus dem Tagebuch der TWTimes

Reise zum und um den Globus

Lucky hat uns ein neues Projekt vorgeschlagen, bei dem er aber dabei sein wollte. Leider kam was dazwischen und so reiten wir allein los. Vielleicht finden wir ja ein Souvenir für ihn.

Beim Museum angekommen, binden wir die Pferde fest, rauchen noch ein Pfeifchen und schauen uns etwas um. Gegenüber des Mercateum befindet sich ein Naturkundemuseum, welches schon 16.00 Uhr seine Tore verschließen will. Also besuchen wir zuerst dieses Museum. Wir haben es gerade noch geschafft bis zur Schließung alles anzuschauen, aber wir hätten auch gut und gerne noch eine weitere Stunde darin verbringen können. Darüber berichten wir vielleicht unseren Lesern später einmal.

Das Mercateum zum Fern- und Seehandel

Dieser große zehn Meter hohe Globus ist beeindruckend und weltweit der größte. Er basiert auf einer historischen Kartografie. Wir laufen rings um ihn herum und machen Fotos davon.



Der Bau ist eine neuartige Form des Membranbaus. Das Grundgerüst ist eine auf ein Stahlskelett errichtete hölzerne Knoten-Stab-Konstruktion. Eine spezielle Verbundankertechnik trägt die 452 Quadratmeter große Dachhaut. Sie besteht aus einer zweilagigen Membran mit luftgestütztem Zwischenraum, die außen eine Kugelform ergibt.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Im Globus befindet sich die Hauptausstellung (am 30. Mai 2008 eröffnet) zum Warenhandel nach Indien und in andere Länder Asiens, Afrikas, Mittel- und Südamerikas. Sie dokumentiert die Anfänge und Blütezeit des Fernhandels über die Straße nach Italien, die im 16. Jhd. von Dänemark über Erfurt, Nürnberg, Augsburg und Landsberg zum Brennerpass führte. Von da begann der Hauptverkehr nach Venedig (eine Abzweigung lief über Verona und Mailand nach Genua) und die Pilgerroute nach Rom.



Wir klettern in der Kugel auf die zweite Etage und bewundern weitere Ausstellungsstücke, wie z. B. eine Replik von Martin Behaims Erdapfel, dem ältesten noch erhaltenen Erdglobus von 1490 bis 1493.

Der Name des Globuses - Mercateum - beinhaltet das Thema Handel (von lateinisch Mercator = Händler, Kaufmann) und den bedeutenden Kartographen Gerhard Mercator.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Der Globus trägt eine Weltkarte, die der spanische Kosmograph Diego Ribero im Februar/März 1529 vollendet hat. Sie diente Kaiser Karl V. für die Lösung der Molukkenfrage (ob die damals als Gewürzinseln bekannte indonesische Inselgruppe dem spanischen oder portugiesischen Teil der Welt zuzurechnen sei). Sie war die erste komplette Welthandelskarte. Laut Eigenbeschreibung enthält sie „alles, was von der Welt entdeckt worden ist bis heute“. Die letzten von Spaniern gemachten Entdeckungen im Pazifik sind hierin bis zum Jahre 1525 vermerkt. Die Zahl der in der Karte namentlich bezeichneten Landmarken wird auf annähernd 3000 geschätzt.

Die auf Pergament gezeichnete Portolankarte, die im Original 204,5 cm × 85 cm misst und sich heute in den Vatikanischen Archiven befindet, wurde projektionsgetreu in eine Kugelgestalt umgerechnet und dabei um das 260-fache vergrößert – ein Verfahren, das nur bei wenigen historischen Karten möglich ist und in dieser Größe zum ersten Mal unternommen wurde. Bei der Umrechnung einer flachen, zweidimensionalen Karte in eine Kugelform muss im Grunde die Kartenprojektion des Kartografen wieder rückgängig gemacht und die Karte auf diese Weise „entzerrt“ werden.

Der Globus steht auf einer Plattform umgeben von einem Wasserbecken und kann durch zwei Türen betreten werden. Im Inneren verbinden Treppen fünf Ebenen, in denen die Ausstellungsstücke des Museums präsentiert werden. Außen erläutern Schilder die einzelnen Hemisphären und Besonderheiten von Riberos Karte. Der Aufdruck auf der Außenhaut des Globus war stark ausgebleicht, sodass die Karte teilweise nur noch schwer lesbar waren. Im Herbst 2016 wurde deshalb der Farbaufdruck erneuert.

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Mercateum#Der_Globus)

Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Am Ausgang des Museums kaufen wir für Lucky noch einen Mercateumstaler, laufen nochmal im Freien um den Globus herum und betrachten die Einträge auf ihm. Dann schwingen wir uns auf unsere Pferde und reiten zurück in die Redaktion.



Lesereinsendung Styled Bill

Wenn das Wörtchen 'nen nicht wär oder Der Doktor und das liebe Orthographie

von stailt bil

Letztens war ich spazieren und kam an zwei Ladenlokalen vorbei. Das eine war so ein typischer Döner-Gyros-Schnitzeltempel, der die untere Hälfte seines Schaufensters komplett mit Aufklebern tapeziert hatte, auf denen man nicht nur zu lesen bekam, dass er „Pizza Salami“ und „Speißbraten“ (immerhin mit ß) anbot, oh nein, er hatte oben in besagtem Fenster noch so ein Klebeschild, und auf dem stand sein goldenes Drehfleisch-Motto zu lesen: „Sorgt Für Dein Genuss“. Neben prekärer Plockwurstpeinigung und deppertem Diphthong-Dreher eine komplett qualvolle Kasus-Körperverletzung.

Gegenüber eine Bäckerei, die ebenfalls ein (wenn auch dezenter) beaufklebtes Schaufenster ihr Eigen nannte, allerdings für „Kaffee“, „Cappuccino“ und „Kakao“ die absolut richtigen Buchstaben in korrekter Reihenfolge auswählte ... und jetzt dürft Ihr dreimal raten, welcher Laden wegen Unterfüllung bald zumachen muss. Wahrscheinlich gibt es nur noch wenige Menschen wie mich, die solchen Läden bzw. dem Essen, das die anbieten, nicht trauen. Aber wie soll ich denn bitte auch vertrauensvoll darauf setzen können, dass der robuste Rechtschreibramponierer, der „Salami“ mit „E“ am Ende auf vollkommen wehrlose Speisekarten und Aufkleber murkst, das Rezept für Zaziki richtig lesen kann, wenn man sich hierzulande noch nicht einmal darüber einig ist, wie man Tsatsiki denn überhaupt schreibt? Zumal ich bei solcher Rechtschreibung jedes Mal von Zahnschmerzen heimgesucht werde, dass mir der Appetit auf zu Tode rotiertes oder geplättetes Fleisch - und kachelt es mir die Nasenschleimhäute mit noch so verführerischen Düften - völlig vergeht. Und dann gehe ich wieder nach Hause und spiele, chatte oder forumiere mich abwechselnd magenknurrend oder zahnschmerzgeplagt durch The West.



Dass in Chats eine andere Rechtschreibung herrscht, eine, für die es einen neuen Duden bräuchte (und für die Schreckensherrschaft von T9 auf dem Smartphone erwarte ich nichts weniger als eine ganze Enzyklopädie ... die „Encyclopedia t9annica“ oder so), ist mir klar, das hab ich nicht nur akzeptiert, das wurde von meinen tapsigen Tippfingern auch erfolgreich adaptiert. Grundsätzlich wird alles kleingeschrieben, auch Namen (was ich persönlich für reichlich respektlos halte, aber bitte, ich hab mich an „styled“ oder „bill“ gewöhnt). Auch passiert es in Chats, dass man die Leertaste nicht richtig trifft, dann steht da sowas wie „styledbill“, oder man mag aus Gründen von Adipositas, Parkinson oder Alkoholknappheit nicht immer ganz so zielsichere Finger haben, was dann unweigerlich in „sgyled vill“ endet. Chats liest man halt seltenst Korrektur, bevor man die Enter-Taste drückt. Ich käme auch wirklich nie auf die Idee – der Altersmilde sei Dank (und meine Zeit als „Rechtscheibnazi“, wie ich mal bezeichnet wurde, ist auch vorbei) - jemanden zurechtzuweisen, wenn er sich in Chats vertippselt, da bin ich ganz sicher auch nicht fehlerfrei, weder im Chat noch bei uns im Forum, Rechtschreibfehler passieren jedem, kein Grund, das Kriegsbeil auszugraben, bis auf ... ja, bis auf ...

„‘nen!!!“

Kommen wir doch direkt mal von obiger komplett qualvollen Kasus-Körperverletzung übergangslos zur grob gesundheitsgefährdenden Genus-Geißelung.

Wenn man sich viel, wenn man sich sehr viel Mühe gibt, kann man den Satz des Gegenübers „Ich hab ‘nen Freundin“ vielleicht noch als dessen bemitleidenswert brunsbüttelblöden Beitrag zu LGBTQIA+ verstehen. Aber irgendwie sagt keiner „Ich habe einen Freundin“, egal, wie abwechslungsreich sein Liebesleben auch aussehen mag. Und Sätze wie „Ich wohne in ‘nen Wohnung/Haus.“, „Was dem Spiel hier fehlt, ist ‘nen Postkutsche.“, „Ich hab ‘nen Gewehr in der Tombola gewonnen.“ oder aber auch nur dass allseits beliebte „Styled Bill hat ‘nen Meise!“ sorgen bei meiner ehemals rechtschreibfaschistischen Wenigkeit nicht nur für chronische Zahnschmerzen, nein, die Beißerchen hängen ja im Kiefer, und der klebt am Kopf, der wiederum ist am Hals eingehängt, selbiger verschraubt am Oberkörper, der auf Beinen ruht ... ich krieg da sozusagen Ganzkörperzahnschmerzen. Mir tun da Körperregionen weh, von denen ich gar nicht wusste, dass ich die bei der täglichen Zahnputzroutine offensichtlich und sträflich verfehle, vielleicht tun sie mir auch deshalb weh ... nein! Wirklich, da rollen sich mir die Zehennägel auf, wenn einer jemand anderen ungestraft ‘nen-t.

Lesereinsendung Styled Bill - Fortsetzung

Und obwohl ich mich mittlerweile, wie ich finde - und worauf ich auch angemessen stolz bin - angenehm zurückhaltend zeige, wenn mich jemand zu „nen Bier“ einlädt (wer die Zeche zahlt, darf auch die Grammatik bestimmen!), so ertappte ich mich tatsächlich schon bei dem total wirren Gedankengang, wie schmerzlos wohl mein Leben als Antialkoholiker wäre. Vor zehn Jahren noch hätte ich so einem am liebsten 'n Rechtschreibbuch über den Schädel gezogen, auf 'ne kaum befahrene Straße gezerrt, dann 'n Brauereipferd vor 'ne Kutsche gespannt und ihn mehrmals und sehr nachhaltig damit überfahren.



Heute bin ich die Ruhe selbst. Ich trink mir ab und an einen Baldriantee, werf mir noch ab und anner 'ne Valium ein, dann ist's zu ertragen. Also eigentlich dämpfe ich nur die Klaus-Kinski-Stimme in meinem Kopf, die immer nach der Peitsche greift, sobald sie irgendwo „nen“ liest. Und selbst der Reiner Calmund in meinem Schädel, der, wie man sicherlich leicht erraten kann, von allen Stimmen den meisten Platz braucht, ist da manchmal einfach nur sprachlos, sogar mein Alfred Biolek findet das schon lange nicht mehr „interessant“. Und wenn ich dann so einen Orthographie-Verstümmler zur Raison bringen möchte, das wirklich einzig Sinnvolle mache, nämlich, stichwaffentaugliche Küchenutensilien suchend in die Besteckschublade greife, dann flüstert mir Clint Eastwood zu, was ich nach dem mutwillig messerlastigen Massaker zu sagen habe, nämlich: „Do you feel lucky, punk!?!“. Und selbst die Mutter Theresa in mir empfiehlt fortlaufend fortgesetzte, vollumfängliche und förderliche Folter des frivolen Frevlers, während Oliver Kahn sich auch noch zu Wort meldet und meint, dass er dabei gerne zusehen und mich mit „Weiter, immer weiter!“ anfeuern möchte. Chris Jericho veralbert mich mit „Drink it in, 'neeeeeeeen!“, wird aber sofort von David Hasselhoff verarztet, der irgendwas von „Freedom“ faselt. Dann kommt Sepp Herberger rein, ruft ein „Elf Freunde sollt Ihr sein“ in die auch nach mehrmaligem Nachzählen immer noch nicht elfköpfige Runde, aber plötzlich sind sich alle einig.



Ich mein, einerseits ist es schon eine Wohltat, wenn die Stimmen in meinem Kopf mal alle einer Meinung sind. Allerdings tun sie ihre Einigkeit dann im Kanon kund, was mir zu den bereits vorhandenen Zahnschmerzen zusätzlich Kopf- und Ohrenscherzen ... es ist nicht schön! Ich, Es und Über-Ich rebellieren da im Verbund, wenn alles und jeder ge'nen-t wird. Und mir geht es dabei nicht (nur) um die ständige und aufsehenserregend alberne Apostroph-Abneigung einiger, die sich darin äußert, dass statt des Apostrophs (oder „Hochkomma“, wie wir Lateiner sagen) ein Accent grave (`) oder ein Accent aigu (´) vor das „nen“ gesetzt wird (und es wird auch nicht richtiger, wenn man überhaupt kein Satzzeichen voranstellt). Mir geht es hauptsächlich darum, dass alles, was der große Manitu so in The West gesetzt hat und daneben, den unbestimmten Artikel „einen“ vorangestellt bekommt. Dabei ist es sooo einfach:

'n = ein
 'ne = eine
 'nen = einen
 'nem = einem
 'ner = einer
 'nes = eines (sehr seltsam sowie selten)

Der Apostroph ersetzt immer und ausschließlich das „ei“ bei unbestimmten Artikeln. Es heißt also „ne Freundin“, „ne Frau“, „ne Postkutsche“ und „Styled Bill hat doch an 'ner Steckdose gelutscht.“ Es ist wirklich einfach. Die Chance, dass „nen“ richtig ist, liegt grob geschätzt bei 1:6. Die fortgesetzt fröhliche Verwendung von „nen“ vor jedem gottverdammten Substantiv ist – jegliche Form der Intelligenz komplett negierend - in etwa so effektiv, wie beim Lotto nur eine einzige Zahl zu tippen, in der Hoffnung, dass die sechs mal hintereinander gezogen wird ... bei ein und derselben Ziehung wohl gemerkt, und damit an den Intellekt von Otto Normalkuhntreiber höchstens die Art Anspruch verlangend, die ein pervers perforierter Putzerfisch oder ein liederlich laktoseintoleranter Labradoodle bei Veganern einheimst.

Lesereinsendung Styled Bill - Fortsetzung

Es gibt so Dinge im Leben, die macht man nur einmal. Wer wie ich einen Großteil seiner Kindheit in der Eifel zugebracht hat, dem wird da sofort das gegen-Elektrozaun-Pinkeln einfallen oder versuchen, eine Kuh zu umarmen oder auch das allseits beliebte Böller-in-Ameisenhaufen-Stecken ... und halt den maximalen Sicherheitsabstand auf ungefähr einen Meter einschätzen. Darunter fällt Jahrzehnte später wohl auch die einzigartige Blödheit, an Heiligabend Weihnachtsgeschenke für Mutter, Vater und Freundin zu besorgen ... sowas machst Du exakt einmal im Leben, dann bist Du geheilt ... echt ... Kölner Innenstadt, Schildergasse, Hohestraße, an Heiligabend so ab 12.00 Uhr, und Du brauchst dringendst Geschenke ... mit dieser Erfahrung lache ich mittlerweile Vietnamveteranen aus, Magnum, das A-Team ... die reinsten Luftpumpen gegen mich! Aber ich habe meine Geschenke bekommen ... gut, auch ein paar blaue Flecken, zwei Schürfwunden, eine Morddrohung, den Vorschlag, mein eigenes Knie zu begatten, ein Jacke, die ich nie wieder tragen kann, eine gehörige Portion Misanthropie und unzählige graue Haare. Aber ich habe meine Geschenke bekommen. Rambo hätte geweint!



Wie gesagt: so manches macht man exakt einmal, das reicht dann fürs ganze Leben. Zum Beispiel schreibt man „nämlich“ nur einmal mit „H“, dann sagt der Lehrer das berühmte Sprüchlein auf, das brennt sich sofort irgendwo im Hirn fest, und man tut das die wieder. Aber das mit dem „,nen“ wird ja ständig gemacht. Und ich kann mir beim besten Willen nicht erklären, warum. Soll das cool wirken, wenn man in der Schriftsprache Worte schleift? Das mag bei der Jugend ja vielleicht noch stimmen. Aber irgendwann nimmt „cool sein“ doch echt nicht mehr den Stellenwert ein wie damals, als wir Jungs uns jeden Morgen eine halbe Tube Gel in die Haare gekleistert und das Ergebnis dann mit einer schief sitzenden Basecap fixiert haben, oder? Außerdem weiß ich von einigen Delinqu'zenten hier ihr Alter. Und in dem Alter ist der Inbegriff der Coolness, morgens aufzuwachen und noch zu leben, dicht gefolgt von dem frommen Wunsch, nicht vergessen zu haben, in welcher Reihenfolge man sich die ganzen Medikamente reinpfeift, die einem diese lebensbejahende Art des Aufstehens ermöglichen. Will sagen: irgendwann ist „cool“ wirklich nur noch bei der Geschmacksrichtung von Zahnpasta ein Attribut, auf das man achtet. Also das kann's schonmal nicht sein.

Schreibfaulheit vielleicht? Jetzt auch ein seltsamen Argument, wenn man bedenkt, dass man nur ein „ei“ auslässt, das wären bei 40 Zeichen ganze 5% Ersparnis, und dieser Satz hier allein hat 107 Zeichen mehr. Ich bin zu faul, die „Ersparnis“ bei einem Jahr auszurechnen.



Eine Ei-Allergie? Die würde ich auch kommentarlos akzeptieren, aber die schreiben nie „H'ligabend“, „Br'tmaulfrosch“ oder „Bill, halt doch endlich mal D'n Maul!“. Neee, nur bei „einen“ wird das „ei“ ausgelassen. Seltsam. Darum meine Bitte: hört auf mit dem „,nen“! Meinen Zähnen, meinen Stimmen und meinen Zehen zuliebe!

Und ja, ich erwarte jetzt nichts weniger als so 'ne Art „,nen-flation“ in ganz TW ... ich kenn Euch Sauhaufen doch! ;-)

(Styled Bill)

Interviews der zwei The West Zeitungen

Zwei The West Zeitungen, zwei Interviews

Anfang November erhielt Tony Montana 1602 in der Welt Louisiana ein Telegramm von der ihm bis dahin unbekanntem Spielerin **Viola del Pensiero**. Sie stellte sich als Redakteurin der italienischen The West Zeitung "**Giornalino The West**" (GTW) vor und fragte an, ob ein Interview mit der deutschen TWTimes möglich wäre. Natürlich waren wir gerne dazu bereit und so wurden die Fragen der Italiener nach und nach an uns übermittelt. Im Laufe des Interviews vereinbarten wir, dass die italienischen Kollegen die gleichen Fragen ebenfalls mit Bezug auf ihr eigenes Zeitungsprojekt beantworten. Ihr könnt daher hier nun sowohl unsere Antworten als auch die Antworten der GTW lesen und so in einem direkten Vergleich einen Eindruck davon bekommen, wie wir unsere Zeitung gestalten und wie es unsere Kollegen südlich der Alpen tun. Wer sich die italienische Zeitung mal anschauen möchte, findet sie im italienischen The West Forum unter dem Link: <https://forum.the-west.it/index.php?forums/info-giornalino-del-west-it.55/>

(Tony Montana 1602)



Frage: Wann wurde die Zeitung gegründet? Wer hat es gegründet und wie ist das Projekt entstanden?

Giornalino The West: Die italienische Zeitung wurde mehrmals gestartet und gestoppt und war in ihrer Tätigkeit nicht konstant. Auf der Suche nach Daten zu den Erstaussgaben, die im offiziellen Forum des italienischen Servers noch sichtbare Spuren hinterlassen haben, finden wir Ankündigungen zur Einrichtung einer speziellen Website im Jahr 2013, an der Spieler gearbeitet haben, die heute nicht mehr am Spiel beteiligt sind. Leider ist es nicht mehr wiederherstellbar und sichtbar.

Das Projekt für die aktuelle Ausgabe entstand vor genau einem Jahr. Am 1. Dezember 2022 haben wir nach einer zweijährigen Pause wieder mit der Veröffentlichung begonnen und starteten erneut mit dem Ziel, mit unseren Veröffentlichungen konstant zu sein und mit vielen Ideen und dem Wunsch, jeden Monat Spaß zu haben.

Ich und ein anderer Journalist waren bereits 2019 Mitglieder der Zeitung und wir haben Maßnahmen ergriffen, um sie wieder in Gang zu bringen.

TWTimes: TWTimes wurde im Jahr 2009 gegründet. Unsere erste Ausgabe war am 1. März 2009 online. Von da an haben wir 177 Ausgaben in 177 aufeinanderfolgenden Monaten veröffentlicht. Die Ausgabe vom Dezember 2023 wird die Nummer 178 sein. Alle Ausgaben sind am ersten Tag des Monats online gewesen. Kein anderes Online-Spiel weltweit hat eine von Fans erstellte Publikation, die so lange läuft wie unser Projekt. Wir sind sehr stolz darauf.

TWTimes wurde von einem Spieler namens SirWusel gegründet. Er war unser erster Herausgeber und war auch für den technischen Support zuständig. Einige Zeit später hat er sich von TWTimes und dem Spiel zurückgezogen und ist leider vor ein paar Jahren gestorben. Unser erster Chefredakteur war ein Spieler namens stam1994. Die Redakteure der ersten Ausgabe hießen: Terrakotta, spudder, Killeroli, DerOlde, Daddl, egyptgod, Spiritman und KentPaul. Keiner dieser Spieler ist noch aktiv im Spiel.

Es war die Idee von SirWusel und stam1994, das Projekt zu starten, um die Sicht eines Spielers auf das Spiel zu präsentieren und Informationen über das Spiel unter den Spielern zu verbreiten.

Interviews der zwei The West Zeitungen - Fortsetzung

Frage: Können Sie das aktuelle Redaktionsteam beschreiben? Wie viele seid ihr? Welche Rollen haben Sie? Wie bereiten Sie die Ausgaben vor?

Giornalino The West: Derzeit besteht das Redaktionsteam aus fünf Mitgliedern. **Patata Bella** und ich widmen uns Untersuchungen und Interviews mit Spielern. **Lilien** widmet sich Kolumnen mit Kuriositäten und Geschichten aus dem historischen Wilden Westen. **MargotMine** ist die Autorin von Fantasy-Geschichten, die von ihren persönlichen Erfahrungen im Spiel inspiriert sind, und schließlich ist **Ginof** unser Grafiktechniker, der sich um das IT-Management der Website kümmert, die Ausgabe in ihrer endgültigen grafischen Version erstellt und bei Bedarf mit mir zusammenarbeitet um Quizze zu erstellen.

TWTimes: Unser Redaktionsteam besteht im Moment aus vier Mitgliedern: Cymoril, Graf Luckner, quis, Tony Montana 1602. Wir alle vier steuern Inhalte bei, quis macht das Layout und ich leite die Ausgaben an den Community Manager weiter, sobald sie fertig sind.



Frage: Gehören Sie auch in anderen Funktionen zum Personal? Oder widmen Sie sich nur der Zeitung?

Giornalino The West: Keiner von uns ist Teil des Teams von The Italian West und wir alle spielen und haben Spaß daran, die Zeitung zu redigieren. Das italienische Personal stellt uns Preise für die Spiele und Quizze zur Verfügung.

Bis 2019 nutzten wir einen Bereich des offiziellen italienischen Forums, um die Artikel zu erstellen und die Ausgabe zu veröffentlichen. Anschließend beschlossen wir, eine externe Website zu erstellen und zu nutzen, auf der wir die Ausgaben veröffentlichen und die Zeitung auch für diejenigen zugänglich machen konnten, die das Forum nicht lesen und sind nicht registriert.

Im Jahr 2022 haben wir diese Seite wieder aufgenommen, verbessert und auch zu einem Archiv aller veröffentlichten Ausgaben ausgebaut.

TWTimes: Kein Mitglied des TWTimes-Teams ist Teil des offiziellen The West-Teams. Die TWTimes war schon immer unabhängig von der Kontrolle und dem Einfluss von InnoGames. Wir waren also schon immer ein „Spielerprojekt“ und können schreiben und veröffentlichen, was wir wollen. Unser Motto lautet: „TWTimes – von Spielern, für Spieler“.

Die Unterstützung von InnoGames erfolgt dreifach. Erstens dürfen wir alle Spielinhalte (z. B. Bilder oder Wiki-Inhalte) für unsere Zeitung verwenden. Zweitens stellt InnoGames Preise für unsere Quizze und Rätsel bereit. Drittens haben wir im offiziellen The West-Forum einen speziellen Bereich, in dem wir Fragen an das offizielle The West-Team stellen können.



Interviews der zwei The West Zeitungen - Fortsetzung

Frage: Wie lange engagiert sich jedes Mitglied bereits für TWtimes? Können Sie etwas über sich selbst als Journalisten erzählen?

Giornalino The West: Patata bella und ich sind seit 2019 Mitglieder der TW-Times, Lilien und Ginof seit 2022 und MargotMine seit 2023. Wir sind alle begeistert von diesem Projekt, das unserer Meinung nach ganz uns gehört. Jeder widmet sich dem, was ihm am besten gefällt und dem er folgen möchte. Wir arbeiten sehr gerne in Gruppen und tauschen Meinungen und Ideen aus, um die Ausgaben zu erstellen. Wir teilen die Vision, dass das Spiel ein angenehmer Zeitvertreib ist, bei dem wir uns sowohl unserem eigenen Charakter widmen, als auch mit anderen Spielern in Kontakt treten und Freundschaften schließen können.

Wir sind mit der von uns geleisteten Arbeit sehr zufrieden und das spornt uns zu einem konstanten Engagement im Laufe der Zeit an. Auch die Kommentare unserer Leser sind sehr hilfreich, um zu verstehen, ob wir gute Arbeit geleistet haben, und wir ermutigen die Spieler gerne, uns nach jeder Veröffentlichung stets Feedback zu geben.

TWTimes: Cymoril wurde 2009 Mitglied der TWTimes, quis und ich traten 2010 bei und Graf Luckner kam 2022 zu unserem Team. Wir alle sind von unserem Motto motiviert und leben es: Wir wollen Inhalte aus der Spielerperspektive schaffen, die unterhaltsam zu lesen und gleichzeitig informierend sind. Aus diesem Grund haben wir nicht nur Artikel mit direktem Bezug zum Spiel The West. Von Zeit zu Zeit veröffentlichen wir auch Artikel über die Geschichte des Wilden Westens, beispielsweise über interessante historische Personen oder die Waffen des Wilden Westens. Wir bieten: „Spielend lernen“.



Frage: Entscheidet jeder, was er tun und schreiben möchte, oder folgen Sie einem vorgegebenen Muster? Wie entsteht Ihre Publikation?

Giornalino The West: Jeder von uns schreibt in jeder Ausgabe eine Kolumne, ich schreibe auch zwei, je nachdem, welche Ideen mir einfallen. Wir haben Kolumnen erstellt, in denen jeder jeden Monat einen Artikel schreibt. Wir versuchen, Themen auszuwählen, die die Spielperiode und die Ereignisse des Spiels widerspiegeln, aber ohne allzu viele Einschränkungen. Ich persönlich experimentiere gerne und variiere die Art der Artikel.

Wir haben einen Arbeitschat erstellt, der nur der Zeitung gewidmet ist, in dem jeder von uns Themenvorschläge macht und in dem wir Ideen und den Fortschritt der Arbeit diskutieren. Wir haben uns zum Ziel gesetzt, wie Sie jeden 1. des Monats als Veröffentlichungsrhythmus einzuhalten. Uns gefiel die Idee, die Leser an ein regelmäßig erscheinendes Monatsmagazin zu gewöhnen.

Unser Techniker Ginof sammelt die Werke jedes Journalisten auf der Website und stellt die Ausgabe zusammen. Er kümmert sich auch um das Archiv der Ausgaben und hat alle veröffentlichten Artikel entsprechend der Kolumne katalogisiert, um die Konsultation der Leser zu erleichtern, die die italienische TWTimes erkunden können Website und finden Sie alle veröffentlichten Ausgaben.

TWTimes: Jedes TWTimes-Mitglied kann frei wählen, was es in jeder Ausgabe tun möchte. Unsere einzige Anforderung ist, dass jedes Mitglied zu jeder Ausgabe etwas beisteuert. Unsere Themen konzentrieren sich auf unsere eigenen Interessen und Erfahrungen im Spiel und werden vom Gameplay im Allgemeinen beeinflusst.

Natürlich hat jedes Mitglied besondere Interessen. Cymoril und quis konzentrieren sich zum Beispiel auf besondere Eventwelten, Graf Luckner hat einen besonderen Humor und sorgt für lustige Sachen und ich schreibe Artikel zu den Updates des Spiels, zu historischen Inhalten und mache Quizze.

Interviews der zwei The West Zeitungen - Fortsetzung

Frage: Kennen oder haben Sie Kontakte oder wurden Sie von anderen TW-Times von anderen ausländischen Servern kontaktiert?

Giornalino The West: Wir kennen nur Ihre Ausgabe, im Internet hatte ich einige inzwischen historische Spuren der französischen Ausgabe von 2009 gefunden, aber nichts Aktuelles.

TWTimes: Wir haben keinen Kontakt zu anderen The West-Zeitungen wie unserer. Vor vielen Jahren gab es eine englische und eine französische TWTimes, aber sie hielten nicht lange durch. Die einzige andere Version, die wir heute kennen, ist die italienische TWTimes.



Frage: Wie würden Sie mit Ihrer Erfahrung als Spieler und Journalisten von The West die erfahrenen Spieler beschreiben, die weiterhin eine Leidenschaft für dieses mittlerweile 15 Jahre alte Online-Spiel haben?

Giornalino The West: Die erfahrenen Spieler, die nach so vielen Jahren immer noch The West spielen, sind Menschen, die das Spiel, ihre Spielerfreunde, die Ranglisten, die Siege und die mit Mühe, Zeit und Hingabe erreichten Ziele lieb gewonnen haben. Sie sind nostalgisch im Bezug auf das Spiel und versuchen, Erfolge zu erzielen und Sammlungen zu vervollständigen, immer auf der Suche nach neuen Ideen und Zielen.

Sie haben unterschiedliche Stile und Spielweisen, alleine und vielleicht entspannend, aber mit Kontinuität oder mit abwechselnden Spiel- und Pausenzeiten mit langen Pausen.

Veteranen sind auch eine großartige Ressource für ihre Spielerfahrung, die sie an diejenigen weitergeben können, die sich zum ersten Mal mit dem Spiel befassen, eine nützliche Referenz zum Verständnis der komplizierteren Dynamik des Spiels für diejenigen, die keine Experten sind.

TWTimes: Ich denke, dass es im Spiel im Allgemeinen zwei verschiedene Arten von „Veteranenspielern“ gibt.

Der erste Typ ist der „Leistungsträger“ – ein Spieler, der nach all den Jahren immer noch Ziele hat. Die Ziele können von Spieler zu Spieler unterschiedlich sein. Sie können selbstdefiniert sein, z. B. „Haben Sie 200 Teile jedes Arbeitsprodukts in Ihrem Inventar“, oder sie können spieldefiniert sein, z. B. die Erfolge des Spiels oder des nächsten Levelaufstiegs.

Der zweite Typ ist der „Gelegenheitsspieler“. Er hat keine besonderen Ziele und spielt einfach mit. Die meisten Spieler dieser Art haben starke Verbindungen zu anderen Spielern. Sie nutzen das Spiel eher wie ein soziales Netzwerk, um mit ihren Freunden zu kommunizieren, als wie ein echtes Spiel.



Interviews der zwei The West Zeitungen - Fortsetzung

Frage: Hatten Sie jemals Meinungsverschiedenheiten oder umstrittene Entscheidungen der InnoGames-Mitarbeiter oder eines Teils davon?

Giornalino The West: In der Vergangenheit wurde die italienische TWTimes hauptsächlich innerhalb des offiziellen Forums in Zusammenarbeit mit den Mitarbeitern verwaltet, sodass es immer einen Mitarbeiter als Ansprechpartner gab. Ich denke, es gab in der Vergangenheit Diskussionen und Kontroversen mit dem Team, das vor unserem jetzigen aktiv war. Meist waren Meinungsverschiedenheiten auf persönlicher Ebene mit den Mitarbeitern der Grund. Derzeit arbeitet unser Redaktionsteam unabhängig vom offiziellen The West Team und arbeitet mit dem Support zusammen, wenn es um die Preise für unsere Spiele und deren Zuordnung zu den Spielern geht.

TWTimes: InnoGames-Mitarbeiter oder Mitglieder des offiziellen The West-Teams haben nie in die TWTimes eingegriffen. Das können sie nicht, weil sie die TWTimes-Ausgaben vor der Veröffentlichung nicht lesen können. Es gibt nur eine Regel, die wir befolgen müssen: Unsere Inhalte müssen den offiziellen Regeln des Spiels The West entsprechen, wie sie im offiziellen The West Wiki veröffentlicht sind. Das bedeutet zum Beispiel, dass wir in unseren Artikeln andere Spieler nicht beleidigen dürfen, aber das ist sowieso nicht unser Stil.

Das Redaktionsteam der TWTimes bedankt sich bei den italienischen Kollegen ganz herzlich für die Beantwortung der Fragen und die kollegiale Zusammenarbeit!

Das Interview führte Tony Montana 1602.



War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat November?

„Geistere hier nicht rum Lucky, sieh zu dass dein Bericht fertig wird.“ „Ach ... und du hast deine schon fertig Tony? Danach sieht es nämlich nicht aus. Aber danke für den Tipp!“ „Sorry, war nicht so gemeint.“ „Trotzdem danke. Da waren ja noch die Geister ...“

Rettung des Saloon 21

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!“ ... Die Nachricht von den Geistern verbreitete sich wie ein Lauffeuer im ganzen Wilden Westen. Bürger aus den verschiedenen Ecken des Landes kamen zum Saloon 21, um sich dem Kampf gegen die rastlosen Seelen anzuschließen.

In der Dunkelheit der Halloween-Nacht versammelten sich die tapferen Krieger vor dem Fort und retteten den Saloon 21.

Nachzulesen hier: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/page-2#post-905308> (Gewinner im Spoiler - Herzlichen Glückwunsch).

War sonst noch was?

Ach ja, **AnnieO** wies uns darauf hin, dass wir zum **Handwerksevent** nichts gebracht hätten in der letzten Ausgabe. Na ja, es zeigt wenigstens, dass wir gelesen werden. „Wenn du noch länger vor dich hinmurmelt, gibt es die letzte Ausgabe des Jahres erst zu Weihnachten, Lucky.“ „Was ist los mit dir Tony? Schlechte Laune heute? Pack die in die noch fehlenden Rätsel oder ins Interview rein.“

Es ist **Lustig**, der **Peter**, der mit seinen „Unschlagbaren“ **Albert III**, **royalfaker** und **Joker*** mal wieder gewonnen hat. Die Gesamtgewinnerliste gibt es hier: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/crafting-teamevent.79666/>

War sonst noch was?

Oh fast vergessen! Die neue **Totenkopfanzeige** links im Questtracker, wenn eine Quest unerfüllt abgelaufen ist.



War sonst noch was? - Fortsetzung

Und? War sonst noch was?

Die neuen Sets **Mictecacihuats Set** und **Papa Legbas Set** können jetzt verkauft bzw. gekauft werden. Bloß gut, dass der Kauf nicht telefonisch geht ... das Mic-Set kann doch keiner aussprechen ... „Was murmelst du schon wieder in deinen Bart Lucky?“ „Ist doch wahr, quis. Sprich du doch mal dieses Mic-Dingens aus.“ „Kein Problem: M i c t e c a c i h u a t l.“ „Ja, ja sei ehrlich - du hast trainiert, weil du in der letzten Ausgabe darüber berichtet hast.“ „Ich mag halt Sprachen.“ „Ok, fällt dir sonst noch was ein was war? Mir gehen gerade die Ideen aus.“ „Keine Ahnung, muss das Layout machen, frag mal Tony oder Cymo.“

Was ist diesmal anders seit die neuen Sets gehandelt werden können? Papas Hüte waren am ersten Verkaufstag eine Rarität, während bei anderen neuen Setverkäufen der Markt mit Hüten überschwemmt wurde. Am zweiten Tag waren fünf bis zehn Hüte auf dem Markt im Angebot, die jedoch knapp eine Million kosteten. Die wahrscheinliche Ursache für die Knappheit: Wer den Hut beim Event erdreht hatte, klickte beim nächsten Hutgewinn weiter. Deshalb gab es diesmal die sonst raren Waffen schon fast in Unmengen.

„Lucky was ist das auf deinem Monitor?“ „Da bin ich zufällig drauf geraten bei meinen Recherchen, quis. Das ist auch eine große Kugel, ein Mercateum.“ „Klingt interessant. Das sollten wir uns mal genauer ansehen.“ „Aber diesmal will ich mit, quis!“ „Dann frag Cymo.“ „Was soll Lucky mich fragen?“ „Ich habe etwas entdeckt, Cymo und möchte diesmal den Ausflug mitmachen, ansonsten verrate ich dir nicht was ich gefunden habe.“ „Na dann schauen wir mal, ob sich das einrichten lässt.“ „Wir wissen doch, du bist nicht neugierig, sondern nur wissensdurstig - Reporter halt.“

Und war nun immer noch was in diesem Monat?

Hm ... das Questevent. Schreibe ich was dazu oder lasse ich es lieber? Ich war ja nicht dabei, aber was die Recherchen ergaben, da ging es wohl etwas holprig zu bei dem Event. Wer da Genaueres wissen will, der kann hier mal nachlesen: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/questevent.79763/>

Glückwunsch den Gewinnern, die hier aufgeführt wurden: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/questevent.79762/>

Was gab es sonst noch?

Kürbisse! Und davon jede Menge, verbunden mit einer Quest. Genau 100 Stück kann man finden. Hab es fast geschafft, aber es ist eklig. Inno hat die Kürbisse wohl schon zu Ostern bei den Arbeiten versteckt. Dauernd muss ich Hände waschen wegen der verfaulten Kürbisse. Ich könnte ja Handschuhe anziehen ... Aber dann tauchen die Verfaulten garantiert nicht mehr auf.



Aber sonst war nix mehr! „Doch Lucky.“ „Was denn Cymo?“ Hm ... die sagt nix ... Mal das Forum von The West durchstöbern.

Winterlich-weihnachtliche Geschichten gesucht ... für den Adventskalender. Und sie waren fündig. Ein Teil kommt in den Adventskalender. Näheres dazu gibt es hier: <https://forum.the-west.de/index.php?threads/winterlich-weihnachtliche-geschichten-gesucht.79800/>

(Graf Luckner)



Spione unterwegs ...

AAA: noch 1 duell... lieber gott, halt die weiber zurück
BBB: denke CCC wird dich dran hindern ^^
AAA: finger weg von mir CCC ... AAA fällt in Ohnmacht. CCC gewinnt das Duell, bekommt 1883 Erfahrung, 195 Duellerfahrung und erhält \$24.946.
AAA verliert 117 Duellerfahrung.
AAA: blödes weibsbild
BBB: hmm ^^
AAA: verfluchte *Schei...*, ich lebe hier maximal 10 min. ihr müsst doch längst eure 10 duelle durch haben
CCC: ja, ich bin fertig jetzt, vor mir seid ihr sicher, sry
AAA, tut mir leid
AAA: blödsinn, nicht die bohne

AAA: ich will doch gar nix von Euch. ich will selber was ziehen bei diesem Rotzkackfurzevent!
BBB: RKF-Event, toller Name :-D guten Morgen, nee, guten Tach
CCC: Das Rotzkackfurzevent muss weg!
BBB: huch, Fäkalsprache, pfui :-D :-D :-D
AAA: genau! was? jetzt ist es vorbei? ich wollte mir gerade eben, just in diesem Augenblick, 50000 Nuggets kaufen, um mir Papa Legbas Schleife zu sichern! Das kann doch wohl nicht wahr sein!
DDD: die 50k Nuggets kannst du ja trotzdem noch kaufen :-)
AAA: nönö jetzt mag ich nimmer
EEE: Du willst doch nur jammern, immer das Selbe mit Dir^^
AAA: warum sollte ich denn nicht jammern?
EEE: Machts Gesicht hässlich^^
AAA: wenn ich noch schöner wär, würde die Welt um mich herum total verstrahlt werden
EEE: Ähja

AAA: uii Du hast Leutnant Löchrig mit 418 Schaden getroffen!
BBB: Leutnant Löchrig mit 652 Schaden endlich
AAA: erster treffer :/
CCC: Du hast Leutnant Löchrig mit 438 Schaden getroffen! dito, 1 treffer bis jetzt
DDD: und zack wieder ein paar löcher mehr im pelz :-D

AAA: verdammt ihr doofen weiber, es reicht. ich schaff nicht ein duell weiter, weil ihr mich immer hinlegt
BBB: das war keine Absicht ;-(
AAA: halb so doll reicht doch auch
AAA: doch war es, ist ja nicht das erste mal. seit 5 tagen bin ich alle 8 h ko
BBB: ich hab viel zu wenig Ahnung von Duellen, um hier gezielt Leute umzulegen. ich rüste mich einfach nach besten Wissen und Gewissen aus und hoffe auf einen Sieg
AAA: ist dir gelungen
CCC: Normalerweise freuen sich doch männer wenn sie flachgelegt werden ??
AAA: hast du endlich 10 siege
AAA: soviel ausdauer hat kein mann CCC, alle 8 h kommt ein weib und vergewaltigt mich

AAA: Dann schau mal am Markt ob du Skelett ...
BBB: ich skelett ? :O ich dicker alter mann bin :-D

AAA: hm suche noch die Rezepte Herstellung eines Erlesenen Tropfens und Herstellung eines mittels gegen quallen

AAA: Du hast Geisterkommandant mit 441 Schaden getroffen!
BBB: CCC, was hast Du geladen?
DDD: ist ein normaler Crit bei soviel LP
CCC: kichererbsen :-D

AAA: [Schwarzes Herz des Todes' Messer] ein messer ,na sowas
BBB: ach du hast das, wollt grade wurst schneiden, weg wars :-D



AAA: ich gehe aus der toilette raaus muss arbeiten bs
BBB: ...arbeitest du bei DIXI Klo ? bis später
AAA: :-D wenn ich tw checken will bs

AAA: BBB hast du sie immer noch nicht alle?
BBB: ich hab noch nie alle gehabt :-D
AAA: das stimmt wohl :-D
BBB: siehst

AAA: Wo is denn die lustige Maske hin, die man bekommen sollte... :-o Noch im Paket unterwegs? Ach Gott...ich habs gefunden... :-D Neeeeeeoneeonee...

Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Quacksalberschuhe] erhalten.

Henry: BBB hat als Erster die Errungenschaft [Schlapphut] erhalten.

Henry: BBB hat als Erster die Errungenschaft [I've come a long way, baby] erhalten.

AAA: so... Ziggi und dann noch ne Tass Kaffee
BBB: der gesundheitsminister warnt: rauchen schadet der gesundheit
CCC: duelle auch ;-)

Henry: CCC hat als Erster die Errungenschaft [Der Schwanz des Teufels] erhalten.

Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Stark wie ein Büffel] erhalten.

Henry: CCC hat als Erster die Errungenschaft [Reich und Schön] erhalten.

AAA: hab da mal ne frage, @noise, ist das normal, dass der saloon21 fortkampf morgen so spät ist? oder habt ihr die zeit falsch umgestellt :-D in phönix
BBB: na die Geister kommen doch erst um Mitternacht...

Henry: BBB hat als Erster die Errungenschaft [Meister aller Klassen] erhalten.

Henry: AAA hat als Erster die Errungenschaft [Erfolgreicher Geschäftsmann] erhalten.

DDD: reicht henry die tun nur wichtig :-D

AAA: ach, die ist gar nicht mehr da
BBB: hat einen Termin mit dem Kaffee^^

Henry: DDD hat als Erster die Errungenschaft [Soapstar!] erhalten.

DDD: tadaaaaa

BBB: wer tut jetzt wichtig?!

AAA: BBB ich hab jede menge zwiebel in der pfanne angebraten und dann ist mir was eingefallen ,ich hab zucker drüber gestreut ,super lecker sag ich dir

BBB: zucker?

AAA: ja ,die zwiebel karamelisieren dann ,probier es mal aus

BBB: aha,noch nie gehört

AAA: aber wenig zucker nur

BBB: ok

AAA: das is so lecker ,ich sollte mir ein patent drauf geben lassen :-D

BBB: CCC blasen se immer zucker in A.....

?? ?? ?? :-D

AAA: ich glaub aber nicht das der dann besser schmeckt :-D

CCC: also gleich fliegen hier die löcher ausem käse du ...

AAA: Duell: AAA vs. BBBB (3 LP gegen 5231 LP)

CCC: 3 schadenspunkte ?? soll ich den notarzt rufen ? den letzten willen aufsetzen ,wirst du es überleben ?

AAA: geht gerade so,hab ein pflaster

CCC: puh ,glück gehabt

AAA: kohle is ja auch alle,scheisse,mal 4 stunden einstellen,mist :-D umso höher die rezepte,da gehts aber rund

BBB: ja wenn du nur vor der stadtkasse sitzt ,.. kommt nix rein du ,.. :-D

AAA: wenn da mal was drin wer du pfeife :-D

BBB: ja nu aber du ,.. :-D bin doch der einzige der einzahlt da ,..

AAA: einsackt ja :-D zum glück bist nich bei CCC,der hätte nichmal mehr fischfutter ?? :-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.

- Auch wenn mein genaues Geburtsdatum unbekannt ist, wird als Jahr 1838 angenommen.
- Mein Geburtsort liegt in der Nähe eines Flusses in South Dakota.
- Ich wuchs zusammen mit Crazy Horse auf, einem lebenslangen Freund.
- Mein Name besteht aus einem Personalpronomen und einem Nomen.
- Mit Anfang 20 wurde ich Anführer einer Gruppe und kämpfte gegen US-Amerikaner und andere Indianer.
- In der Folgezeit war ich auch in der Organisation meines Stammes tätig und für Sicherheit und Ordnung zuständig.
- Als ich fast 40 Jahre alt war, wurde mein lebenslanger Freund Crazy Horse in einer Reservation, in die wir nach unseren Kämpfen gegangen waren, von Soldaten ermordet.
- Ich verließ daraufhin die Reservation, um wieder frei zu leben.
- Aufgrund der zunehmenden Besiedelung des Westens und der Erschließung des Westens durch die Eisenbahn, kehrte meine Gruppe drei Jahre später jedoch wieder in eine Reservation zurück.
- Ich lebte bis zu meinem Tod in der Pine Ridge Reservation und vertrat die Interessen meines Stammes gegenüber den US-Amerikanern.
- Ich reiste mehrfach für Verhandlungen nach Washington und war in meiner Reservation auch als Richter am offiziell eingerichteten Court of Indian Offenses tätig.
- Aufgrund meines bis ins hohe Lebensalter ausgezeichneten Gedächtnisses, konnte ich sehr umfangreiche Berichte über Geschichte, Kultur und Personen meines Stammes liefern, die auch aufgeschrieben wurden und daher auch noch heute eine bedeutende Quelle zur Erforschung meines Stammes sind.
- Ausgehend von meinem angenommenen Geburtsjahr, starb ich mit 98 Jahren in der Pine Ridge Reservation in South Dakota.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Wie wurde eigentlich die Achterbahn erfunden?

Eines Tages dachten sich die guten Freunde Randall McRoller und Cuthbert McCoaster, dass es mal wieder Zeit wäre, die gerade neu eingerichtete, etwas nördlich ihrer Arbeitsstelle als Kürbispflücker gelegene Wasserrutsche „Mountain Madness“ zu rutschen. Gesagt, getan! Schnell waren sie am Startpunkt der Rutsche am Fuß der Berge und rutschten hinab. Leider hatten sie den Warnhinweis ignoriert, wonach die gleichzeitige Benutzung beider Rutschröhren verboten war. Dass dieser Hinweis bauartbedingt durchaus sinnvoll war, bemerkten sie erst, als sie mit einer Geschwindigkeit, die sie sonst nur vom Reiten kannten, in der Auslaufzone der beiden Rutschen mit den Köpfen aneinander knallten. Eben jene Auslaufzonen der Rutschen führten im unteren Bereich der Anlage nämlich kerzengerade aufeinander zu und so trafen sich die beiden Freunde auf schmerzhaft Art und Weise in der goldenen Mitte. Ihre Schädel waren so hart und der Aufprall so heftig, dass sogar die Pumajäger etwas im Westen von ihrer Jagd abließen und den beiden Dickschädeln zu Hilfe eilten. Nachdem sie gerettet und wieder auf den Beinen waren, befanden Randall McRoller und Cuthbert McCoaster, dass sie selbst ein besseres, sichereres und weniger schmerzhaftes Fahrgeschäft ersinnen könnten. „Wir machen es im Trockenen!“ - „Und mit bequemen Wagen zum Drinsitzen!“ - „Und wir fahren im Kreis!“ - „Und hoch und runter!“ Die Ideen sprudelten nur so und am Ende benötigte das Kind nur noch einen Namen. „Nennen wir es doch nach uns! C kommt vor R, also Coasterroller!“ Randall gefiel das gar nicht. „Ich bin aber der ältere von uns! Mein Name muss vorne stehen!“ Cuthbert war so begeistert von der Sache, dass er sie nicht am Namen scheitern lassen wollte. „Na guut, nennen wir es eben Rollercoaster!“



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 die Mitte der Auslaufzone**)
- 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 - Zeitvertreib

Warten auf das Weihnachtsessen

Ein gemeinsamer Ritt durch die Prärie ... „Was machen wir am Heilig Abend?“, ruft **fairplay12** den anderen zu. „Na wie jedes Jahr. Wir gehen zu Henry“, meint **crow60**. „Ach jedes Jahr das Gleiche“, mault **M.Myers**. „Genau! Wir kochen selbst zu Hause“, mischt sich nun **scorpion-gh** ein. „Ja klar. Ich weiß schon was jetzt kommt. Ich darf an den Herd, während ihr euch amüsiert.“ **fairplay12** ist sauer. Er kocht zwar gern, aber dann meckert **M.Myers** sicher wieder, weil er selbst da noch dies und jenes ans Essen gemischt hätte. „Ok, dann lösen wir jetzt aus, wer kocht“, sagt er hoffnungsvoll in dem Glauben, dass vielleicht **crow60** ... „Das haben wir schon. Und du bist der glückliche Gewinner einer Weihnachtskochmütze“, grinst **crow60**. Verzweifelt wehrt sich **fairplay12**. „Ich bin Schmied. Kann höchstens Buletten schmieden, aber die passen nicht zu Weihnachten.“ **scorpion-gh** hat seinen Stachel ausgefahren: „Wir sind aber nur zwei Schmiede und zwei Quacksalber und letztere an unseren Braten lassen ... dann schmiede du lieber Buletten.“ Der Diskussion müde geworden gibt **fairplay12** nach. Er kocht ja auch gerne. Sie beraten noch, was es als Weihnachtsessen geben soll und freuen sich auf das Fest.



Heilig Abend ist da ... und wie abgesprochen, kocht und bruzzelt **fairplay12** über dem offenen Feuer vor der Hütte, während die anderen Drei weit genug von der Feuerstätte entfernt einen Duellwettbewerb starten und Flaschen abschießen. Sie spielen nach folgenden Regeln:

- Zwei „Duellanten“ treten gegeneinander an, der dritte muss warten.
- Der Gewinner des jeweiligen Spiels spielt die nächste Runde gegen den zuvor Wartenden.



Am Ende des Duellwettbewerbs ergaben sich diese Anzahlen an Spielen:

scorpion-gh hat 8 mal gespielt,
M.Myers hat 12 mal gespielt,
crow60 hat 14 mal gespielt.

M.Myers hat die letzten 7 Spiele in Folge gespielt.

Wer hat das vierte Spiel gewonnen und gegen wen?

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

(quis)

Rätsel Nr. 4 - Waffen-Rätsel

Die Waffen des Westens - das Rätsel

In unregelmäßigen Abständen haben wir die Rubrik "Die Waffen des Westens" in der TWTimes. Die Artikel dazu werden korrekturgelesen von **chamberlin**, der selbst Waffenhändler und Reenactor ist. Diesmal präsentiert er euch ein Rätsel zu dieser Rubrik.

1. Der Wilde Westen ist untrennbar mit dem Namen Colt verbunden. Im Jahre 1870 kam aber die Firma Smith & Wesson mit ihrem Modell No. 3 auf den Markt. Unter welchem Begriff wurde dieser Revolver bekannt?

- a. Cloverfield
- b. Bloomfield
- c. Schofield

2. "The Gun that won the west" - Welche Waffe verbirgt sich hinter diesem Begriff?

- a. Winchester 73
- b. Colt Single Action Army
- c. Derringer

3. Die Volcanic Pistole der Firma Volcanic Repeating Arms (auch in unserem King Fisher Set vorhanden) wurde auch unter einem anderen Namen bekannt. Welchem?

- a. Colt Pistole
- b. Smith & Wesson Pistole
- c. Winchester Pistole

4. Während des US-Bürgerkrieges wurden erstmals im großen Stil Hinterladerkarabiner verschiedener Hersteller und Erfinder eingesetzt. Eine dieser Waffen trägt den Namen eines US-Generals. Welche?

- a. Burnside carbine
- b. Sharps carbine
- c. Lee carbine

5. Der hier im Spiel vorkommende Derringer erlangte durch ein Ereignis traurige Berühmtheit. Welches?

- a. Der Mord an Abraham Lincoln
- b. Gunfight am O.K. Corral
- c. Der Mord an Wild Bill Hickock



6. Was versteht man unter einer "Pepperbox"?

- a. Gewürzstreuer
- b. eine Schachtel für Gewehrpatronen
- c. einen Bündelrevolver

7. Welcher US Präsident war bekannt für seine Winchester 1895 und machte diese bekannt?

- a. Theodor "Teddy" Roosevelt
- b. Abraham Lincoln
- c. Woodrow Wilson



8. Im Jahre 1892 führte die US Army ein neues Gewehr ein, um die veralteten Springfield-Gewehre zu ersetzen. Aus welchem Land kamen diese Waffen?

- a. Dänemark
- b. Schweden
- c. Norwegen

9. Was bezeichnet der Begriff "Minie Ball"?

- a. Ein Hohlbodengeschoss für Musketen
- b. Eine besonders kleine Kugel
- c. Eine Revolverpatrone

10. Die Firma Colt soll Wyatt Earp einen besonderen Revolver zum Geschenk gemacht haben. Welchen?

- a. Colt Dragoon
- b. Colt Army
- c. Colt Buntline

11. Was ist eine Bola?

- a. Mexikanisches Getränk
- b. Argentinisches "Lasso" mit 3 Kugeln
- c. Büffelgewehr

Rätsel Nr. 4 - Waffen-Rätsel - Fortsetzung

12. Wie hieß der "Erfinder" eines berühmten Messers im Wilden Westen?

- a. Anthony Bowie
- b. David Bowie
- c. Jim Bowie



13. Was bezeichnet der Begriff "Parrott Gun"?

- a. Ein Gewehr für Papageien
- b. Einen Geschütztyp im US Bürgerkrieg
- c. Eine virtuelle Maschine (Waffe)

14. Die im King Fisher Set enthaltene Volcanic Pistole verschoß eine besondere Munition. Welche?

- a. Ein hülsenloses Geschöß (Raketengeschöß)
- b. Ein Minie Ball
- c. Eine besonders großkalibrige Patrone



15. Ein silberner Colt SAA mit Elfenbeingriff war das Markenzeichen welches US Generals?

- a. Phil Sheridan
- b. John Pershing
- c. George S. Patton

16. In seinen frühen Western trägt Clint Eastwood einen Revolver mit besonderer Verzierung. Um welche Verzierung handelt es sich?

- a. Eine silberne Schlange
- b. Ein silbernes Kreuz
- c. Ein silberner Adler

17. Im Jahre 1863 wurde durch Abraham Lincoln die erste größere Menge an Repetiergewehren für die US Army bestellt. Welche?

- a. Henry Rifle
- b. Winchester Musket
- c. Spencer Carbine

18. Was bezeichnet man mit dem Begriff "Gunrig"?

- a. Ein Waffenregal
- b. Einen Revolvergurt
- c. Einen Gewehrriemen

19. Der Begriff "Buck and Ball" bezeichnet eine besondere Munitionsart. Welche?

- a. Eine besondere Patrone zur Jagd auf Weißwedelhirsche (Buck)
- b. Eine Ladung aus einer großen und mehreren kleinen Kugeln
- c. Eine besonders große Patrone

20. Dem Erfinder des Bowiemessers wird auch ein besonderes Gewehr nachgesagt. Welches?

- a. Eine Winchester
- b. Eine Gatling Gun
- c. Ein Bündelgewehr

Bitte sendet eure Antworten in der Form "A-B-C-A-B-C-A-B-C-A" ein. Der Gewinner erhält ein komplettes **Vaquero Waffenset** aus Schusswaffe, Schlagwaffe und Gewehr.

(chamberlin)



Rätsel Nr. 5 - Rebus

Die Post ist da!

Es ist Adventszeit und unsere Leser sitzen gern vorm warmen Ofen (Heizung) und knobeln ein bisschen. Leser teilten uns mit, dass sie diese Art von Rätseln mögen, weshalb wir in unserer Rätselkiste herum kramerten. Das gefundene Rätsel ist etwas umfangreicher als die bisherigen. Viel Spaß damit.

 zu=re	 -j -e	 -e s=m	 x=l -ph	!	 u=e d=ry	 u=a	 -b	 r=p -e ₂
 -ie	 k=lt	.	 a=ne e=ie	 -n	 -i l=wo	 eg=d	 -a it=en	 f=s -s
 b=d -r	 z=o	 bi=on r=w	 tt=hn	 -h -d	 b=d -ne	 sc=t r=k	 -m	 h=t -d
 t=s -r	,	 -m u=l	 -k -r	 -e ₁ -f	 w=n -m	 p=tr c=n	 -i	 z=en
 äd=ö e=te	.	 l=m m=ri	 la=g	 k=w ff=up	 -b -g	 pi=so	 k=d	
 g=e	 o=s	 en=t	 u=l	.				

 m=di -s ₂	 w=m	 -or	 f=j -er	 -k	,	 ch=s	 bi=d	
 -c e=i	 -a -en	 -a -en	 k=v -b	 u=i r=m	 b=d -u	 -fe	.	
 mü=i e=w	 -k -r	 i=t	 o=en n=y	 n=d -e	 r=p -e ₂	 l ₁ =ge e=ne l ₂ =t	..	.
 -i	 -e	 o=ä z=t	 b=v	 -m	 s=zw l=n	 d=ne	 m=s d=ck	.
 -b hn=b	 b=d t=f	 z=l e ₂ =t	 -b	 o=ze r=l	.			

Rätsel Nr. 5 - Rebus - Fortsetzung

 e ₁ =d -r	 -s if=w ka=i l=s	 gr=w af=t	 pi=a	 -eu -t
 -w	 -sc -i	 n=h z=sf l=s	 -h	 b=e -r
 e ₁ =g l=t	 -e	 -el	 f=n -r	 fä=ja e=!

 e ₁ =d -r	 ge=c -u	 -e k=lt	 z=j -lt	 -b	 g=t l=m		
 -fe	 f=r er=ak b=t -s	 b=d -r	 ki=e ch=t	 b=v -h	 +ig s=zw l=n		
 h=r u=t r=l	 w=s +r	 w=d l=n	 m=s -l	 bi=ü	 -w h=it -l	 t=f	 fä=i
 k=s e=m ri=u	 -au	 -l	 g=vi -b	 o=ü -e	 !		

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

(Cymoril)

THE WEST



Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 177 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: John Parker
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Who Cares**, Welt Phoenix
Einsendungen: 12 richtige



*Henry Hudson Kitson creator QS:P170,Q1606892
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Minute_Man_Statue_Lexington_Massachusetts_cropped.jpg), „Minute Man Statue Lexington Massachusetts cropped“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>*

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 34154 3497 Screen Nov 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Picardie**, Welt Phoenix
Einsendungen: 12 richtige

Rätsel Nr. 3 - Durchschnittsalter

Lösung: Es waren 6 Farmer anwesend, bevor John den Saloon betrat.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **xyzabcd**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 9 richtige

Rätsel Nr. 4 - Rebus

Lösung: Erste Regel im Wilden Westen: Sitze niemals mit dem Rücken zur Tür. Jeden Moment könnte ein Feind aufschlagen.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **Wallika**, Welt 10
Einsendungen: 12 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.