

★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 179 ★ Januar 2024 ★ © 2024 TWT-Team ★ twtimes.de ★

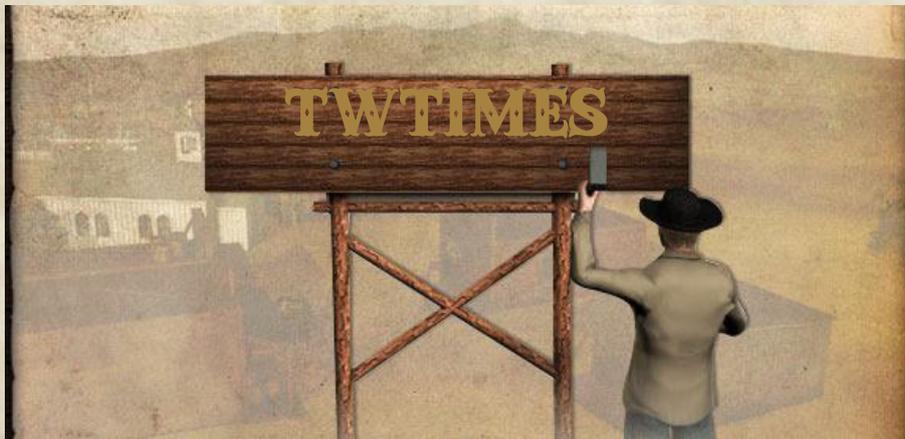
Ausgabe Januar 2024



Howdy Cowgirls
und Cowboys,
natürlich habe ich
mich nicht lumpen
lassen und meine
Kontakte spielen
lassen...



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

mit der Januar-Ausgabe 2024 startet die TWTimes in ihr 15. Jahr und ein Ende ist nicht in Sicht - viel eher sogar ein kleiner Neuanfang. Denn in dieser Ausgabe findet ihr den ersten Beitrag einer neuen Rubrik. Im „Kalenderblatt“ möchten wir zukünftig versuchen, jeden Monat des Jahres ein historisches Ereignis zu beschreiben, das im betreffenden Monat stattfand und einen Bezug zur amerikanischen Geschichte oder dem Wilden Westen hat. Ob sich das kontinuierlich durchhalten lässt, wird sich zeigen, denn zumindest halbwegs bedeutsam oder interessant sollten die Ereignisse schon sein. Keine Sorge, liebe Leser, mit Geschichten wie „Im Juli ist der unbekannte John Doe betrunken aus dem Saloon getorkelt und hingefallen“ werden wir euch nicht eure Zeit stehlen.

Wer beim Forumadventskalender das auf drei Kalendertürchen verteilte Interview mit Hamburg nicht gelesen hat, findet es in dieser Ausgabe nochmal als gesamten Bericht. Für die Waffenliebhaber gibt es einen Bericht zum Colt Cloverleaf. Unser Leser **Spoeggel** schickte eine Geschichte und zu **linusvanpelt** könnt ihr ebenfalls etwas lesen. Die Chatspione waren wieder unterwegs und die Rätselfreunde finden sicher ebenfalls wieder Lust zum Knobeln.

Und Graf Luckner fragt wieder: War sonst noch was im letzten Monat des letzten Jahres?

Die Redakteure der TWTimes

Cymoril, Graf Luckner, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe Januar 2024	1	Auch das gibts	17
Vorwort	2	Guter Vorsatz für das neue Jahr	18
Inhalt	3	War sonst noch was?	19
Wiederholbare Quests	3	Der Chatspion	21
Update 2.212	4	Die Rätselecke	23
Update 2.213	5	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	24
Spielernamen	6	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	25
Fortsetzung Angus und der Schatz	7	Rätsel Nr. 3 - Volle Taschen	26
Die Waffen des Westens	8	Rätsel Nr. 4 - Rebus	27
Lesereinsendung Spoeggel	10	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	28
Kalenderblatt Januar	14	Impressum	29
Interview jugolas mit Hamburg	15		



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Januar

Zum Start des neuen Jahres geht es entspannt los, denn soweit bis Drucklegung dieser Ausgabe bekannt, gibt es im Januar nur eine einzige wiederholbare Aufgabe für uns Spieler.

In der Questreihe **Goldrausch** könnt ihr vom 23.01.2024 um 10:00 Uhr bis zum 29.01.2024 um 23:59 Uhr in sechs einfachen Quests mit insgesamt 22 Stunden Arbeiten und ein paar Arbeitsprodukten den ersten Fertigkeitspunkt des Jahres 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 2.212

Ein Offenbarungseid

Das Update 2.212, das am Dienstag, dem 5. Dezember 2023, in die deutschen Welten von The West kam, ist nichts weniger als ein Offenbarungseid des Anbieters. Das Hauptfeature des Updates ist nämlich Ausdruck der Tatsache, dass der Anbieter entweder nicht gewillt ist, an einem zentralen Element des Spiels zu arbeiten - oder dazu nicht in der Lage ist. Was auch immer der Grund sein mag, das Ergebnis ist zum Schaden der Spieler.

Anstatt endlich ein Duellsystem einzuführen, das den Duellstufen eine sinnvolle Bedeutung zuweist und dadurch für Fairness beim Duellieren sorgt, führte der Anbieter mit dem Update den "**Duellzurücksetzungstrank**" in den Union Pacific Shop ein. Vom irreführenden Namen einmal abgesehen - der Trank setzt nämlich keine Duelle zurück, sondern die Duellstufe - ist der Trank eine Katastrophe für das Spiel. Denn er ermöglicht es jedem Spieler für den Preis von 500 Bonds seine Duellstufe alle 180 Tage auf einen Schlag um sagenhafte 450 Stufen zu senken. Damit verlieren die Duellstufen ihre Funktion, faire Duelle zwischen vergleichbar duellaktiven Spielern sicherzustellen. Mit diesem Trank wird es sehr aktiven Duellanten zukünftig möglich sein, auch komplett duellinaktive Spieler zu duellieren - mit den erwartbaren Ausgängen und Konsequenzen.

Die Tatsache, dass dieser Trank nun auch sogar mit Bonds und nicht ausschließlich mit Nuggets zu bezahlen ist, zeigt deutlich, dass der Anbieter genau solches Verhalten noch zusätzlich unterstützen möchte. Angesichts der Wirkung und des Zeitrahmens ist auch der Preis von 500 Bonds geradezu lächerlich niedrig. 500 Bonds verteilt auf die 180 Tage Wartezeit, das sind 2,77 Bonds pro Tag. Wer es also schafft, auch nur 3 Bonds pro Tag zu erspielen, kann diesen Buff **permanent** nutzen.

Auch die zweite Neuerung zeigt deutlich, dass der Anbieter sich von einem fairen Duellsystem verabschieden will. Der Buff "Geheimnisvoller Trank", der alle 7 Tage die Duellerfahrung um 10 % senken kann, erfährt eine massive Reduzierung seines Preises im Union Pacific Shop - von bisher 500 Bonds auf nun 50 Bonds! Kann sich jemand daran erinnern, dass InnoGames schon einmal für irgendetwas die Preise um 90 Prozent reduziert hätte? Der Autor mit seinen fast 15 Jahren Spielerfahrung jedenfalls nicht. Dieser massive Preisverfall deutet klar darauf hin, dass dieser Buff mit aller Macht ins Spiel gedrückt werden soll - mit der Folge einer noch leichteren Absenkung der Duellstufe mit den absehbaren Konsequenzen für die Fairness der Duelle.

Zukünftig benötigt man also nicht einmal mehr echtes Geld, um in unserem Spiel seine soziopathischen Allmachtsfantasien über virtuelle Duelle gegen Schwächere auszuleben, sondern nur eine minimale Grundaktivität beim Bonds sammeln. Der Anbieter hat es aufgegeben, sich ein faires Duellsystem auszudenken und wem es nicht gefällt, sich dauerhaft von deutlich Stärkeren verprügeln und KO schießen zu lassen, dem bleibt zukünftig nur noch ein Weg, der rechts am Bildschirmrand über den Zahnrad-Button zu finden ist:

Optionen -> Einstellungen -> Account -> Account löschen

Was gab es sonst noch? Der Zugang zu Abenteuern wurde dahingehend verbessert, dass man sich nun nach dem Ende der Lobby stabiler mit dem beginnenden Abenteuer verbinden kann. Das ist ganz sicher wichtiger als ein vernünftiges Duellsystem. Die Questreihe "Das Leben feiern" ist nun so terminiert, dass sie sicher während des noch laufenden Tag der Toten-Events verfügbar ist. Das ist notwendig, da das Event zu den Questvoraussetzungen einer der Quests der Reihe gehört.

Zu guter Letzt wurde auch noch ein Fehler im Duellsystem korrigiert. Bei der Erhöhung der Duellerfahrung wurden die Werte in den Saloons der Städte bisher nicht aktualisiert, sondern weiterhin die alten Werte angezeigt.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-212.79845/> 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-2-212.79846/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.213

Endlich wieder Weihnachtsbeutel!

Weihnachtszeit ist Urlaubszeit - da dies sowohl für die Mitglieder des The West Teams als auch für die Redaktion der TWTimes gilt, wird die letzte Ausgabe des Jahres mit einem vorgezogenen Redaktionsschluss erstellt. Daher kann der folgende Bericht zum letzten Update des Jahres nur auf Grundlage der Beta-Ankündigung erstellt werden. Das genaue Datum der Einführung auf den neuen Welten ist zum Zeitpunkt der Artikelerstellung noch unbekannt, ausgehend von früheren Updates, könnte es aber um den Dienstag, den 19. Dezember 2023, herum liegen.

Das Update bringt ein Dreierlei aus Content, Verbesserung und Fehlerkorrektur mit sich. Zur Freude sicher aller Spieler gab es auch im Jahr 2023 wieder die überaus beliebten Weihnachtsbeutel mit den Sets der vergangenen Jahre sowie die Sonderverkäufe zu Weihnachten. Dabei können gegen Bonds, Nuggets und Dollars Sets vervollständigt oder zusätzliche Gegenstände zum Veredeln erworben werden. Wenn dieses Weihnachtsevent wieder so läuft wie die letzten Jahre, dürfte es bei Erscheinen dieser Ausgabe noch aktiv sein. Die TWTimes wünscht daher allen Spielern viel Glück beim Wichteln!



Beutel, Beutel, Beutel - soweit das Auge reicht!

Eine Verbesserung erfuhren die zwei Erfolge "Oktoberfest 2023" und "Jeder Kürbis ist anders". Diese sind nun nur noch für Spieler sichtbar, die die Erfolge auch tatsächlich erspielt haben. Dadurch wird die Liste der Erfolge nicht unnötig durch nicht mehr erreichbare Erfolge aufgebläht und bleibt so schön übersichtlich.



Erfolge "Oktoberfest 2023" und "Jeder Kürbis ist anders" - Hier für immer sichtbar, im Spiel nur noch für Besitzer der Erfolge!

Eine Fehlerkorrektur erfolgte beim Mitecacihuatl Gewehr, dessen Preis fehlerhaft war. Vor dem Update betrug dieser 500 beziehungsweise 250 Dollar. Wenn er an die Duellwaffen des Sets angepasst wird, dürfte er nach dem Update bei 7500 beziehungsweise 3750 Dollar liegen.



Mitecacihuatl Gewehr - Jetzt mit korrektem Preis!

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Beta-Forum von The West unter der Adresse <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/changelog-2-213.4664/> im Bereich "Ankündigungen". Bei Erscheinen dieser Ausgabe wird sicher auch eine deutsche Ankündigung und Diskussion im deutschen Forum verfügbar sein.

(Tony Montana 1602)

Spielernamen

Linus van Pelt

Wie das so ist, wenn man etwas recherchiert, stößt man auf Dinge, die man gar nicht gesucht hat. Diesmal war es ein Name, der auffiel - Linus van Pelt. **linusvanpelt**? Den gibt es doch als Spielername auf Welt 10.

Oft wissen wir gar nicht, wie ein Spieler zu seinem Namen kam oder was er bedeutet. Manche Namen sind aber auch leicht zu definieren, z. B. **xyzabcd**. Er wählte wohl diesen Namen, weil er das Alphabet vor- und rückwärts aufzählen kann. Oder **fairplay12**, der mindestens 12 mal fair spielte. Nachgefragt lautete die Antwort dann aber: "Also das weiß ich absolut nicht mehr, kein plan. Ich glaube vom Spiel seafight damals mitgenommen." Oder **Flicker Franz** - Franz mit Kleidung aus vielen Flicker? Wir fragten Franz, wie er zu seinem Namen kam. "Äh, gute Frage. Ich glaube das sagt man hier zu windigen Typen. Was für'n Flicker Franz. So in der Art. Das ist 13 Jahre her und mir fiel nix besseres ein. Konnte ja nicht ahnen, dass ich ewig hier spiele.", war seine Antwort. fairplay12 mischte sich ein: "Das weiß ich, die hatten mal 'ne Radtour im Sommer mit Kumpels. Sein Kumpel ist durch Glas gefahren und hatte einen Platten. Da rief er: flicker Franz!" Spieler Redwhiteinside klärte uns auf: **Redwhiteinside** ist eine Amerikanische Perle von den Indianern, außen Rot (Red), innen Weiss (White Inside).

Doch kommen wir wieder zu unserem Spieler linusvanpelt. Angesprochen, bestätigte er uns, dass sein Name tatsächlich den nachfolgenden Ursprung hat.

Der kleine Bruder von Lucy ist der zweitbeste Freund von Charlie Brown nach Snoopy und die reifste Persönlichkeit unter den Peanuts. Häufig führen die beiden philosophische Gespräche. Von Linus stammt der Satz: „Von allen Charlie Browns der Welt bist du der Charlie Brownste.“ Zum Ärger seiner Oma und vor allem seiner Schwester Lucy ist er immer noch auf seine Schmusedecke angewiesen, hinter der in den Comics Snoopy immer wieder her ist. In dem Zeichentrickfilm „Ein Junge namens Charlie Brown“ von 1969 erklärt Linus: „Diese Decke ist eine Lebensnotwendigkeit. Sie schützt mich und meine Nerven. Man könnte sie beinahe für Nerventabletten aus Wollstoff halten. Ohne meine geliebte Schmusedecke bin ich ein Garnichts. Ein Dampfschiff ohne Dampf.“ In diesem Film faltet Linus einen großen Papierflieger aus seiner Decke, den er durch ein Zimmer gleiten lässt, und spielt mit seiner Decke gemeinsam mit dem Hund Snoopy Torero und Stier. Die Decke kann er bei Bedarf auch als Waffe einsetzen, um zum Beispiel lästige Fliegen zu erschlagen, was ihm immer viel Respekt verschafft. Deshalb wagt es auch kaum jemand, sich über ihn lustig zu machen. Im Zeichentrickfilm „Lauf um Dein Leben, Charlie Brown!“ von 1977 setzt Linus seine Decke als knallende Peitsche gegen eine Gruppe bössartiger Jungen ein. Im Zeichentrickfilm „Gute Reise, Charlie Brown“ von 1980 benutzt er seine Decke, um sich in Frankreich aus dem Fenster eines brennenden Schlosses abzuseilen und als Sprungtuch für eine französische Austauschschülerin. Außerdem ist er sehr gut im Bauen von Sandburgen, die von Lucy stets aus Neid zerstört werden. Linus ist in seine Lehrerin Frl. Othmar verliebt und wartet jedes Jahr zu Halloween auf die Ankunft des Großen Kürbisses. Seine Religiosität ermöglicht es ihm, seiner Schwester zu beweisen, dass Seufzen biblisch ist (Röm 8,22–23 EU). Trotz ihrer Unterdrückung liebt er seine Schwester sehr. Sein Berufsziel ist es, als kleiner Landarzt mit dem Porsche übers Land zu fahren und die Menschen zu heilen..

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

Jetzt wissen wir, womit sich linusvanpelt identifiziert.

(Cymoril)



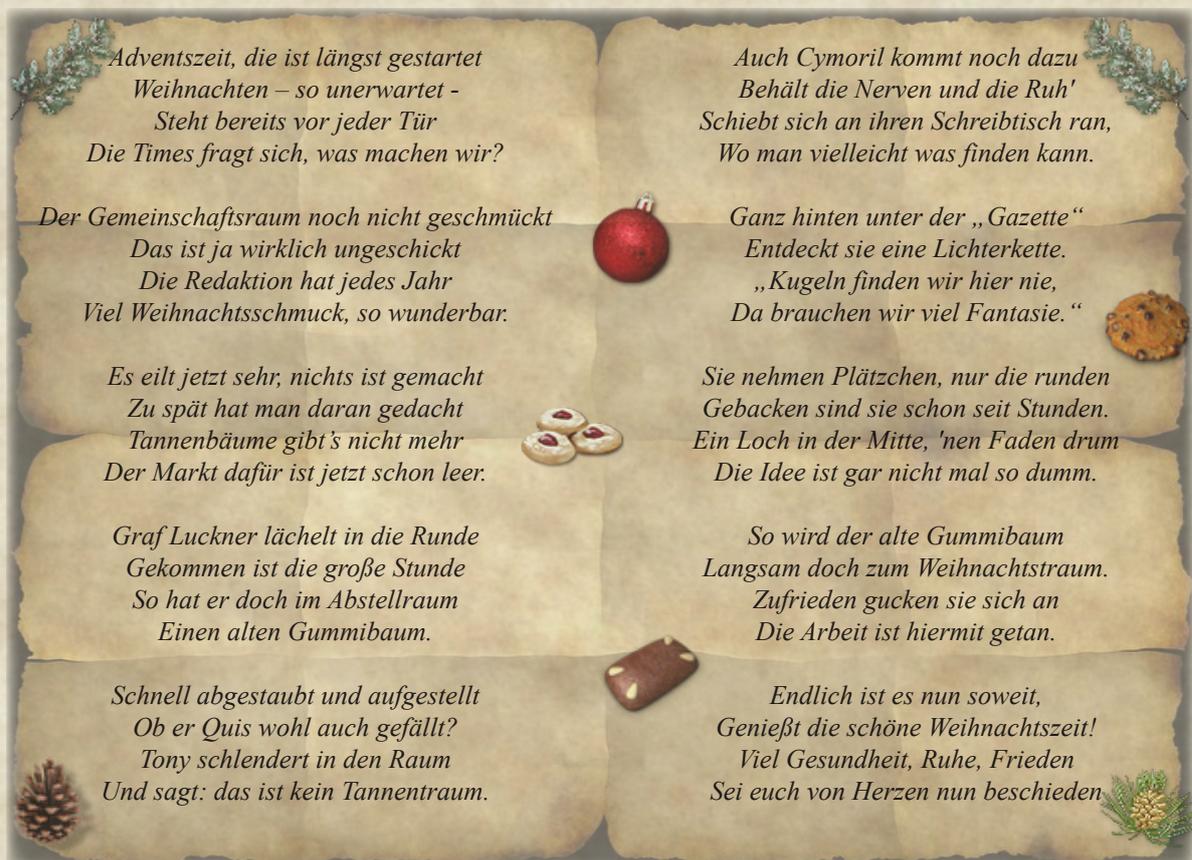
Fortsetzung Angus und der Schatz

Angus und der Schatz - Teil 3 ...

who cares schrieb uns, dass er den dritten und letzten Teil der Geschichte von Angus und dem Schatz leider nicht mehr für diese Ausgabe fertigstellen konnte. Wir können uns dann aber im nächsten Jahr auf die Fortsetzung freuen. Seine Wünsche für das TWTimes Team dürfen wir veröffentlichen. Vielen Dank who cares!

(Cymoril)

Ich wünsche dem TWTimes Team eine schöne, ruhige und besinnliche Weihnachtszeit und einen tollen Start in das neue Jahr. Apropos Jahr: Ich möchte mich noch einmal für ein Jahr Spaß und Freude bedanken und habe überlegt, wie man euch vielleicht eine Freude machen kann. Nach ein paar Überlegungen habe ich euch heute morgen in der Dienstbesprechung ein Gedicht geschrieben^^ Bleibt alle gesund und ich freue mich schon auf ein neues Jahr mit der TWTimes.



LG who cares

Die Waffen des Westens

Für Glück im Duell ...

... empfehlen wir in dieser Ausgabe unserer unregelmäßig-regelmäßigen Reihe "Die Waffen des Westens" den **Colt House 1871** Revolver, der sowohl im Wilden Westen als auch in unserem Spiel The West unter dem Namen "**Colt Cloverleaf**" bekannt war beziehungsweise ist.



Colt Cloverleaf: rostig, normal, präzise, Pony Deals

Warum man einer Waffe den wenig martialischen Namen "Colt Kleeblatt" (engl. Cloverleaf) gibt, mag sich nicht auf den ersten Blick erschließen. Wenn es schon eine Anspielung an die Natur sein soll, hätte man dann nicht in einem Kampf auf Leben und Tod lieber eine bissige "*Anakonda*" (engl. Anaconda), "*Kobra*" (engl. Cobra), "*Königskobra*" (engl. King Cobra) oder "*Python*" (engl. Python) auf seiner Seite, wie die Firma Colt dann auch spätere Revolver-Modelle benannte? Warum also die Anspielung an ein fragiles Kleeblatt?

Bei genauerer Betrachtung besitzt dieser 1871 entwickelte und bis 1876 produzierte Revolver tatsächlich eine Besonderheit, die seinen Namen nicht nur verständlich macht, sondern als geradezu naheliegend erscheinen lässt. Im Gegensatz zur überwiegenden Mehrheit der damals wie heute gebräuchlichen Revolver, fasste die Trommel des Colt Cloverleaf nämlich keine 6, sondern nur 4 Patronen. Da die Bewegung innerhalb des Mechanismus eines Revolvers immer gleich ist, müssen die Kammern in der Trommel eines Revolvers symmetrisch angeordnet sein. Bei nur 4 Patronenkammern ergibt sich daher konstruktionsbedingt fast automatisch eine etwa kreuzförmige Anordnung der Kammern um eine zentrale Rotationsachse.



Colt Cloverleaf mit vierschüssiger Trommel

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

Die Ähnlichkeit der Trommel zu einem vierblättrigen Kleeblatt ist deutlich zu erkennen. Der Revolver verschoss Randfeuerpatronen (engl. rimfire) im Kaliber .41. Diese heute praktisch nur noch im Bereich des Sportschießens auftretende Patronenart wird gezündet, indem der Schlagbolzen der Waffe nicht die Mitte des Patronenbodens trifft und dort ein Zündhütchen entzündet, sondern den Rand der Patrone trifft, diesen eindrückt und eine darunter liegende Zündmasse entzündet. Diese wiederum bringt dann die eigentliche Treibladung der Patrone zur Explosion. Da das Material einer solchen Hülse weich genug sein muss, um von einem Schlagbolzen eingedrückt werden zu können, muss die Hülse aus einem entsprechend weichen Metall gefertigt sein. Da jedoch gleichzeitig eine Zerstörung der Hülse durch die explodierende Treibladung vermieden werden muss, liegt der Nachteil dieser Patronenart auf der Hand: die Treibladung kann nur relativ gering sein - mit den entsprechenden Nachteilen für die Präzision der Flugbahn des Geschosses und die Reichweite des Geschosses.



Kaliber .41 Randfeuerpatrone - deutlich erkennbar: die kurze Hülse mit entsprechend kleiner Treibladung

Hmaag (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:41_Rimfire_cartridge.JPG), „.41 Rimfire cartridge“, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/legalcode>

Im Sinne der Firmenhistorie der Firma Colt ist der Colt Cloverleaf auch deswegen interessant, weil er einer der ersten Revolver der Firma war, der einen festen, durchgängigen Rahmen hatte. Lauf und Trommel lassen sich also nicht mehr nach vorne abklappen und die Trommel ist auch nicht nach oben hin offen, sondern ist vollständig vom Rahmen eingeschlossen. Der Single-Action-Revolver wurde bis in die 1880er Jahre hinein in verschiedenen Modellen weiterentwickelt und verändert. Diese Modelle unterschieden sich in Lauflänge, Kaliber und Anzahl der Patronenlager in der Trommel. So gab es auch Modelle in den Kalibern .22, .30, .32 und .38. Spätere Modelle besaßen Trommeln für 5 oder seltene Exemplare sogar 7 Patronen. Von den insgesamt etwa 10.000 produzierten Revolvern aller Modelle der Reihe hatten etwa 7.500 die kleeblattförmigen, vierschüssigen Trommeln.

Ein bisschen Wild West Historie ist ebenfalls mit dem Colt Cloverleaf verbunden. Der Revolver ist auch als "Jim Fisk Modell" bekannt, da der berühmte und kriminelle Börsenspekulant James Fisk am 6. Januar 1872 - ein Datum, wie gemalt für diese Ausgabe - mit einer Waffe dieses Typs erschossen wurde. Er hatte zuvor mit einer kriminellen Manipulation des Goldmarktes den Börsencrash des Schwarzen Freitags von 1869 verursacht und sich anschließend geweigert, einer Erpressung nachzugeben, in der ihm die Veröffentlichung belastender Geschäftsunterlagen angedroht wurde. Nachdem der Erpresser James Edward Stokes, ein vormaliger und nun finanziell geschädigter Geschäftspartner, nicht bezahlt wurde, entschloss dieser sich, Fisk zu erschießen. In den nachfolgenden drei Prozessen wegen Mordes wurde er freigesprochen, zum Tode verurteilt und zu drei Jahren Haft verurteilt - in dieser Reihenfolge, nur das letzte Urteil wurde vollstreckt.

Abschließend lässt sich festhalten, dass der Colt Cloverleaf ein wirklich schönes Stück in unserem Spiel ist. Wenn er auch aufgrund seiner Werte kaum sinnvoll eingesetzt werden kann, so besitzt er doch etwas, was vielen nützlicheren Gegenständen komplett abgeht - echten Western-Flair! So muss ein Wild West Spiel aussehen!

(Tony Montana 1602)

Lesereinsendung Spoegel

Der Gouverneur

Henry saß vor seinem Saloon und guckte dem Treiben, zu der sich vor seinem Saloon abspielte. Die Bürger waren schon ziemlich aufgereggt, denn es stand ein großes Ereignis bevor. Morgen sollte der Gouverneur kommen und eine Rede halten. John kam gerade aus seinem Sheriff-Büro und sah Henry auf seinem Stuhl vor dem Saloon sitzen. „Na, Henry, machst du gerade Pause?“ „Pause?“ Henry fühlte sich schon ein bisschen ertappt, denn er nahm sich tatsächlich mal eine Auszeit. „Ich mache nie Pause, ich habe die Gläser geputzt den Tresen gemacht und auch die Bestandsaufnahme habe ich schon abgeschlossen, jetzt sitze ich hier und warte auf meine Sendung.“ „Welche Sendung erwartest du denn.“ John war ein bisschen neugierig. „Ich habe etwas bestellt, was dir sicher gefallen wird, aber was es ist, wirst du erst erfahren, wenn es da ist.“



John guckte etwas irritiert, Henry war doch sonst kein Geheimniskrämer. „Na ja, bis die Sendung da ist kann es ja noch dauern“, sagte er. Henry schaute hoch. „Wie meinst du das? Es kann noch dauern?“ John legte die Hand auf Henrys Schulter und sagte: „Also es ist jetzt 10 Uhr am Morgen, die Postkutsche kommt aber erst gegen 14 Uhr und das ist ja noch ein bisschen hin, bist du dir sicher, dass du keine Pause machst?“ Bei diesem Satz grinste John über sein ganzes Gesicht. „Ok, du hast mich ertappt, aber mal ehrlich, habe ich mir nicht auch mal eine kleine Ruhepause verdient? Immerhin bin ich doch quasi Tag und Nacht für euch da.“ John klopfte Henry auf die Schulter. „Natürlich mein Freund, wer wenn nicht du. Von mir erfährt es eh keiner, du weißt ja das ich nicht der Redseligste bin.“

Plötzlich erklang ein schriller Schrei. „Aaaaahh, Hilfe! Hilfe!“ Der Schrei kam von oben aus dem Zimmer von Maria. John rannte los und stürmte nach oben, wo er Maria auf einem Stuhl stehen sah. „Mach sie weg, mach sie weg“, schrie Maria. John schaute sich im Zimmer um. „Was soll ich wegmachen“, fragte er. „Die Maus, da unter dem Bett.“ Ihre Stimme zitterte. John fing lauthals an zu lachen. „Eine Maus? Und deswegen machst du hier so einen Aufstand? Es ist doch nur eine Maus, die hat mehr Angst vor dir als du vor ihr.“ „Sag das doch der Maus und nicht mir, die hat hier in meinem Zimmer nichts verloren. Ich will das sie verschwindet.“ John dachte, ok das will die Maus wahrscheinlich auch. Er zog seine Waffe, drehte sich zum Bett und rief: „Komm mit erhobenen Pfoten raus, du hast keine Chance also ergib dich.“

Oha, also wenn Blicke töten könnten, Maria guckte John dermaßen böse an, dass der sich vor Lachen kaum halten konnte, sagte dann aber „Ok, ich kümmere mich darum und während ich das mache leiste doch Henry etwas Gesellschaft, der sitzt da allein vor der Tür und langweilt sich vielleicht.“ John ging mit Maria runter in den Saloon und während Maria nach draußen ging holte er sich einen alten Karton, etwas Speck und ein paar Blätter von der letzten TWTimes und ging wieder nach oben um der Maus Herr zu werden. Mit Speck fängt man Mäuse hatte er mal gehört und tatsächlich hatte er nach ein paar Minuten die Maus im Karton.

Wieder unten angekommen sagte Henry, dass er die Maus hinten im Schuppen aussetzen könnte. Er war von Maria natürlich schon informiert worden. John ging hinters Haus und öffnete die Tür zum Schuppen, er ging hinein und stolperte über eine Kiste, die kurz darauf aufging und jede Menge Feuerwerkskörper sich auf dem Boden ausbreiteten. Er erschrak so stark, dass er den Karton mit der Maus fallen ließ und diese daraufhin flink unter einem Bündel Heu verschwand.



Lesereinsendung Spoegel - Fortsetzung

John rannte so schnell er konnte zu Henry und sagte, nein, seine Stimme überschlug sich fast man konnte schon sagen er brüllte: „Sag mal Henry, bist du denn von allen guten Geistern verlassen, willst du die ganze Stadt in die Luft jagen mit dem ganzen Feuerwerk?“ Henry zuckte zusammen und sagte dann in ruhigem Ton: „Ach das bisschen, das ist doch nur für die Feier morgen gedacht.“ „Bisschen? Den Knall würde man in der ganzen Prärie hören, bis hoch nach Wyoming.“ Henry schaute John mit einem gütigen Blick an: „Das Feuerwerk ist doch sicher gelagert, da wird schon nichts passieren.“ „Du wirst das sofort in Sicherheit bringen, am besten in einem deiner Zimmer und bitte pass darauf auf, ich mag mir nicht ausmalen was passieren würde, wenn das in falsche Hände fällt.“ „Nun mach dir mal keine Sorgen, ich erledige das sofort, wenn ich meine Sendung habe.“ „Das ist doch noch ewig lange hin, bis dahin sitzen wir auf einem Pulverfass, bitte erledige das jetzt sofort.“ Henry erhob sich von seinem Stuhl und erwiderte: Ok, ich mache das jetzt damit endlich Ruhe ist.“ Sprach es und verschwand hinter dem Haus.

Maria zitterte immer noch am ganzen Körper und der „Streit“ zwischen den beiden Freunden war nicht gerade förderlich für ihr Wohlbefinden. „Die Maus ist im Schuppen unter einem Bündel Heu verschwunden, ich glaube da fühlt sie sich wohl und kann jetzt in Ruhe eine große Familie gründen“, sagte John ohne groß nachzudenken. Na toll, das war genau das, was Maria hören wollte. Ein Schuss hallte durch die Stadt und kurz darauf wiehernde Pferde und Hufgetrappel. Die haben mir gerade noch gefehlt, dachte John.

Die Cunningham Brüder ritten durch die Stadt und das nicht ohne jeglichen Radau. Die Brüder waren eigentlich sehr gut erzogen und auch nicht böse, aber leider hatten sie immer wieder ziemliche Flausen im Kopf und machten schon dem Einen oder Anderen das Leben schwer mit ihren Scherzen. Einmal hatten sie einem Pony ein Wolfspelz übergezogen und sind damit in die Stadt gekommen, John hätte es fast erschossen. Er tat es nur nicht, weil das Pony plötzlich gewiehert hat, was ja ziemlich untypisch für einen Wolf ist.

John stellt sich auf die Straße vor die Brüder. „Habt ihr vor hier Ärger zu machen?“, fragte er. „Natürlich nicht“, sagte der älteste der Brüder. Er war zwar der Älteste aber auch der Kleinste. Mit seinen 172 cm wirkte er nicht gerade wie ein Hüne, aber er hatte die größte Klappe und immerhin auch seine beiden Brüder dabei. „Wir sollen dir etwas von unserem Vater bringen.“ Er öffnete die Satteltasche seines Pferdes und zog etwas langes Dünnes heraus. „Was soll das sein“, fragte John. Der mittlere der Brüder sagte: „Es ist der alte Säbel von unserem Dad, den er im Bürgerkrieg immer getragen hat. Dad meinte das er gut zu dir passen würde, wenn morgen der Gouverneur kommt.“ John nahm den Säbel an sich, packte ihn aus und begutachtete ihn von allen Seiten. So ein Säbel macht schon was her, wenn er ihn zu seiner frisch gewaschenen Uniform tragen würde. „Sagt eurem Dad, dass ich mich sehr geehrt fühle seinen Säbel an so einem bedeutsamen Tag zu tragen, ich werde ihn natürlich in Ehren halten und ihn auch unversehrt zurückgeben.“ Die Brüder machten kehrt und ritten davon, natürlich nicht ohne das eine oder andere „Yippie, Yeah und Yiehaa“. John schüttelte nur den Kopf, war aber froh das es diesmal ohne jegliche Flausen abging.



Mittlerweile war auch die Mittagszeit vorbei gegangen und John nahm sich die Zeit mal wieder hier und da nach dem Rechten zu schauen, im Hotel alles in Ordnung? Bei der Bank alles im grünen Bereich? Beim Bestatter war im Moment auch Ruhe angesagt und auch in der Kirche schien alles normal zu sein. Der Pfarrer hatte sich wohl für ein kleines Mittagsschläfchen zurückgezogen. „Also im Großen und Ganzen ist alles in der Stadt ruhig und weil es so ist genehmige ich mir mal einen kleinen Mittagsdrink bei Henry“, sagte John leise zu sich selbst. Vielleicht hatte Henry ja noch etwas von der leckeren Bohnenpfanne übrig. Bei diesem Gedanken knurrte sein Magen so heftig das manche Bürger in seiner Nähe zum Himmel schauten, weil sie ein Unwetter vermuteten.

Lesereinsendung Spoegel - Fortsetzung

Wieder beim Saloon angekommen war der Stuhl vorne leer, Henry war drinnen und wischte mal wieder über den Tresen. „Runde beendet?“, fragte er John. „Alles ruhig“, erwiderte John. „Whiskey?“ „Nur einen kleinen, hab noch nichts gegessen heute. Hast du noch was von der Pfanne da?“ „Eine Portion müsste noch da sein, ich stelle den Topf mal auf den Kamin.“ So verging wieder eine Weile, John aß seine Portion Bohnen und trank seinen Whiskey.

Dann ertönte ein Klingeln, die Kutsche war endlich angekommen. Henry rannte aufgeregt aus dem Saloon und der Postkutsche entgegen. „Na endlich, den ganzen Tag warte ich schon auf dich!“, sagte er zum Kutscher. „Hast du meine Sendung dabei?“ „Howdy Henry, natürlich habe ich sie dabei, sie lag die ganze Fahrt über hier vorne neben mir damit ich immer ein Auge drauf habe.“ Er grinste Henry an. „Komm mit in den Saloon, ich gebe dir einen aus, für das Aufpassen.“ Henry nahm sein Paket und rannte zurück zum Saloon. Er hatte es John ja versprochen, es ihm erst zu zeigen, wenn es da ist und jetzt war es endlich soweit.



„John, John ...“, rief er schon vor der Tür. „Das Paket ist da.“ John drehte sich zur Tür und schaute Henry mit großen Augen an. „Nun sag schon was es ist.“ Henry überreichte John das Paket und sagte: „Mach es auf und du wirst staunen.“ John öffnete das Paket und zum Vorschein kam eine Holzkassette mit einem Colt Navy 1851 Revolver mit Perlmuttergriff, ein äußerst seltenes Exemplar. „Ähm, ist der etwa für mich?“, fragte John. „Natürlich für dich, für morgen, für den großen Tag. Der macht sich bestimmt sehr gut zu deiner Uniform.“



John war sehr überrascht aber auch sehr erfreut über das Geschenk, hoffte allerdings im Stillen, dass dieser Tag hoffentlich nicht so weiter ging sonst lief er morgen herum wie ein schwer behangener Weihnachtsbaum. „Henry“, sagte er, „das kann ich unmöglich annehmen, das ist doch viel zu wertvoll.“ „Oh doch, du kannst und du musst es sogar, du kannst den Revolver ja später in deinem Office an die Wand hängen, da kann man ihn dann immer angucken, wenn man will. John es ist ein Geschenk und es kommt von Herzen, ich möchte, dass du das Geschenk annimmst, eine größere Freude könntest du mir nicht machen.“ John plagte ein schlechtes Gewissen, weil er Henry vorhin so angeschrien hatte und er sagte: „Henry, das mit vorhin tut mir leid, ich hätte nicht so laut werden müssen. Ich schreie dich so an und du machst mir eines der wertvollsten Geschenke die ich je bekommen habe, ich schäme mich wirklich dafür, es tut mir sehr, sehr leid.“ „Ach was, Schwamm drüber, im Grunde hattest du vollkommen Recht, es war ziemlich verantwortungslos von mir die Sprengkörper im Schuppen aufzubewahren.“ John war erleichtert, ging auf Henry zu und nahm ihn in den Arm.

In diesem Moment kam Maria die Treppe runter, sah es und drehte mit den Worten „Ich hab nichts gesehen.“ auf dem Absatz um. John sagte: „Maria, komm runter und schau dir mal an was Henry mir geschenkt hat.“ Maria staunte nicht schlecht als sie die Waffe sah. „Die würde mir aber auch gut zu Gesicht passen.“, sagte sie mit einem gewissen Unterton. „Für dich habe ich doch auch etwas.“, sagte Henry und zog eine riesige Federboa unter dem Tresen hervor. „Die wird der Augenfang für jeden Mann morgen auf der Feier sein.“ Marias Augen weiteten sich und sie fiel Henry um den Hals. „Die ist ja wunderschön.“ Ihre Augen glänzten.

Lesereinsendung Spoegel - Fortsetzung

Die Saloontür öffnete sich und Waupee betrat den Raum, sah die selige Dreisamkeit und gesellte sich dazu. „Na mein Freund.“, sagte John. „Auch schon aufgereggt wegen morgen?“ Waupee schaute John an und sagte: „Nicht wirklich, dieses Fest ist nichts für mich und mein Volk, wir werden wohl morgen Abend beim Lagerfeuer alte Geschichten raus kramen und in Erinnerungen schwelgen.“ „Ach komm.“, sagten Henry und Maria fast gleichzeitig. „Dieses Fest ist für alle, also auch für euch, wir alle würden uns sehr freuen, wenn ihr alle erscheint.“, sagte Henry. „Wenn das so ist, werde ich wohl mal mit unseren Stammesältesten sprechen müssen, vielleicht überzeuge ich ihn ja.“ „Mach das bitte.“, sagte Maria. „Es wäre sehr schön, wenn wirklich alle da sind.“

So strich der Tag vorbei und die Nacht brach an. Die Bürger trafen sich in ihren Häusern, im Saloon und in der Kirche. Sie tauschten noch die eine oder andere Geschichte aus, bis sie letztendlich alle müde in ihre Betten fielen.

Der nächste Morgen wurde schon mit einem Sonnenstrahl begrüßt, man traf sich wieder auf der Straße um noch die letzten Handgriffe für die Feier zu beenden. Girlanden in den Nationalfarben wurden aufgehängt, das Podest auf dem später der Gouverneur stehen sollte wurde nochmal gründlich gefegt und alle Tische und Stühle wurden schön aufgereiht, man wollte ja einen guten Eindruck machen. Der Tag plätscherte so dahin bis es endlich soweit war.



Der Gouverneur traf ein. Der Bürgermeister war natürlich der Erste, der ihn begrüßte und ins Hotel begleitete, dort war schon das beste Zimmer hergerichtet worden. Waupee konnte tatsächlich seinen Stammesältesten überzeugen und alle seine Stammesbrüder mitbringen. John hatte seine Uniform an, links der Säbel und rechts glänzte der Colt Navy Revolver, er war schon eine Augenweide, aber die Blicke zog natürlich Maria auf sich, die mit ihrer neuen Federboa an allen vorbei bis ganz nach vorne schritt. Der Gouverneur betrat das Podest und alle jubelten ihm zu. Er bedankte sich und fing mit seiner Rede an:

„Liebe Mitbürger und Mitbürgerinnen,

es liegt ein bewegtes Jahr hinter uns. Ihr habt euch mit Blumen und Raketen beworfen, habt in Fortkämpfen gegen Zombies und Geister gekämpft. Ihr habt gesammelt, was nötig war und euch auch in Duellen gemessen. So manche Quests haben euch zum Teil in den Wahnsinn getrieben, aber gemeinsam habt ihr alles gut gemeistert. In Gemeinschaften habt ihr euch gegenseitig unter die Arme gegriffen und euch geholfen von Erfolg zu Erfolg zu gelangen. Der eine hat es vielleicht nicht ganz geschafft, aber es werden wieder Zeiten kommen wo man es nochmal versuchen kann.

Es werden im neuen Jahr wieder neue Herausforderungen auf euch zukommen. Es wird wie immer euer gemeinsames Handeln und euer Zusammenhalt gefragt sein, bei manchen ist eventuell auch etwas Grips erforderlich, aber ich bin mir sicher, dass ihr es wieder mit Bravour schaffen werdet. Ich weiß nicht wie dieses Jahr wird, aber wenn wir alle zusammenhalten dann können wir auch dieses Jahr wieder zu einem schönen Jahr machen.

In diesem Sinne wünsche ich allen ein frohes und gesundes Jahr.“

Alle klatschten und freuten sich über die schönen Worte des Gouverneurs. Henry zündete das Feuerwerk, Maria fing an zur Musik zu tanzen und alle waren froh und glücklich, dass alles so gut gelaufen war und feierten bis tief in die Nacht.

(Spoegel)

Kalenderblatt Januar

Die USA und der Wilde Westen - Monat für Monat

Mit dem Beginn des neuen Jahres möchten wir eine neue regelmäßig-unregelmäßige Rubrik beginnen. Dabei möchten wir euch idealerweise jeden Monat Ereignisse aus der Geschichte der USA und des Wilden Westens präsentieren, die irgendwann einmal in genau dem Monat der entsprechenden Ausgabe passiert sind. Wie sich diese Rubrik entwickelt, ist natürlich abhängig davon, ob wir für jeden Monat ein interessantes Ereignis finden können. Gerne nehmen wir daher auch Vorschläge unserer Leser zu lesenswerten Ereignissen auf. Das Ganze soll nicht in Form einer wissenschaftlichen Hausarbeit erscheinen, sondern eher in Form eines Kalenderblatts, eben angepasst an den Wechsel der Monate.

Für den Start im Januar haben wir sogar zwei Ereignisse ausgegraben, die nicht nur einfach beide im Januar liegen, sondern auch thematisch zusammenpassen und auch beide exakt mit dem 1. Januar verbunden sind. Eine neue Rubrik in einem neuen Jahr mit einem Thema zum 1. Januar - besser geht es doch nicht, oder?

Gehen wir in medias res. Zu den dunkleren Kapiteln der Geschichte der USA gehört ganz sicher die Sklaverei. Diese Institution bestand bereits seit kolonialen Zeiten, bestand nach Gründung der USA fort, führte zur Spaltung des Landes und zum Bürgerkrieg und wurde nach dessen Ende endgültig abgeschafft. Die Abschaffung der Sklaverei war jedoch keineswegs nur ein einzelner Verwaltungsakt am Ende des Bürgerkriegs, sondern ein komplexer, viele Jahrzehnte andauernder Prozess aus Argumenten und Gewalt. Zwei der Punkte auf dem Weg zur Abschaffung der Sklaverei möchten wir hier vorstellen.



Am 1. Januar 1808 trat der im März 1807 "Act Prohibiting Importation of Slaves" in Kraft, ein Bundesgesetz, das den Import von Sklaven in den gesamten USA verbot. Das Gesetz wurde von US-Präsident Jefferson unterstützt, der ein entsprechendes Gesetz bereits 2 Jahre zuvor in seiner Rede zur Lage der Nation gefordert hatte. Dass er persönlich selbst Sklaven besaß und trotzdem aus ethisch-moralischen Gründen die Sklaverei abschaffen wollte, zeigt die Komplexität der Angelegenheit. Der "Act Prohibiting Importation of Slaves" war nicht das erste Gesetz dieser Art, er erweiterte nur ein bereits seit 1794 bestehendes Verbot zum Import von Sklaven auf amerikanischen Schiffen dahingehend, dass nun der Import komplett untersagt war, also auch auf ausländischen Schiffen. Dass das Gesetz im Repräsentantenhaus eine klare Mehrheit von 113:5 erhielt, im Senat, der die Interessen der Bundesstaaten vertritt, jedoch nur eine sehr knappe Mehrheit von 16:11, kann als Zeichen für die bereits tiefgreifende Spaltung des Landes in sklavenfreie Nordstaaten und sklavenhaltende Südstaaten gesehen werden.

Auf den Tag genau 55 Jahre später, mitten im Bürgerkrieg, trat am 1. Januar 1863 die "Emancipation Proclamation" (deutsch: Emazipationsproklamation) in Kraft. US-Präsident Abraham Lincoln erklärte in dieser Executive Order (Anm.: direkte Anordnung eines US-Präsidenten an die Exekutive über die Art der Anwendung und Auslegung von Gesetzen auf Bundesebene), dass alle in den USA als Sklaven gehaltenen Personen ab sofort und für immer frei seien.

Da die USA während des Bürgerkriegs in die Union und die Könföderierten Staaten von Amerika geteilt waren und die Unionsarmee den Süden zu diesem Zeitpunkt bei Weitem noch nicht komplett kontrollierte, waren die direkten Auswirkungen im Hinblick auf die Sklavenbefreiung überschaubar. Schätzungen besagen, dass von den über 3,5 Millionen Sklaven bis zu 75.000 durch die "Emancipation Proclamation" unmittelbar ihre Freiheit erlangten, weil sie ihren Sklavenhaltern entkommen waren oder sich in Gebieten befanden, die bereits von den Truppen der Union kontrolliert wurden.

Doch auch all jene Sklaven, die nicht sofort ihre Freiheit erlangten, profitierten von dieser Erklärung, da durch sie ein politisches Signal gesetzt wurde, von dem auch in Zukunft kein Politiker mehr abrücken konnte. In der Folge wurde die Sklaverei nur zwei Jahre später mit dem 13. Verfassungszusatz dann auch endgültig in den USA abgeschafft - das geschah aber nicht in einem Januar und gehört daher hier nicht mehr her.

(Tony Montana 1602)

Interview jugolas mit Hamburg

Adventskalender 2023

Der Adventskalender wurde vom Eventteam im Dezember des vergangenen Jahres mal etwas anders gestaltet. Jedes Türchen vom leuchtenden Tannenbaum beinhaltet jeweils einen andersgearteten interessanten Teil und ein Event mit dem Thema "Lasst uns The West bereit für Weihnachten machen ...". Im zuletzt genannten Teil musste täglich eine andere Aufgabe gelöst werden.

Und dann entdeckten wir im 4. Adventskalendertürchen ein Interview mit Hamburg, dessen interessanten Inhalt wir hier noch einmal mit Genehmigung unseres CM **jugolas**, der das Interview führte, veröffentlichen dürfen.

(Cymoril)

Howdy Cowgirls und Cowboys,

natürlich habe ich mich nicht lumpen lassen und meine Kontakte spielen lassen, um ein paar Antworten aus Hamburg zu erhalten. Ich habe mit dem für The West zuständigen Team in Hamburg gesprochen und mir ein paar Fragen beantworten lassen. Die Antworten will ich mit euch, verteilt über drei Türchen, teilen.

Frage: Wie sieht ein typischer Arbeitstag oder eine typische Arbeitswoche bei euch aus? Was macht ein Community Management Specialist?

Antwort: *Jeder Tag ist unterschiedlich, es hängt davon ab, was an diesem Tag oder in dieser Woche für ein Ziel erreicht werden soll. Ich kann dir eine kurze Übersicht meine häufigsten Aufgaben geben, aber natürlich ist die Liste viel länger. Vor jedem Event muss ich beispielsweise die Ankündigung vorbereitet, die In-Game Nachricht, die Informationen für unsere Wissensdatenbank aufbereiten oder Belohnungen und neue Items implementieren. Auch für jedes Update müssen die Inhalte vorbereitet und getestet werden, bevor dann die Versionshinweise geschrieben werden können. Außerdem helfe ich den Community Managern mit ihren Fragen und Problemen, wenn sie zum Beispiel Probleme haben, die Antwort für ein sehr schweres Ticket zu finden. Des Weiteren bereite ich auch neue Quests für unser Spiel vor und implementiere diese. Als Community Management Specialist arbeitet man außerdem auch viel mit Daten, Statistiken und Feedback um die Performance des Spiels zu analysieren und Änderungen einzubringen, die die Situation verbessern.*

Frage: Was können wir spannendes in 2024 erwarten?

Antwort: *Natürlich! Wir arbeiten bereits jetzt an der **ersten großen Änderung für 2024**. Ich kann noch keine Details verraten, aber es wird **die Abenteuer wieder spannender machen!** Das **Absenken der Shoppreise** war außerdem ein **erster Schritt in Richtung eines größeren Projekts**. Vielleicht ist dieser Schritt **mit Eventbelohnungen** verknüpft? Eine weitere Neuigkeit von hinter den Kulissen wäre wohl, dass Waupes Freunde ein wenig Eiferstüchtig waren, dass nur er seine eigenen **Gegenstände in den Stadtläden** hatte ;-)*

Frage: An welchem Teil des Spiels arbeitest du am Liebsten?

Antwort: *Ich denke ich habe keinen Lieblingsbereich; das hängt ein wenig von meiner Stimmung ab. Wenn ich einen super kreativen Tag habe, dann liebe ich es neue Questreihen zu schreiben. Wenn ich einen Tag habe, wo ich eher in „analytischer Stimmung“ bin, dann bekommen Aufgaben zum Thema Balancing eine höhere Priorität. Alle Aufgaben machen Spaß, nur nicht jeden Tag.*

Den zweiten Teil des Interviews veröffentlichen wir am 12. Dezember. :-)

Howdy Cowgirls und Cowboys,

es wird Zeit für den zweiten Teil unseres Interviews. Schnappt euch eine Tasse Tee und Kekse und macht es euch gemütlich.

Frage: Bevor du zum Community Management Specialist geworden bist, warst du Community Managerin auf dem polnischen Markt. Denkst du, dass sich dies positiv auf deine Arbeit und die Qualität des Spiels auswirkt?

Interview jugolas mit Hamburg - Fortsetzung

Antwort: Auf jeden Fall! Als Community Managerin hatte ich die Gelegenheit sehr viel über das Spiel und unsere Community zu lernen. Besonders am Anfang hat mir das geholfen, weil ich bereits einen Teil meines Jobs kannte und mich so darauf fokussieren konnte, was neue fehlende Wissen für meine neuen Aufgaben zu erwerben.

Frage: Es gibt Spieler, die questen am liebsten, während andere lieber Duelle und Fortkämpfe spielen. Einige mögen sogar die Abenteuer am liebsten. Wie schwierig ist es die Balance zwischen diesen Inhalten zu finden, während das Spiel weiterentwickelt wird?

Antwort: Das ist ein sehr schwierige Angelegenheit, weil jede Spielergruppe ihre eigenen Bedürfnisse, Ideen und Interessen hat. Die meisten Spieler würden es natürlich gerne sehen, wenn nur ihr Lieblingsteil des Spiels priorisiert wird und wenn die anderen ein wenig hinten über fallen. Wir versuchen unsere Verbesserungen immer ein wenig zu streuen, mal hier, mal dort, damit für jeden Spieler etwas dabei ist. Jedoch ist das nicht immer so einfach, da das Einführen einiger Änderungen sehr lange dauert und diese dann vielleicht nur einen Teil der Spieler glücklich machen, was dann natürlich heißt, dass andere Spieler erst mal auf ihren Zug warten müssen.

Frage: Wie wollt ihr das Problem angehen, dass Spieler höherer Level quasi ihre gesamten Erfahrungspunkte durch den Login-Bonus und das Kirche bauen erhalten?

Antwort: Derzeit implementieren wir regelmäßig Änderungen, die den Spielern insgesamt mehr Erfahrungspunkte für Ingame-Aktionen geben. Die größten Änderungen waren dabei dieses Jahr die levelabhängigen Erfahrungspunkte bei Quests und die Erhöhung der Erfahrungspunkte aus Fortkämpfen. Wir beobachten die Situation auch weiterhin und testen die Questbelohnungen. Vergesst aber bitte nicht, dass es nicht darum geht, auf dem höchsten Level zu sein, sondern um die Reise auf den Weg dorthin. ;-)

Den dritten und letzten Teil könnt ihr dann am 20. Dezember lesen. :-)

Howdy Cowgirls und Cowboys,

heute wird es Zeit für den dritten und letzten Teil unseres Interviews mit dem Team aus Hamburg. Macht es euch noch mal gemütlich.

Frage: Im Spiel gibt es eine beachtliche Zahl an Fehlern, die nicht behoben werden. Woran liegt das?

Antwort: Es ist schwer, euch eine Antwort zu allen Fehlern zu geben, da es natürlich für jeden Fehler seinen eigenen Grund gibt. In den meisten Fällen ist der Grund, dass der Arbeitsaufwand einfach zu groß im Verhältnis zum Ergebnis ist. Und in einigen Fällen erhalten wir Fehlermeldungen, bei denen wir das Verhalten gar nicht als Fehler betrachten.

Frage: Wechseln wir mal zum Thema Grafiken. Wie sieht der Prozess von der ersten Idee bis hin zur im Spiel implementierten Grafik aus?

Antwort: Der erste Schritt ist natürlich das Finden einer Idee, was von Jahr zu Jahr schwieriger wird, da natürlich immer mehr Optionen bereits verwendet wurden. Der nächste Schritt ist das Erstellen von Itemvorlagen für den Künstler, der exakt wissen muss, wie das Item am Ende aussehen soll, welche Farben genutzt werden sollen und wie die Elemente in der Grafik platziert werden müssen. Anschließend erstellt unser Künstler die Grafiken basierend auf unseren Ideen. Wenn die Grafiken fertig sind, steht der letzte Schritt an, sie werden den korrekten Items zugeordnet.

Witziger Fakt am Rande: Die Grafiken der Gegenstände im Inventar und im ausgerüsteten Zustand sind zwei verschiedene Icons, die auch unabhängig voneinander implementiert werden.

Interview jugolas mit Hamburg - Fortsetzung

Frage: Besonders die Kleidungsset sind oft von historischen Personen abgeleitet, macht das die Sache einfacher?

Antwort: Ja, es ist einfacher ein Set (oder einen Gegenstand) basierend auf historischen Personen zu designen. Beim Entwerfen dieser Sets sind nahezu alle Gegenstände auf Fotos zu sehen, manchmal müssen wir uns aber auch mit ein wenig Vorstellungskraft überlegen, wie gewissen Gegenstände wohl ausgesehen hätten, da wir manchmal leider keine Fotos finden können, auf denen die Personen von „Kopf bis Fuß“ abgebildet sind.

Frage: Erhältst du unsere Verbesserungsvorschläge zum Spiel? Was passiert mit ihnen?

Antwort: Jede Woche erhalte ich ein paar Ideen. Sobald die Ideen eintreffen ist der erste Schritt zu überprüfen, ob es möglich wäre die Idee umzusetzen. Einige Ideen überstehen diesen Schritt nicht und werden deshalb sofort abgelehnt. Mögliche Idee landen dann in einem großen Pool, den ich mir regelmäßig anschau, wenn es an die Planung von Events oder die Verbesserung einzelner Spielinhalte geht. So haben wir einen Überblick darüber, was die Community braucht. Vergesst nicht, dass ein großer Teil der Änderungen auf euren Ideen und Wünschen basiert, ihr entwickelt das Spiel mit uns.

Das waren alle Fragen. Ich bedanke mich ganz herzlich beim Team in Hamburg, das sich die Zeit genommen hat die Fragen zu beantworten. :-)

Auch das gibts

Ein hervorragender Crafter!

Auf Seite 6 berichten wir über Spielernamen und darin vor allem über **linusvanpelt**. Dabei klickten wir auch mal in sein Spielerprofil und entdeckten etwas Interessantes.



10000 mal hergestellten Tee mit 1011 hervorragenden Ergebnissen, lässt vermuten, dass man in rund 10 % der Fälle ein ausgezeichnetes Ergebnis bringt.

Haben noch andere Spieler solche Ergebnisse vorzuweisen? Wir freuen uns über weitere hervorragende Ergebnisse von Spielern.

(Cymoril)

Guter Vorsatz für das neue Jahr

Wir schaffen das!

Am Neujahrsmorgen wachte der Autor auf, und fasste den Entschluss, das Jahr mit einem guten Vorsatz zu beginnen: "Egal, was auch passiert: Dieses Jahr hole ich mir die Erfolge 'Wahrsager' und 'Großer Liebhaber des Wanderzirkus'". Wie? Ihr habt noch nie von diesen Erfolgen gehört? Hmmm, woran mag das nur liegen? Nun, vielleicht daran, dass man für diese Erfolge alle Tarot-Sammelkarten und alle Spiele-Sammelkarten sammeln muss und diese nur im Wanderzirkus zu bekommen sind, der nur zu sehr eingeschränkten Zeiten überhaupt im Spiel auftaucht. Als ob diese rein zeitliche Beschränkung nicht schon problematisch genug wäre, kommt noch eine weitere logische Beschränkung hinzu. Diese besagt, dass man sich nicht beschaffen kann, was schlicht und einfach gar nicht existiert.

Leider ist es nämlich so, dass die Sammelkarten nicht immer im Pool der möglichen Spielgewinne des Wanderzirkus verfügbar sind. So sah der Pool der möglichen Gewinne im Wanderzirkus in Welt 1 zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels wie folgt aus.



Gewinnpool Wanderzirkus - Sammelkarten? Fehlanzeige!

Wie deutlich zu erkennen ist, fehlen Sammelkarten jeglicher Art komplett. Selbst mit allen Nuggets der Welt oder allen Union Pacific Bonds der Welt könnte man den Erfolg nicht erspielen - es ist durch die Spielmechaniken faktisch ausgeschlossen und leider eben auch kein Einzelfall!

Wo Spielmechaniken das Spielen verhindern, sollte man sie ändern. In unserem konkreten Fall heißt das, dass es eine wünschenswerte Änderung wäre, diese Spielkarten an anderer Stelle im Spiel dauerhaft verfügbar zu machen. Hierzu bietet sich etwa der Veteranenshop im Union Pacific Shop an, denn dort werden ja auch jetzt schon andere Sammelbilder verkauft. Da dort mit Veteranenpunkten bezahlt werden muss, würde die Ausweitung des Angebots dort vielleicht auch die Abenteuer wieder zusätzlich beleben.

Diese Sammelerfolge sind so alt und so schwer sinnvoll zu bearbeiten, dass sich im Jahr 2024 sicher keine übergroße Freude mehr einstellen wird, wenn der Erfolg dann doch irgendwann da sein sollte. Es wäre eher ein Gefühl von "Endlich hab ich den [Anm. der Red.: Tony, du darfst das "Sch"-Wort doch nicht in der Zeitung sagen] von der Backe, aber es ist doch ganz nett, die Sammelbildererfolge komplett zu haben."

In diesem Sinne: Liebe Spieleentwickler und Entscheider, macht die beiden Sammelbilder endlich dauerhaft verfügbar. Das wäre ein guter Start ins neue Jahr!

(Tony Montana 1602)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Dezember?

Wo soll ich anfangen? Ach ja ...

... der 1. Dezember - der **Adventskalender** im Forum öffnete sein erstes Türchen. Täglich neue Geschichten, Gedichte, Informatives und jeweils eine spezielle Aufgabe. Manche waren leicht, andere nicht so leicht, aber einige sorgten doch auch für Verwirrung und Unruhe im Forum (und das durch ein Gedicht gleich am ersten Tag!). Na man kennt das ja, unkorrekte Angaben und schon ... ("Lucky halt dich nicht daran auf." "Mach' ich nicht, bin ja froh wenn das Thema abgearbeitet ist - obwohl ... bei einigen Aufgaben hätte ich schon gern ...")

War sonst noch was?



Zwischen dem 02. Dezember und dem 04. Dezember, das Wochenende des 1. Advent, gab es für alle Spieler auf allen Welten folgende Boni:

+20 % Erfahrung bei Arbeiten, +25 % Glückschance, +20 % Erholungsregeneration, +10 % Arbeitspunkte

Was war noch im Dezember?



Die **IFBC4** (International Fort Battle Championship) Vororganisation für 2024 wurde ingame angekündigt. Diese sollte etwas ganz Besonderes sein – denn alle Spieler können die gesamte Veranstaltung gestalten! Wie viele sich dafür bereit erklärt haben, entzieht sich unserer Kenntnis. Die Organisatoren des Events wünschten einen vollständigen IFBC-Vorschlag bis 23. Dezember. Die Anleitung zur Einreichung des Vorschlags kann man im Eventforum nochmal nachlesen.

Das war's dann wohl schon ... Ach halt!

War sonst noch was? - Fortsetzung

Die **Geschenkejagd!** 100 Päckchen sammeln im Zeitraum vom 20. Dezember 2023 bis 11. Januar 2024. Geschenke kann man derzeit immer noch in den gelben Weihnachtspäckchen finden (neue Sammelkarten, Questgegenstände, Buffs usw.) Parallel dazu läuft eine neue Questreihe "Geschenke und Hinweise" mit zehn Quests. Klickevent ... Im Shop gibt es außerdem zusätzlich zu den Kisten und Beuteln der Vorjahre, verschiedene neue Kisten mit unterschiedlichem Inhalt - Osterkiste 2023, Unabhängigkeitskiste 2023, Oktoberfestkiste 2023, Weihnachtskiste 2023, Mega-Weihnachtsbeutel 2023.

Aber ich jage dem Set des Geistes der Feiertage hinterher, damit kann ich später die Kollegen erschrecken. ;-)



"War sonst noch was Tony?" "Ja, Updates, aber das ist mein Thema." "Keine Sorge, ich bin so fair und nehme sie dir nicht weg ... hihi." (Spart mir Arbeit.)

Erwähnen sollte ich noch, dass **tw-clothcache (duellstat)** wieder ein größeres Update brachte. Quatsch, das Update hat **xyzabcd** gebracht. Ja, er ist in den deutschen Welten weltbekannt. Man kann nicht genug Reklame für dieses Skript machen, welches den Spielalltag erleichtert. Immer wieder hat xyzabcd neue Ideen, teilweise durch Anregung der Nutzer, die begeistern. Inzwischen sind wir bei Version 0.60. mit vielen Änderungen angelangt. Danke xyzabcd! (Irgendwie könnten wir da auch mal den Lesern bisschen mehr dazu erklären. Gibt 'ne Menge, die das Teil nicht in vollem Umfang kennen und nutzen.)

Noch was? "Cymo und quis, danke übrigens für den Mercateumstaler, den ihr mir von der Reise zum und um den Globus Mercateum mitgebracht habt." "Gern geschehen, Lucky."

Mehr fällt mir nicht ein. Ich geh jetzt auf den Weihnachtsmarkt. Hab mir einen (oder auch zwei, drei, viele?) Glühwein verdient. "Tony kommst du mit auf den Weihnachtsmarkt?" "Wenn du zahlst ..." Geizkragen ... aber na gut, was tut man nicht alles für sein Team ... "Tony zahlt? Wir kommen auch mit!" "Wir sind ein Team, es wird alles gerecht geteilt. Ich trinke, Tony isst, quis notiert wer wie viel und Cymo zahlt ..." "Ihr Gauner, überredet, weil wir diesmal den Redaktionsschluss schon vor dem Redaktionsschluss halten mussten."

(Graf Luckner)



CHATSPION

AAA: gleich gibts was zu essen.bin zur weihnachtsfeier meiner exfirma eingeladen. 18 uhr fängt die an im hafencasino

BBB: dann hab viel spass , geniess die zeit und schau das die leeren tupperdosen im rucksack nicht so auffallen :-D :-D

AAA: in köln haben sie einen erwischt ,der hatte ne gefrorene ente unter der mütze ,ist an der kasse umgefallen weils gehirn gefroren ist ,tatsache :-D :-D :-D

AAA: Wer hat lust auf abenteuer, dann schnell rein in die Warteschleife und vielleicht sind wir ja in einem Tream!!!

BBB: bin da, aber sonst ... ich liebe es mit Multi-Accounts zu spielen

CCC: bin seit 4 tagen in der warteschleife :-) vielleicht müssen wir bis weihnachten warten? .. :-)

DDD: :-D

EEE: ...ich hock doch nicht bis weihnachten in der warteschleife

AAA: GGG macht zu weihnachten Kaninchenkeulen in Rotweinrahmsoße, dazu Spätzle und Feldsalat

BBB: ok wir kommen :-)

AAA: :-) kann leider keine reservierungen mehr annehmen, alles belegt

CCC: ahhhh, feldsalat danke für den tip hab überlegt, was ich zu den spätzle machen kann und es fiel mir nix ein außer apfelmus :-)

EEE: käsespätzle mit zwiebeln

CCC: nee, gibt ja hirschbraten

EEE: ih

BBB: haselnussspätzle sind da auch lecker zu :-)

EEE: sind haselnüsse drin ?

BBB: ja :-D

EEE: :-D

BBB: grad zu wild passen die super :-)

HHH: an weihnachten gibst ganz traditionell... döner :-D

BBB: lol

EEE: hahah

BBB: bei mir dieses jahr nix großes schweinebraten mit kartoffeln und salat das wars :-D

EEE: ich esse bei burger king schmeckt lecker

HHH: und bekommst ne krone auf ... und darfst mal rutschen

EEE: :-D hab schon eine

HHH: ne rutsche?

EEE: krone von burger king

BBB: ein traum :-D

EEE: steht mir gut



Die Rätsecke

Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätsecke

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.

- Auf den Tag genau 34 Jahre vor meinem Geburtstag besiegten die Texaner in der Schlacht von Jacinto die Mexikaner.
- Ich arbeitete als Schildermaler und im Telegraphenamts. Dabei entwickelte ich ein Interesse an Elektrizität und moderner Technik. Ich erhielt ein Patent für einen Lampenschalter.
- Die schwere Wirtschaftskrise von 1893 traf mich hart und ich war bankrott. In der Folge meldete ich mich freiwillig zur US Navy und diente drei Jahre auf der USS New York.
- Nach der Navy arbeitete ich in der jungen, aufstrebenden Elektroindustrie und begann im Alter von 26 Jahren in der ebenfalls jungen Industrie zu arbeiten, in der „die Bilder laufen lernten“.
- Im Alter von 30 Jahren übernahm ich die Leitung der Edison Studios in New York. Heute undenkbar, war ich damals Kameramann, Regisseur und Filmeditor - alles in einem.
- Einer meiner ersten Filme war 61 Sekunden lang, bestand aus 2 Einstellungen und stellte eine Satire über den gewählten Vize-Präsidenten Theodore Roosevelt dar.
- Im Alter von 33 Jahren drehte ich einen der ersten Filme des Genres, das bis heute mit dem Wilden Westen verbunden ist.
- Der Stummfilm war sagenhafte 12 Minuten lang, bestand aus fantastischen 14 Einstellungen, zeigte einen Zugüberfall, die Flucht der Banditen, ihre Verfolgung zu Pferde und einen tödlichen Shootout. Er endete mit den Bildern eines Revolvermannes, der frontal in kurzer Distanz vor der Kamera steht und mit einem Revolver direkt auf den Zuschauer schießt.
- Mein Film war zwar nicht der allererste Film des Genres, hatte aber einen prägenden Einfluss auf das Genre. Er wurde vielfach in Film- und Fernsehproduktionen nachgeahmt. Besonders die letzte Szene wurde zu einer Ikone der Filmgeschichte.
- Mein Film wurde 49 Jahre nach meinem Tod in das Nationale Film Register der Kongressbibliothek aufgenommen - weil er „kulturell, historisch und ästhetisch signifikant“ ist.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Das südliche Zentralmassiv

In der Schule hatte der kleine Johnny McSmart schon viel über die heimische Natur und ihre Flüsse, Seen und Berge gehört. Heute lernte er etwas über das südliche Zentralmassiv, die Berge in der Mitte des Landes, im tiefsten Süden. Die Lehrerin Theresa McTeach erklärte ihren Schülern: „Wenn ihr aus den Fenstern des Klassenzimmers nach Süden schaut, dann könnt ihr das südliche Zentralmassiv schon sehen, es beginnt direkt südlich des Schulhauses. Und wenn der Unterricht hier vorbei ist, könnt ihr hingehen, ein bisschen in den Bergen wandern und die schöne Natur kennenlernen. Doch seid vorsichtig, im Westen des Gebirges gibt es alte Kohle- und Eisenminen, die schon halb verfallen sind. Da dürft ihr auf keinen Fall hineingehen! Und auch wenn einige Gipfel mitten im Gebirge nicht schneebedeckt sind, so sind ihre Spalten und Spitzen doch nicht weniger gefährlich. Auf einem der schneefreien Gipfel steckt eine rote Fahne zur Erinnerung an 5 abgestürzte Bergwanderer. Lasst euch das eine Warnung sein!“ 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 (**Auf die Bergspitze**)
- 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 - Volle Taschen

Umgekehrt wird ein Schuh draus

Johnny kommt in Henrys Saloon und bestellt ein Bier. Er kramt in seiner Hosentasche und legt zwanzig Münzen auf den Tisch. Diese Münzen sind Quarters und Dimes. Henry schaut schmunzelnd auf den Haufen Münzen und sagt zu Johnny: "Wenn die Anzahl an Dimes Quarters wären und die Anzahl an Quarters Dimes, dann hättest du neunzig Cent mehr und könntest dir das Bier leisten."



Wie viele Dimes und Quarters hatte Johnny in seiner Hosentasche und wie viel kostet das Bier bei Henry? Und die wichtigste Frage: Wer hilft dem armen Johnny, damit er sein Bier bekommt? Sendet uns die richtige Lösung zu und vielleicht bekommen wir die fehlenden 90 Cent zusammen.

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

(quis)



Rätsel Nr. 4 - Rebus

Viel Erfolg ...

unseren Lesern beim Rätseln.

 an=de	 o=ja	 f=n -r	 bi=ü	 -f o=a	 a=u -l	.	 l=s	
 de=w	 +t -k	 ga=u	2024	?	 u=i -m	 k=wü o=s	 i=u -l	 -ge
 -eu	 -t	 -w	 h=g	 -i	 k=ne s ₁ =e	 u=ja	,	 t=v
 pi=a n=m	 s=g eh=s	 z=h l=i	.					

Der Gewinner erhält ein Item der Redaktion.

(Cymoril)

Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 178 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: He Dog
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **crow60**, Welt 1
Einsendungen: 15 richtige

Daniel Sedgley Mitchell (1838–1929) (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:He_Dog_-_Lichtbild_von_1877.jpg), „He Dog - Lichtbild von 1877“



Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 41552 18143 Screen Dez 2023]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Säksihäksi**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 8 richtige

Rätsel Nr. 3 - Zeitvertreib

Lösung: crow60 hat gegen scorpion-gh im 4. Spiel gewonnen.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: **DLuck**, Welt Jacksonville
Einsendungen: 5 richtige

Rätsel Nr. 4 - Waffen-Rätsel

Lösung: C-A-C-A-A-C-A-C-A-C-B-C-B-A-C-A-C-B-B-C
Preis: Ein komplettes Vaquero Waffenset
Gewinner: **ernstludwig**, Welt Fairbanks
Einsendungen: keine richtige, in Absprache mit dem Community Manager haben wir den Gewinn unter den drei Einsendungen ausgelost, die nur einen Fehler enthielten.

Rätsel Nr. 5 - Rebus

Lösung: Aufregung im Saloon! Henry hat ein Paket erhalten. Neugierig geworden stellen sich die Saloonbewohner an die Theke und tun so, als ob sie nur Getränke holen möchten. Maria sagt Waupee er solle doch zuerst bestellen. Dieser meint jedoch, dass der Sheriff vor ihm dran sei. Inzwischen hat Henry das Paket geöffnet ... Es enthält vierundzwanzig kleine Säckchen. Oben drauf liegt ein Zettel:

„Die TWTimes wünscht allen Lesern ein frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins neue Jahr!“

Die Säckchen enthalten je ein Item der Redaktion. Die ersten vierundzwanzig Rätsellöser dürfen sich über ein Item für ihre Sammlung freuen. Viel Glück!

Preis: Je ein Item der Redaktion (24 x)
Gewinner: **OldShatterhandJF**, Welt Buffalo; **Logikani** Welt 10; **DLuck** Welt Jacksonville; **Neidschlayer** Welt Phoenix; **Tesamaus** Welt Phoenix; **Phibes** Welt Fairbanks; **Wallika** Welt 10;
Einsendungen: 7

(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.