

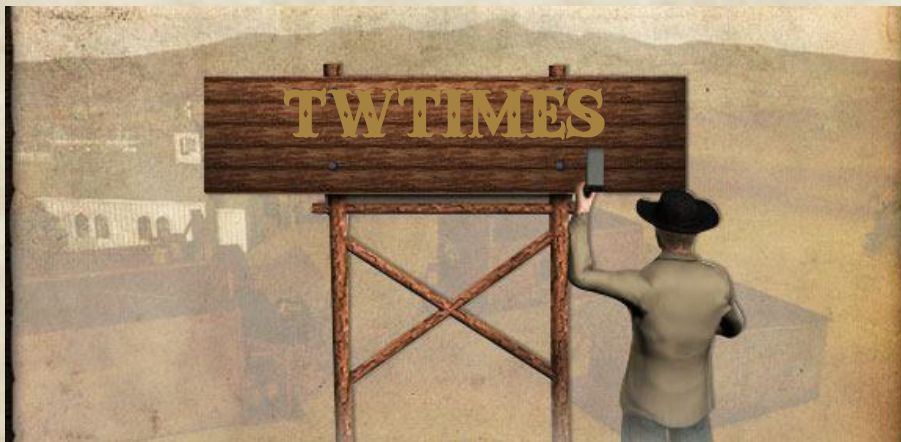
★ ★ THE WEST TIMES ★ ★

★ Ausgabe 185 ★ Juli 2024 ★ © 2024 TWT-Team ★ twtimes.de ★

Ausgabe Juli 2024



Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

der Juni liegt hinter uns und somit ist die Hälfte des Jahres 2024 schon wieder Vergangenheit.

In dieser Ausgabe berichten wir und Leser über die Eventwelt, die ja am 30.06.2024 ihre Pforten schließt, bzw. mit Erscheinen der Ausgabe 185 wohl schon geschlossen hat. Die Schließung von Jacksonville erfolgt am 17. Juli 2024, was auch in dieser TWTimes Thema ist.

In der Rubrik „Die Waffen des Westens“ geht es diesmal um ein Duell im Juli 1804 und Wogdon & Barton - die Duellpistole des 18. und 19. Jahrhunderts. Das Kalenderblatt bringt uns dieses Mal näher, dass im Monat Juli Triumph und Tragödie der amerikanischen Nation mit zwei epochalen Ereignissen vertreten sind und nahe beieinander liegen.

Nach zehn Jahren Pause erzählt euch **EllyMcBelly** über ihren Wiedereinstieg bei The West.

Wir freuen uns, einen neuen Freien Redakteur gewonnen zu haben. Wer das ist, erfahrt ihr im Beitrag „In eigener Sache“.

Des Weiteren gibt es Informationen zum Update 2.224 und zum Fußballerevent.

In der Rubrik „War sonst noch was?“ sind die Ereignisse des vergangenen Monats kurz aufgelistet.

Die Redakteure der TWTimes
Cymoril, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe Juni 2024	1	Die Waffen des Westens	12
Vorwort	2	Wiedereinstieg - EllyMcBelly	14
Inhalt	3	Aus dem Tagebuch der TWTimes	16
Wiederholbare Quests	4	War sonst noch was?	21
In eigener Sache	4	Der Chatspion	22
Kalenderblatt Juli	5	Die Rätselecke	23
Update 2.224	7	Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	24
Lesereinsendung Yasmine	8	Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	25
Neues von der Eventwelt	9	Rätsel Nr. 3 - Rebus	26
Schließung Welt Jacksonville	9	Rätsel Nr. 4 - Balla Balla?	26
Trauer auf Jacksonville	11	Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe	27
Fußballevent 2024	11	Impressum	28



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Juli

Zum Glück beginnen die Sommerferien! Denn im Juli gibt es einiges zu tun, gleich vier wiederholbare Quests erwarten uns in unserem Spiel.

In der Reihe **Unabhängigkeitstag** kann man selbigen vom 01.07.24 um 00:00 Uhr bis zum 14.07.24 um 23:59 Uhr in 7 Quests feiern und mit etwas Arbeit und ein paar Stücken Kohle sowie einer Tomate könnt ihr zwei Attributpunkte und einen Fertigkeitspunkt erspielen.

Anstrengender wird es da schon in der Reihe **West Point**. Vom 01.07.24 um 00:00 Uhr bis zum 29.07.24 um 23:59 Uhr müsst ihr 13 Quests erledigen, um neben Geld, Erfahrung und Buffs am Ende auch einen Fertigkeitspunkt zu erhalten. Teil der Reihe ist auch wieder die Aufgabe „1 x Geschlafen“ - das sollte der Anbieter endlich einmal durch etwas anderes ersetzen. Wirklich alles ist besser, als einfach nur sinnlos herumzuliegen.

In der Reihe **Feuerwerk** könnt ihr euch in 7 täglich wechselnden Quests passend zum Event vom 05.07.2024 um 12:00 Uhr bis zum 25.07.2024 um 12:00 Uhr Bonds und die Eventwährung Feuerwerk erquesten. Blaubeeren, Beeren, Lotusblüten und Tuchballen sollte man in größerer Menge schon einmal vorrätig haben.

In der **Freundschaftswoche** müsst ihr euch von den Stammkunden im Saloon vier Freundschaftsbändchen besorgen und könnt so vom 29.07.24 um 10:00 Uhr bis zum 09.08.24 um 23:59 Uhr in 11 Quests am Ende einen Fertigkeitspunkt bekommen.

Die TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Wilden Westens viel Spaß und Erfolg im Juli!

(Tony Montana 1602)

In eigener Sache

Verstärkung ...

Silkog hat sich bereit erklärt die TWTimes als Freier Redakteur zu unterstützen. Sie hat schon Beiträge für unsere Leser geschrieben und ist ihnen auch durch das Forum kein unbeschriebenes Blatt mehr. Wir baten sie, doch ein wenig über sich zu erzählen. Aber zunächst ein herzliches Willkommen im Team und weiterhin ein gutes Miteinander silkog!

(Cymoril)

Cymoril hat mich gebeten, mich ein bisschen vorzustellen - vielleicht fallen mir ja doch hier und da Geschichten für die TWTimes ein.

Also - dann mal kurz und bündig. Mein Name im RL ist Silvia, bin weit Ü 50 und lebe in dem schönen Salzburger Land. Ratespiel: Wo liegt nun dieses Salzburg? Von Beruf bin ich Nervensäge im öffentlichen Dienst.

Mein Werdegang bei The West: Begonnen habe ich mit dem Spiel im August 2008 auf der Welt 2, gefolgt von einigen anderen W-Welten, deren Zahlen ich aber vergessen habe. Danach folgten dann Colorado, Fairbanks, Georgia, Hannahville, Indiana, Jacksonville, Kentucky, Louisiana - hier sollte eigentlich Schluss sein. Auf Nevada nochmal einen Versuch gestartet unter neuem Nick "Yasmine". Der Versuch ist gescheitert. Also Back to the Roots - Neuanfang 2022 auf der Welt 1. Hier gilt mein besonderer Dank meinem Bund "Regeneratio" - so wie er jetzt ist. Ihr habt mir den Glauben an ein Miteinander bei The West wiedergegeben. Zuletzt begann ich auf Quebec, was für mich aber bereits schon wieder Geschichte ist, es wird nicht besser.

Derzeit setze ich mich für eine permanente Speedwelt ein, auf der - außer gemeinsam Spaß zu haben - nichts zählt.

(silkog)

Kalenderblatt Juli

Der Juli im Wilden Westen

Im Juli verdichten sich Triumph und Tragödie der Geschichte der Vereinigten Staaten von Amerika in einem Monat, beinahe sogar in einem einzigen Tag. Als Gründungsdatum der Vereinigten Staaten von Amerika wird zumeist der 4. März 1789 angegeben. An diesem Tag trat die auch heute noch gültige Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika rechtlich in Kraft. Vorausgegangen waren mehrere Jahre Verhandlungen über den Inhalt der Verfassung, ein komplizierter Abstimmungsprozess, ein Unabhängigkeitskrieg gegen das Vereinigte Königreich und eines der wirkungsmächtigsten Dokumente der politischen Geschichte der Menschheit.

Bis ins 20. Jahrhundert hinein prägte der Inhalt der Unabhängigkeitserklärung der Vereinigten Staaten von Amerika sowohl die Geschichte des eigenen Landes als auch die politische Entwicklung diverser anderer Staaten der Welt - und unterzeichnet und verabschiedet wurde sie am 4. Juli 1776 in der Independence Hall in Philadelphia, Pennsylvania. Mit diesem Dokument erklärten die 13 nordamerikanischen Kolonien des Vereinigten Königreichs ihre Unabhängigkeit vom Mutterland. In 1337 Worten legte Thomas Jefferson als Hauptautor die auch heute noch prägenden Grundlagen der Vereinigten Staaten dar, dass nämlich "alle Menschen gleich geschaffen seien und von ihrem Schöpfer mit gewissen unveräußerlichen Rechten ausgestattet seien, darunter das Recht auf Leben, Freiheit und das Streben nach Glück". Aus diesen Worten leitet sich der bis heute sprichwörtlich gewordene "American Dream" her.

Weiterhin enthält die Unabhängigkeitserklärung bereits die Prinzipien der Demokratie und der Volkssouveränität, wonach eine Regierung sich aus dem Volk bildet, diesem gegenüber verantwortlich ist und ihre Macht durch die Zustimmung der Regierten erhält. Ein Widerstandsrecht und das Recht, eine Regierung abzuschaffen und zu ersetzen, die den Rechten der Bürger schädlich ist, sind ebenfalls im Text enthalten. Die in Teilen der USA bis heute vertretene Skepsis gegenüber staatlichen Stellen, kann zumindest in Teilen auch auf die Unabhängigkeitserklärung zurückgeführt werden.

Politische Vernunft und kluge Zurückhaltung zeigen sich ebenfalls in dem Dokument, denn es wird darauf hingewiesen, dass man lange bestehende Verbindungen zwischen Bevölkerungen und Ländern nicht leichtfertig kappen sollte. Um vor diesem Hintergrund die eigene Unabhängigkeit doch zu rechtfertigen, enthält die Unabhängigkeitserklärung eine umfangreiche Liste der Vorwürfe der Kolonien und der Rechtsbrüche durch die britische Regierung sowie die von Seiten der Kolonien vorab unternommenen Versuche, die bestehenden Probleme gemeinsam, friedlich und einvernehmlich zu lösen. Geprägt vom Vernunftgedanken der Aufklärung, wird die eigene Unabhängigkeit somit zu einem rational nachvollziehbaren und damit notwendigen Schritt erklärt.



"Four score and seven years", also nur 87 Jahre später, wie es US-Präsident Lincoln in seiner berühmten Rede "Gettysburg Address" ausdrückte, kam es bei Gettysburg, ebenfalls in Pennsylvania und nur etwa 220 Kilometer von der Independence Hall in Philadelphia entfernt, zu einer der größten Katastrophen der amerikanischen Geschichte. Vom 1. bis zum 3. Juli 1863 kämpften an diesem Ort die Potomac-Armee der Union und die Nord-Virginia-Armee der Konföderierten Staaten. Die Angaben über die Zahl der Teilnehmer gehen auseinander und reichen von insgesamt etwa 160.000 bis zu etwa 185.000 Soldaten. In drei blutigen Tagen, die alles zu bieten hatten, was die Kriegsführung des 19. Jahrhunderts hergab, hatten beide Seiten zusammengenommen über 50.000 Tote und Verwundete zu beklagen. Sie ist damit bis heute die verlustreichste Schlacht der amerikanischen Militärgeschichte. Selbst die Schlachten des Ersten und Zweiten Weltkriegs, des Koreakriegs oder des Vietnamkriegs brachten keine verlustreicheren Einzelschlachten mit sich.

Kavallerieattacken, Artillerieduelle auf größere Distanzen, Musketensalven aus Linienformationen und Nahkampf Mann gegen Mann mit dem Bajonett - in der Sommerhitze dieser Julitage wurde den Soldaten alles abverlangt. Die Unionsarmee kämpfte defensiv in gut zu verteidigenden Stellungen, während die Armee der Südstaaten offensiv agierte, denn ihr Kommandeur General Lee wollte in Gettysburg den entscheidenden Sieg

Kalenderblatt Juli - Fortsetzung

erringen, der es ihm erlauben sollte, die Hauptstadt der Union einzunehmen und den Krieg zu beenden. Es sollte ihm nicht gelingen, nach zähem Ringen, das bis zur Auslöschung von ganzen Regimentern und Divisionen geführt wurde, musste der Süden die Schlacht letztendlich abbrechen und konnte sich nur noch geordnet nach Süden zurückziehen. Die Hauptstadt Washington D. C. war gerettet und der Krieg sollte noch knapp 2 Jahre weitergehen.

Die einzelnen Orte des etwa 24 km² großen Schlachtfeldes sind auch heute noch weitgehend originalgetreu zu besichtigen, sie sind im Gettysburg National Military Park denkmalgeschützt. Die Namen der Orte, wie etwa Devil's Den, Little Round Top, Big Round Top oder Cemetary Hill und Cemetary Ridge sind in Amerika bis zum heutigen Tag noch so geläufig wie in Europa die Schlachtfelder von Waterloo, Verdun oder Stalingrad. Es sind Orte, an denen unter gewaltigen Opfern Entscheidungen von historischer Bedeutung gefallen sind.

Nach der Schlacht wurde vor Ort ein Friedhof für die Gefallenen eingerichtet, zu dessen Eröffnung US-Präsident Lincoln seine berühmteste Rede hielt, die sogenannte "Gettysburg Address". Sie wird bis heute noch in amerikanischen Schulen gelehrt und zur Aufführung gebracht. In der gymnasialen Oberstufe ist sie auch Bestandteil des Englisch-Unterrichts in Deutschland und wird dort als Beispiel hervorragender Rhetorik untersucht. Sie enthält die Würdigung des Opfers der Verstorbenen, die Verpflichtung der Lebenden und nimmt Bezug auf die Werte, für die all diese Opfer gebracht worden waren. Selten ist so Grundsätzliches mit solch wirkungsvollem Pathos in nur 271 Worten auf den Punkt gebracht worden. In deutscher Übersetzung lautet der Text:

"Vor 87 Jahren gründeten unsere Väter auf diesem Kontinent eine neue Nation, in Freiheit gezeugt und dem Grundsatz geweiht, dass alle Menschen gleich geschaffen sind.

Nun stehen wir in einem großen Bürgerkrieg, der eine Probe dafür ist, ob diese oder jede andere so gezeugte und solchen Grundsätzen geweihte Nation dauerhaft Bestand haben kann. Wir haben uns auf einem großen Schlachtfeld dieses Krieges versammelt. Wir sind gekommen, um einen Teil dieses Feldes jenen als letzte Ruhestätte zu weihen, die hier ihr Leben gaben, damit diese Nation leben möge. Es ist nur recht und billig, dass wir dies tun.

Doch in einem weiteren Sinne können wir diesen Boden nicht weihen, können wir ihn nicht segnen, können wir ihn nicht heiligen. Die tapferen Männer, Lebende wie Tote, die hier kämpften, haben ihn weit mehr geweiht, als dass unsere schwachen Kräfte dem etwas hinzufügen oder etwas davon wegnehmen könnten.

Die Welt wird wenig Notiz davon nehmen, noch sich lange an das erinnern, was wir hier sagen, aber sie kann niemals vergessen, was jene hier taten. Es ist vielmehr an uns, den Lebenden, hier dem unvollendeten Werk geweiht zu werden, das diejenigen, die hier kämpften, so weit und so edelmütig vorangebracht haben. Es ist vielmehr an uns, der großen Aufgabe geweiht zu werden, die noch vor uns liegt – auf dass uns die edlen Toten mit wachsender Hingabe für die Sache erfüllen mögen, der sie das höchste Maß an Hingabe erwiesen haben – auf dass wir hier feierlich beschließen, dass diese Toten nicht vergebens gestorben sein sollen – dass diese Nation, unter Gott, eine Wiedergeburt der Freiheit erleben soll – und dass die Regierung des Volkes, durch das Volk und für das Volk, nicht von der Erde verschwinden möge."

(Quelle der deutschen Übersetzung: https://de.wikipedia.org/wiki/Gettysburg_Address)

(Tony Montana 1602)



Update 2.224

Fußball und Getränke

Das Update 2.24 kam am Dienstag, dem 18. Juni 2024, in die deutschen Welten von The West und somit nur wenige Tage nach Beginn der Fußball-Europameisterschaft 2024 in Deutschland. Was passt da besser als ein Update, dass sich absolut passend unter dem Titel "Fußball und Getränke" zusammenfassen lässt?

Zum einen wurden mit dem Update die Vorarbeiten zu einem Fußball-Event implementiert, das uns während der Europameisterschaft auch hier in unserem Spiel Vergnügen rund um das runde Leder bieten soll. Das Runde, das ins Eckige muss, wird es bei uns in 6 Varianten geben, soviel hat der Anbieter schon einmal verraten.



Fußballevent mit 6 Bällen - sieht der eine nicht eher wie ein Volleyball aus?

Nachdem es bis zu den Entwicklern durchgedrungen ist, dass es keine gute Idee ist, in einer Quest von den Spielern einen Buff zu verlangen und ihnen als Belohnung einen Buff mit dem selben Bonus aber schwächeren Werten anzubieten, wurden zwei der Quests "Einfacher Tausch" bei Angus McGuffin geändert. Nach dem Update könnt ihr dort nun einen Buff für Arbeitspunkte gegen einen Buff für eine erhöhte Glückschance eintauschen. Dafür wurde die Mittelgroße Popcorntüte durch ein Mittelgroßes Getränk ersetzt.

Abschließend beseitigte das Update auch noch drei Fehler im Bereich der Fortkämpfe. Die lästigen Zeitunterschiede zwischen dem Countdown bis zum Beginn eines Fortkampfes und dem tatsächlichen Beginn des Fortkampfes gehören nun der Vergangenheit an. Ab jetzt ist also auch ein sekundengenaues Anreisen zum Fortkampf möglich, wenn ihr euch am Countdown orientiert. Die zwei anderen Fehler betreffen das Chatsystem des Fortkampfes. Wurde ein Spieler manuell von Administrator von einem Fortkampf entfernt, war er bisher immer noch Mitglied im Chat der Seite, auf der er ursprünglich angemeldet war. Eine solche manuelle Entfernung durch einen Administrator kann beispielsweise vorkommen, wenn sich ein Spieler auf der falschen Seite eines Kampfes angemeldet hat. Zu guter Letzt wurde noch ein Fehler korrigiert, um die Übersichtlichkeit zu verbessern. Wurde der Name eines Forts nach dem Ausruf eines Fortkampfes geändert, blieb bisher der alte Name des Forts als Name des Fortkampf-Chats erhalten. Seit dem Update zeigt der Fortkampf-Chat nun auch den geänderten Namens des Forts an. So sollte es zukünftig nicht mehr zu Verwechslungen von Fortnamen und Chatnamen kommen.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-223.80038/> 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-2-223.80039/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Lesereinsendung Yasmine

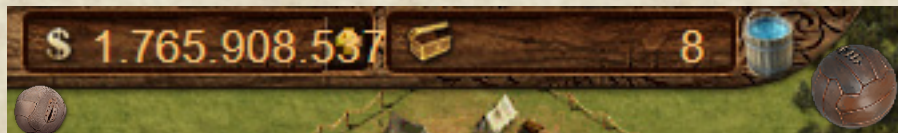
Speedevent Teil 2

Ob bei Redaktionsschluss das Event nun tatsächlich zu Ende ist, kann ich nicht sagen - was ich aber sagen kann, ist, dass es mitunter die geilste Zeit bei The West gewesen ist. In der letzten Ausgabe der TWTimes wurde ja schon ausführlich berichtet - aber ein Fazit ist noch notwendig.

Wir kamen aus verschiedenen Welten, auf einigen sind wir uns auch nicht "grün" - zumindest bundtechnisch nicht - aber das hat der Gemeinschaft, der Hilfsbereitschaft und dem Miteinander auf der Speedwelt keinen Abbruch getan.

Wie im Forum schon mehrfach erwähnt, wäre eine solche Spaß- & Speedwelt auf Dauer wünschenswert, auch wenn damit nicht großartige Geschäfte gemacht werden können, da man keine Nuggets braucht. Obwohl - ich bin der festen Überzeugung, dass wir hier für Premium sogar Nuggets einsetzen würden.

Um Sets zu bekommen, genügen schnöde Dollars, die man sich bei entsprechendem Bonus (muss ja nicht sooo viel sein) rasch verdienen kann. Duelle fanden statt, aber keiner war sauer, auch wenn man wieder mal 70 Millionen in den Sand gesetzt hatte - weil man halt einfach noch schnell die restlichen 30 Millionen für eine Gringo Waffenkiste erarbeiten wollte. Die Fortkämpfe mit zehn bis fünfzehn Spielern waren der Hammer. Natürlich wurde die Taktik im FK-Chat besprochen (oder auch nicht), aber die hauptsächliche Kommunikation fand im Saloon statt. Alle hatten ihren Spaß - zusammen.



Ein Reset alle zwei bis drei Monate würde den Spielspaß massiv erhöhen - jeder hätte so die Möglichkeit, sich in allen Berufen oder Charakterklassen auszuprobieren. Durch den günstigen Umskilltrank könnte man nach Herzenslust ausprobieren, mit welchem Duell- oder Fortkampfskill man die besten Chancen hat.

Das Einzige, was auf dieser Speedwelt etwas genervt hat, waren die Stundenarbeiten - dazu hatten wir ja eigentlich keine Zeit - genauso wie "schlafen". Vielleicht wäre es möglich, Stunden auf zehn Minuten zu verkürzen oder statt acht Stunden Landkarten suchen 500 x klicken (sind wir da ja eh gewohnt!).

Das die Abenteurer für uns aus mir immer noch unbegreiflichen Gründen gesperrt waren, betrübt mich zwar jetzt weniger, aber trotzdem wäre es schon nice gewesen, endlich mal mit ebenbürtigen Waffen antreten zu können. Ein Abenteuer auf normalen Welten zu spielen ist für viele immer noch die reinste Qual, doch was will man machen, wenn dies von durchaus nicht wenigen Quests verlangt wird. Natürlich könnte man noch über Levelerhöhung, höhere Veredlungsmöglichkeiten, etc. philosophieren - aber erst mal steht grundsätzlich eine Funwelt auf unserem Wunschzettel.

Im Forum wurde angemerkt, dass der Server für Events gebraucht wird, die drei bis vier mal im Jahr stattfinden. Ich finde es auch gut, wenn ab und zu derartige Veranstaltungen stattfinden, wo man auch etwas gewinnen kann - nun, es wurden und werden ja immer wieder Welten geschlossen ... Hier einfach eine für uns abzwacken?

Keiner muss betrübt sein, wenn er zu spät von dieser Welt erfährt - es kommt ja bald eine Neue. Man könnte auch zwischendurch eine Phase auslassen und bei der nächsten wieder einsteigen, und und und ...

Allerdings - Spieler, die ständig nur meckern und dies zu ihrem The West-Hauptzeitvertreib erkoren haben - sollten diese Welt dann meiden. Miesepeterei ist dort strengstens untersagt - dafür sind die normalen Welten da.

Einige "Speedies" haben sich jetzt auf Fairbanks versammelt und dort warten wir geduldig (also so ca. einen Monat - länger darfs nicht dauern) auf die Eröffnung unserer neuen The West-Spaßwelt. InnoGames erhöre uns!

Yasmine (silkog)

Neues von der Eventwelt

Nur noch wenige Tage ...

Eventweltspieler sind traurig, weil die Welt am 30.06.2024 geschlossen wird. Doch die lustige Truppe hält zusammen und trifft sich in Welt Fairbanks in einer Stadt. Mit von der Partie sind der Stadtgründer **quis**, **Cymoril**, **Seeke**, **Yasmine (silkog)**, **MissMine**, **ClydeChampBarrow (Willybald)**, **MonsterXIII**, **Knallefix**, **Elisabeth**, **Landei (Bellin)**, **Savio52**. Zwei Spieler haben sich extra neu angemeldet um mit dabei sein zu können.

Schon in den ersten Tagen beweist man, dass es genau so hilfsbereit weiter geht, wie auf der Eventwelt. Nachts bauen die Heinzelmännchen die Stadt weiter aus. Alle Gewerke sind in der Stadt vertreten, Feldköche, Quacksalber, Schmiede und einen Sattler gibt es. Der neunte Spieler lässt sich erst noch bei der Berufsausbildung beraten. Ein weiterer Sattler wäre hilfreich.

Und - wie bereits auf der Eventwelt erlebt - jeder hilft jedem. Derzeit benötigt unser Kochlehrling noch ein bisschen Unterstützung. Vielleicht möchte er ja demnächst mal über seinen Werdegang für euch berichten.

(Cymoril)

Schließung Welt Jacksonville

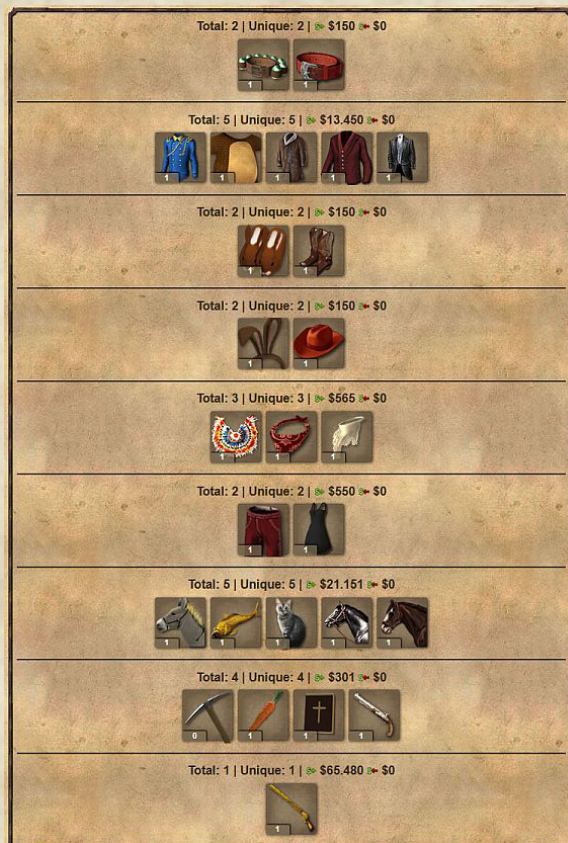


Wir packen unsere Koffer und nehmen mit ...

Die Umsiedlung fällt uns, wie so vielen anderen auch, nicht leicht. Eine Welt geht unter, eine neue entsteht. Wohin soll bzw. kann es gehen? Da wären Arizona, Fairbanks, Kentucky, Louisiana und Mexiko. Wenn man sich ein bisschen umhört unter den Bewohnern dieser Welten, kommt man zu dem Schluss, dass man da wahrscheinlich auch nicht so lange sein wird. Am meisten besiedelt ist derzeit wohl noch Fairbanks.

Nun, wir haben uns entschieden. Ein Gepäckträger ist gefunden und jetzt heißt es Koffer packen, für die, die bereits auf der Zielwelt sind und auf Jacksonville nur ihren Namen auf dem Friedhof hinterlassen werden. Was können wir dem Gepäckträger mitgeben? In dem riesigen Koffer ist viel Platz für Kleidung, Produkte und sonstigen Kleinkram. Eine Geldkatze* ist auch schon vorhanden. Wir packen also unseren Koffer ... was wir auf der neuen Welt nicht brauchen, wird verkauft. Verflixt! Verschiedene Sets und Teile davon dürfen nicht transportiert werden! Ausgerechnet die schwer erarbeiteten und im Shop gekauften Sachen müssen zu Hause bleiben. Da freut sich der Fahrende Händler, während wir trauern. Doch halt! Der Fahrende Händler ist manchmal zickig und nimmt uns nicht alles ab. Diese Dinge werden mit der Welt und seinem Besitzer untergehen. In Jahren verlorene Zeit und Geld ...

Schließung Welt Jacksonville - Fortsetzung



Es stellt sich die Frage, inwiefern es sinnvoll ist auf mehreren Welten zu spielen, wenn man irgendwann nicht mehr migrieren kann ohne einen Charakter auf den zur Migration zur Verfügung stehenden Welten löschen zu müssen.

Inzwischen haben wir unsere Koffer gepackt, die Geldkatze umgeschnallt, dem Markt den letzten Besuch abgestattet, uns von Freunden und Mitspielern verabschiedet. Wehmütig treten wir aus der Stadt aus und beantragen die Migration.



Winke, winke bis zum Erwachen auf der neuen Welt ...

*Geldkatzen (schlauchartig genähter, gestrickt oder gehäkelter an beiden Enden verschlossener Beutel mit einem Schlitz an der Längsseite) verwendete man im 19. Jh. Den Beutel hängte man mit dem Schlitz über den Gürtel so, dass zwei Säckchen für das Aufbewahren des Münzgeldes entstanden. Für das später aufgekommene Papiergeld war die Geldkatze nicht so geeignet. Heute werden Brieftasche und Portemonnaie genutzt.

(Cymoril)

Trauer auf Jacksonville

Ende und Neuanfang ...

Am Montag, den 03.06.2024 mussten wir die traurige Nachricht entgegennehmen, dass unsere Heimat Jacksonville für immer geschlossen wird. Nach sieben langen Jahren - da ist es, das verfluchte siebte Jahr - müssen wir uns eine neue Heimat suchen oder mit ihr in den Nebel des Vergessens gehen.

Man könnte so viele Geschichten und Erfahrungen niederschreiben, die man erlebt hat, doch würde man immer feststellen, dass eine wichtige fehlt, die es wert wäre, erzählt zu werden. Geschichten mit Personen, die wie im wahren Leben gekommen und leider wieder gegangen sind, die man so sehr ins Herz geschlossen hatte. Eine namentliche Auflistung würde jeden Rahmen sprengen, auch die Spieler, die man mit aller Freude über die Karte gejagt hat.

An alle ein Dankeschön, dass ihr so viele Stunden auf Jacksonville zu einer Freude gemacht habt. Es ist schön, dass wir uns nun gemeinsam für eine neue Heimat entschieden haben.

(AnnieO)

Fußballevent 2024

Ohne geht's nicht ...

Es ist die Zeit der Fußball-Europameisterschaft 2024 in Deutschland und folglich hat der Anbieter ein fußballbezogenes Event für uns in The West eingebaut. Und weil es beim Fußball nun einmal nicht ohne Ball geht, dürfen wir vom 19. Juni bis zum 3. Juli 2024 beim Arbeiten 100 verlorene Fußbälle suchen. Bei Erscheinen dieser Ausgabe befindet sich das Event also auf der Zielgerade und dauert noch drei Tage.

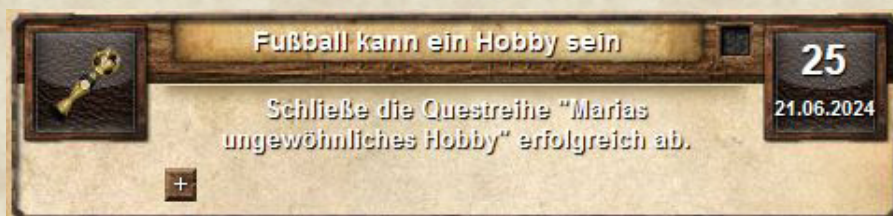
Wie in der Vergangenheit schon bei vergleichbaren Events, enthalten die Bälle Sammelbilder, Buffs, Bonds, Tages-Premiumaccounts, Einzelteile des alten Fußballsets und Kisten aus den Unabhängigkeits-, Oktoberfest- und Tag der Toten Events der Jahre 2019 und 2020. Zu den Sets dieser Events, die auch heute noch nützlich und von vielen Spielern gesucht sind, gehören etwa Paul Reveres Set für alle Glücksritter, das Kapitän Set und Cortinas Set für die Fortkämpfer, G. Cortez Set für die Baumeister sowie das Vaquero und das Cowgirl Set für die Duellanten.

Die Chancen auf so eine Kiste, die dann immer noch alle Sets des betreffenden Events enthält, liegen bei bedauerlich mickrigen 0,5 % für die 2020er Events und bei 0,8 % für die 2019er Events. Da die Chance auf eine Sammelkarte jedoch bei gewaltigen 10,9 % liegt, sollte es dieses Mal zumindest kein Problem sein, den entsprechenden Erfolg aus eigener Kraft, ohne Zukäufe im Union Pacific Shop, zu erreichen.

Eine neue Questreihe namens "Marias ungewöhnliches Hobby" beinhaltet sieben Quests und ist für alle Spieler verfügbar, die bereits Stufe 50 erreicht und die Einführungsquestreihe "Rettet den Saloon, Teil 2" abgeschlossen haben. Für den Abschluss der Questreihe bekommt man den Erfolg "Fußball kann ein Hobby sein", zwei weitere Erfolge gibt es für 100 gesammelte Fußbälle und fünf verschiedene Sammelbilder.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/fu%C3%9Fballevent-2024.80066/> im Bereich "Ankündigungen". An der Diskussion über das Event könnt ihr unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/fu%C3%9Fballevent-2024.80067/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Die Waffen des Westens

Wogdon & Barton - die Duellpistole des 18. und 19. Jahrhunderts

Die hier vorgestellte Waffe hat zwar kein eindeutig identifizierbares Gegenstück in unserem Spiel The West, soll aber aufgrund einiger technischer und historischer Details dennoch ihren Platz in unserer regelmäßig-unregelmäßigen Reihe "Die Waffen des Westens" finden. Dafür spricht auch, dass es in unserem Spiel mehrere Waffen gibt, die zumindest das selbe Funktionsprinzip und ein ähnliches Äußeres haben, beispielsweise die Schusswaffen vom Typ "Vorderlader".

Seit etwa 1760 stellte der englische Waffenschmied Robert Wogdon sogenannte "Steinschlosspistolen" (engl. Flintlock Pistol) her und wurde bald bekannt für seine qualitativ sehr hochwertigen Duellpistolen. Die Verbreitung und Bekanntheit seiner Duellpistolen erreichte mit der Zeit ein solches Ausmaß, dass sein Name schließlich synonym mit dem Duellieren wurde - man nannte ein Duell in England schließlich "eine Wogdon Affäre".



Creator: John Barton (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flintlock_Pistol_with_Case_and_Accessories_MET_LC-37_154_3a_g-040.jpg), „Flintlock Pistol with Case and Accessories MET LC-37 154 3a g-040“, <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/legalcode>

Im Jahr 1794 ging Robert Wogdon eine Partnerschaft mit John Barton ein und die Waffenschmiede Wogdon & Barton entstand. Zwei Pistolen dieses Herstellers sollten zehn Jahre später in einem der legendärsten Duelle der amerikanischen Geschichte verwendet werden. Diesen Monat genau vor 220 Jahren, nämlich am 11. Juli 1804, trafen sich Alexander Hamilton und Aaron Burr in Weehawken, New Jersey zu einem vorab vereinbarten Duell, um ihre jeweilige verletzte Ehre wiederherzustellen. Bedeutsam war dieses Duell nicht deswegen, weil "A. Hamilton" mit einem Set in unserem Spiel The West vertreten ist und Aaron Burr nicht, sondern weil sich dabei der erste und zum Zeitpunkt des Duells ehemalige Finanzminister der USA (Hamilton) und der amtierende US-Vizepräsident (Burr) duellierten. Noch hochklassigeres politisches Drama ist selbst heute kaum vorstellbar.

Passend zu den beteiligten Personen, war der Auslöser dieses Duells dann auch eine bittere, von inbrünstigem Hass erfüllte persönliche Feindschaft, die über zehn Jahre zurückreichte und in der sich sowohl politische Interessen als auch persönliche Angelegenheiten vermischt hatten. Letztendlich waren die Gegensätze derart unüberwindlich und die Details der Fehde derart öffentlich geworden, dass nach den Moralvorstellungen der Zeit nur noch ein Duell auf Leben und Tod die Ehre wiederherstellen konnte. Während in derartigen Duellen der Zeit der Zweikampf oftmals schon abgebrochen wurde, bevor einer der Teilnehmer tödlich verletzt war, überlebte das Burr-Hamilton-Duell tatsächlich nur einer die Auseinandersetzung.

Die beiden Duellanten mitsamt ihren Sekundanten und einem Arzt trafen sich am frühen Morgen in Weehawken, New Jersey, direkt am Hudson River, gegenüber von Manhattan. Die Wahl fiel aus rein pragmatischen Gründen auf diesen Ort. Duelle waren sowohl in New Jersey als auch in New York illegal, doch wurde dieses Verbot in New Jersey kaum durchgesetzt und Verstöße kaum verfolgt. Darüber hinaus war der Ort auch bereits als günstiger, weil ungestörter Ort für Duelle bekannt. Zwischen 1700 und 1845 fanden an dieser Stelle mindestens 18 belegte Duelle statt.

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

Der genaue Ablauf des Duells ist in mehreren, sich teilweise widersprechenden Berichten überliefert, da im entscheidenden Moment alle möglichen Zeugen dem Geschehen den Rücken zuwandten, um später jede Zeugenschaft eines illegalen Duells mit einem Eid bestreiten zu können.

Hamilton hatte vor dem Duell einen Brief geschrieben, in dem er Duelle aus religiösen Gründen grundsätzlich moralisch ablehnte und ankündigte, seinen ersten Schuss - der ihm als Herausgefordertem nach den üblichen Regeln für ein Duell zustand - absichtlich zu verschwenden (engl. to throw away the fire). Dieses Verhalten hätte es dem Herausforderer Burr ermöglicht, auf seinen Schuss ebenfalls zu verzichten und mit wiederhergestellter Ehre auseinanderzugehen. Burr wusste von dieser Ankündigung Hamiltons jedoch nichts und war auf die Informationen angewiesen, die er unmittelbar bei Beginn des Duells aus Hamiltons Verhalten ableiten konnte. Ob Hamilton seinen ersten Schuss tatsächlich verschwendete und ob Burr dies auch als ein absichtsvolles, ehrenvolles Verschwenden deuten konnte, oder ob Hamiltons Schuss eher wie ein ernsthafter, aber schlecht gezielter Schuss wirkte, lässt sich heute nicht mehr feststellen.

Fest steht nur, dass Hamiltons Schuss über Burrs Kopf hinweg in einen Baum in der Umgebung ging und dass Burrs Schuss Hamilton oberhalb der Hüfte in den Unterbauch traf und dort schwerste innere Verletzungen der Leber, des Zwerchfells und des Lendenwirbels verursachte sowie innere Blutungen hervorrief. Hätte Hamilton seinen ersten Schuss verschwenden wollen, so hätte es den Konventionen der Zeit entsprochen, dies klar und deutlich zu tun, indem er eindeutig erkennbar neben sich in den Boden schießt. Ein Schuss in Richtung des Gegners ist eben, selbst wenn er sein Ziel verfehlt niemals ganz eindeutig.

Für Hamiltons Absicht, seinen Schuss zu verschwenden, spricht wiederum seine Entscheidung hinsichtlich eines interessanten technischen Details der Wogdon & Barton Duellpistole. Diese verfügten über sogenannte "Hair Trigger", damit beschreibt man einen Abzug, dessen Abzugsgewicht mittels einer Schraube schnell und einfach reduziert werden kann. Ein geringeres Abzugsgewicht bedeutet, dass man mit weniger Druck auf den Abzug drücken muss, ehe ein Schuss ausgelöst wird. Den Abzug einfacher, mit weniger Druck auslösen bedeutet ein geringeres Risiko, die Waffe beim Schuss zu verziehen. Die Nutzung dieses Hair Trigger Abzugs würde also die Präzision des Schützen erhöhen und somit die Chance, sein Ziel genau zu treffen. Bei der Ausgabe der Waffe an Hamilton wurde ihm die Nutzung des Hair Triggers angeboten. Er lehnte dies mit den Worten "Nicht dieses Mal" ab. Offensichtlich kannte er die Vorzüge, die dieser Mechanismus bot, also, sah sie in diesem Duell jedoch nicht als notwendig an. Wer seinen Schuss sowieso verschwenden und gar nicht ernsthaft ins Ziel bringen will, der braucht auch keine technische Unterstützung der eigenen Präzision.

Burr hingegen war wohl von Anfang an willens, Hamilton zu töten. Dafür sprechen Aussagen Burrs vor und nach dem Duell. Ob er von diesem Plan abgewichen wäre, wenn Hamilton seinen Schuss klar erkennbar verschwendet hätte, muss Spekulation bleiben.

Fest steht, dass Hamilton unmittelbar nachdem er getroffen wurde, seine Waffe unkontrolliert fallen ließ und selbst zu Boden stürzte. Er wurde zurück nach Manhattan gebracht, erhielt die letzte Ölung, verabschiedete sich noch von seiner Familie und starb am folgenden Tag, dem 12. Juli 1804 an den Verletzungen aus dem Duell.

In gewisser Weise steht dieses Duell exemplarisch für einige Aspekte, die auch für die zumeist spontanen, nicht vereinbarten Duelle des Wilden Westens zutreffen. Jede Art von Duell ist von vielerlei Unsicherheiten bestimmt. Was kann der Andere? Was will der Andere? Was kann ich tun? Was will ich tun? Was sollte ich tun? All diese Fragen müssen in Sekundenbruchteilen beantwortet werden und ausgehend von oft unvollständigen Informationen müssen Entscheidungen gefällt werden. Und so waren es oft diejenigen Schützen, die in der Lage waren, in solchen Stresssituationen die Ruhe zu bewahren, die ein Duell überlebten.

(Tony Montana 1602)



Wiedereinstieg - EllyMcBelly

They never come back ...

Bis zu den Zeiten des Boxers Muhammad Ali galt für Weltmeister im Schwergewicht der Spruch "Sie kommen niemals zurück". Gemeint war damit, dass ein Weltmeister, der seinen Titel einmal verloren hatte, ihn niemals wieder zurückerlangen würde. Ali war der erste, der diese Regel brach. Für unser Spiel gilt diese alte Regel auch heute noch weitgehend - Spieler, die einmal mit unserem Spiel The West aufgehört und ihren Account gelöscht haben, die kommen fast nie zurück, um noch einmal anzufangen. Umso erfreulicher sind auch bei uns die Ausnahmen von dieser traurigen Regel. Eine davon ist **EllyMcBelly** aus Welt 1, die nach **über zehn Jahren Spielpause** zu einem zweiten Anlauf in unser Spiel zurückkehrte! Grund genug für uns, bei ihr mal nachzufragen. Doch lest, was sie selbst euch zu erzählen hat.

(Tony Montana 1602)



Howdy,

ich weiß gar nicht mehr genau, wie ich damals auf The West gestoßen bin. Irgendwie hatte ich im Internet nach einem Spiel gesucht, bei dem man nicht 24/7 anwesend sein muss. The West wurde in einem Testbericht positiv bewertet und ich dachte, ok, versuche ich es mal.

Der Name EllyMcBelly ist mir irgendwie so in den Sinn gekommen, Welt 4 war neu gestartet, das muss so Ende 2008 oder Anfang 2009 gewesen sein und los ging es :-D Der Start war genau so wie heute auch noch, aber es gab pro Arbeitsstätte nur eine Arbeit und es waren, glaub ich, 5 Minuten, 15 (30?) Minuten, und eine Stunde Arbeitszeit. Man konnte einen Charakter auswählen und ein schönes Profilbild. Man hatte die Wahl zwischen je vier Bildern seiner Charakterklasse. Ich hab die schicke Abenteurerin mit den langen blonden Haaren und dem tollen Cowboyhut ausgewählt. So cool :-D



Ich habe meine Quests abgearbeitet (ohne Wiki) und so vor mich hin gelevelt. Für jede Arbeit musste man erstmal das richtige Outfit finden, Hosen waren gerade eingeführt worden, und es war nicht so einfach, die richtige Kleidung zu finden. Nach einiger Zeit ist mein Lebensgefährte dann auch mit eingestiegen, weil ich wohl nur noch vor dem Laptop hing. Um eine Stadtmitgliedschaft musste man sich damals noch bewerben, ich hatte aber das Glück, angeschrieben zu werden, weil mein Name aufgefallen war. Wir sind dann in die Stadt "BUFF" eingetreten. Da war es dann vorbei mit dem beschaulichen Leben im wilden Westen - Duelle ohne

Wiedereinstieg - EllyMcBelly - Fortsetzung

Ende, Lineage war damals die Duellstadt Nr.1 und quasi unser Nachbar. Unsere Errichter mussten beschützt werden und Geld für den Ausbau musste beschafft werden. Irgendwann hatten wir dann auch endlich ein Skript installiert, um die beste Kleidung für die Arbeiten anzuziehen. Es gab noch keine richtigen Sets oder Buffs zu kaufen. Keine Events oder extra Boni und keine Berufe, es gab nur die ganz normalen Premiumfunktionen.

Dann kamen die Forts ins Spiel. Natürlich sind unsere Errichter gleich ausgeschwärmt, um sich den schönsten Platz zu sichern, und wir haben es geschafft. Jetzt hieß es schnell sein, alles ausbauen. Schiffsglocken, an die kann ich mich noch erinnern, waren schwer zu bekommen und wurden viel gebraucht. Alles haben wir ran geschleppt, um für einen Angriff bereit zu sein, keiner wusste ja so richtig, wie das funktionieren und aussehen würde. Wir waren total aufgeregt, als unser Fort angegriffen wurde. Alle Verbündeten wurden aufgefordert zu kommen und wehe, jemand kam nicht, das gab Feuer von **Borki**, da verstand sie keinen Spaß. Ich kann mich nur noch an ein irres Gewusel erinnern, wir sind von Mauern und Türmen gefallen, sind wieder raufgeklettert, haben uns zwischen Häusern versteckt und waren sowieso völlig planlos. Im Chat haben wir uns totgelacht, aber wir haben es gehalten, obwohl die ATT damals immer sehr gut besucht war. Es hat total Spaß gemacht. Es kamen Angriffe zu jeder Tages- und Nachtzeit, und immer hat Borki uns gescheucht. Wecker gestellt, um 5 Uhr morgens aufgestanden, um 23.58 Uhr strammgestanden, wir waren immer dabei.

Wir haben uns damals auch Privat besucht, quasi ein privates Spielertreffen, auch wenn fast alle leider aufgehört haben, besteht der Kontakt bis heute. Aufgehört habe ich Ende 2012 aus privaten Gründen, ich war noch eine Weile im U-Modus, bin dann noch einmal migriert, ich glaube auf Welt 10, aber irgendwann weg geblieben.

Im Oktober 2023, draußen schlechtes Wetter, kalt und dunkel, drinnen Langeweile, habe ich mich gefragt, ob es The West wohl noch gibt. Gesucht, gefunden und angemeldet. Ich wollte eigentlich so für mich alleine, vielleicht in einer eigenen Stadt, vor mich hinspielen, aber das wurde nichts. Als ich aufhörte, gab es schon die Mehrfacharbeiten pro Arbeitsstätte und auch Sets gab es schon zu Weihnachten, daher fiel mir der Wiedereinstieg ziemlich leicht. Die ersten Quests waren leicht und man konnte in Wiki alles nachschauen, gut für mich. Ich hatte Glück im Oktober noch einen Sale zu erwischen, wo es Comte de Rochambeau zu kaufen gab, unglaublich was für einen Vorteil man durch das richtige Set erhalten kann. Ich konnte so viele hohe Arbeiten machen und dadurch ziemlich schnell leveln.

Die Handwerksberufe kannte ich auch schon von 2012, daher war auch das leicht, es fehlten nur noch so tolle Leute wie damals. Und was soll ich sagen? Ich habe sie gefunden! Ich sollte für eine Quest einen Fortkampf absolvieren, da habe ich durch Zufall **deity** angeschrieben, habe erklärt, dass ich Neuling bin und gefragt, ob ich mich einem Fortkampf anschließen könne. Deity hat gleich eine Stadteinladung geschickt und zum Fortkampf konnte ich natürlich auch mitkommen. So tolle Leute in der Stadt, ich habe mich sofort richtig gut aufgenommen gefühlt und tolle Unterstützung bekommen. Deity und **Lenni** haben mich erstmal ausgestattet mit FK-Klamotten, ich hatte ja nur Comte :-D

Schwer, damals und heute zu vergleichen, so ein bisschen ist die Zeit stehengeblieben, hier im Wilden Westen. Der Saloon sieht noch genau so aus, die Städte haben sich nicht verändert und die Grafik ist wie damals. Klamotten haben sich sehr verändert, man benutzt für alles irgendwie ein Spezial-Set, früher musste man viel mehr kombinieren und ausprobieren. Was ich sehr schön finde, dass es kommunikativer geworden ist. Damals war man sehr auf die eigene Stadt beschränkt. Schreibe ich jetzt was im Saloon- oder Bund-Chat, bekomme ich immer Antwort und Hilfe. Das ist echt toll zu erleben. Bekannte Namen habe ich nicht wirklich gefunden, außer meinen damaligen Lebensgefährten. Ich war aber auch nicht auf Welt 1 damals.

Das einzige echte Manko im Spiel von heute sind, meiner Meinung nach, die Abenteuer. Dieses Spiel ist ab 12 Jahre und die Beschimpfungen in den Abenteuern sind selbst für Erwachsene schwer zu ertragen. Ich habe zwei Quests, die ich nicht weitermachen kann, weil ich mich dem nicht mehr aussetzen möchte, das ist sehr schade. Solange es keine Übungsarena gibt, wo man sich, ohne gleich ins Kreuzfeuer zu geraten, ausprobieren kann und lernt, die Regeln anzuwenden, werde ich keine Abenteuer mehr spielen.

Liebe Grüße

EllyMcBelly

Aus dem Tagebuch der TWTimes

Regen, Regen, Regen und nochmals Regen ...

Was für ein Wetter in den letzten Wochen! Überall Regen, Überschwemmungen durch Flüsse, die sich ausbreiten, Felder bewässern und Straßen unbefahrbar machen. Doch heute endlich scheint mal wieder die Sonne. So entschließen wir uns zum "Deutsches Medizinhistorisches Museum" zu reiten. Dort gibt es einen Arzneipflanzen-, Duft- und Tastgarten, der sicher nicht nur unsere Quacksalber interessiert. Wir reiten an Feldern und Wiesen vorüber, die noch unter Wasser stehen ...

Heute ist eine Führung durch den Arzneipflanzengarten zum Thema "Berauschend schön - Pflanzen mit halluzinogener Wirkung" angesagt. Die Sonne wärmt uns mit ihren Strahlen und breitet sich über den ganzen Garten aus. Eine Apothekerin erklärt uns, dass der akademische Garten nicht für Repräsentationszwecke angelegt wurde, sondern für den Unterricht der Medizinstudenten in der "Alte Anatomie" der ehemaligen Universität. Von Buchsbaumhecken eingefasste Beete sind mit Pflanzen nach deren Wirkstoffgruppen gegliedert - Ätherische Öle, Alkaloide, Saponine, Schleime, Öle, Bitterstoffe, Gerbstoffe und Glykoside. Des Weiteren gibt es Arten mit unterschiedlichen Inhaltsstoffen, die in der Homöopathie und Volksmedizin häufig verwendet werden.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Heute geht es aber um die "berauschenden Pflanzen". Davon gibt es viele in dem Garten. Um nur einige zu nennen, die sicher auch den meisten bekannt sind:

Wermutkraut, Schwarze Tollkirsche und Tollkraut, Engelstropfen, Gemeiner Stechapfel, Kalifornischer Mohn, Färber-Ginster, Echter Hopfen, Passionsblumen, Echter Baldrian und der Schlafmohn. Letzterer bedarf einer Sondergenehmigung für den Anbau dieser Pflanze im Arzneipflanzengarten. Doch nicht nur das - es muss auch jede Knospe, Blüte und Mohnkapsel gezählt und abgerechnet werden.



Artemisia absinthium L., Wermut (im Vordergrund Fingerhut)

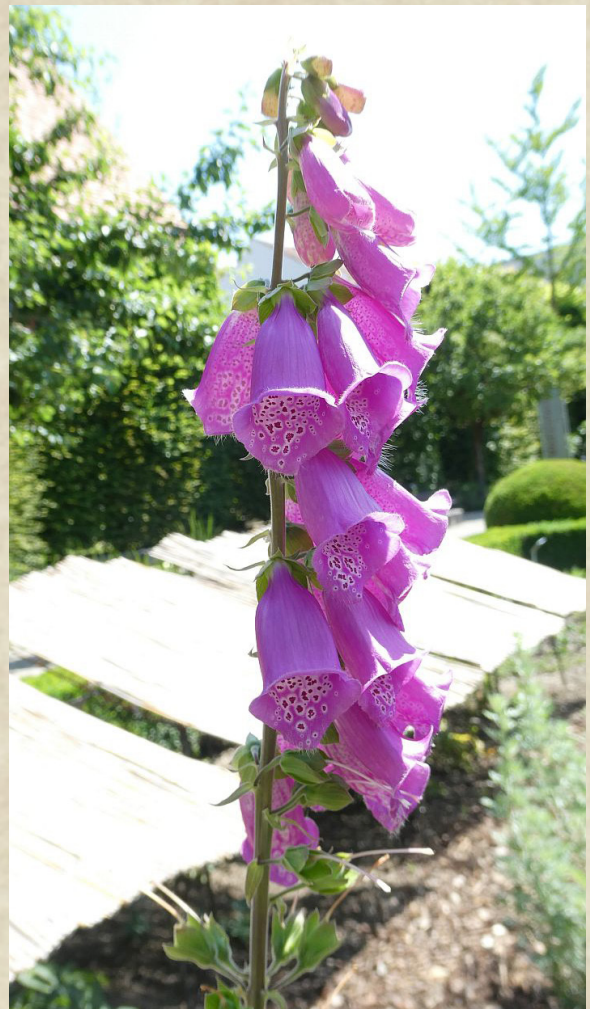
Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Schwarze Tollkirsche (links) und Krainer Tolkraut (mitte)



Gemeiner Stechapfel (oben) und Fingerhut (rechts)



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Schlafmohn (links) und Arabischer Kaffeestrauch (rechts)



Solanaceae
Nicotiana tabacum L.
Virginischer Tabak



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Wir fotografieren viele Pflanzen und den gesamten Garten, der schön gestaltet ist. Bekannte und neue Informationen zu den berausenden Pflanzen und ihren Inhaltsstoffen sowie ihrer Verwendung, schwirren uns im Kopf herum als wir zurück in die Redaktion reiten. Dort schauen wir uns die Fotos an und stellen fest, dass die Sonne uns bei der weißen Beschilderung der Pflanzen einen Streich gespielt hat.



Der „Sonnenschlag“



(Cymoril und quis)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat Juni?



Gegenstandssale 2024

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/gegenstandssale-2024.80054/#post-911617>

Eventys Aufgabe im Juni

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/eventys-aufgabe-im-juni.80047/#post-911484>

Schließung Jacksonville

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/schlie%C3%9Fung-der-welt-jacksonville.80053/>

Fußballevent

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fu%C3%9Fballevent-2024.80066/#post-911924>

Torwandschießen

Wir danken dem The West Team für die abwechslungsreichen Aufgaben beim Torwandschießen.

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/torwandschie%C3%9Fen.80064/>

Arbeiten gesperrter Arbeiten

Nach dem Erstellen des Updateberichtes ergab sich noch eine Änderung.

In einigen Fällen war es möglich Arbeiten zu starten und die Kleidung dann so zu ändern, ohne dass der Job durch fehlende Arbeitspunkte und ein zu niedriges Level gesperrt wurde. Dies ist jetzt nicht mehr möglich.

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-224.80068/#post-911926>

Fußballsale 2024

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fu%C3%9Fballsale.80074/>

(Cymoril)





Spione unterwegs ...

AAA: kalt bei dir?

BBB: ne das war mein wunschdenken grad :-D

AAA: oder baust du ne virtuelle klimaanlage ?

BBB: genau

AAA: 30 grad hier

BBB: jo hier auch

AAA: morgen soll 31, donnerstag auch

BBB: dann sollte das ding morgen funktionieren :-D

AAA: :-D

BBB: aber noch schlimmer im büro - hab vor 2 jahren büro gewechselt, weil mich die musikalischen darbietungen unten am stadtplatz tierisch genervt haben - heute hats mich fast vom sessel gehauen, auf der anderen seite des gebäudes - unter meinem alten bürofenster hat sich ne jazzband aufgebaut - ich glaub die haben 2 h geübt - weil richtig klang das nicht. nun konnte ich heute nicht mal das fenster aufmachen

AAA: ;-(sowas kenn ich

BBB: so gehts den ganzen sommer - drum hoff ich immer auf regen :-D. am schlimmsten waren vor 2 jahren - vor meinem wechsel - die 2 eskalierenden klangschalen - dachte immer die sollen beruhigen. einen einsamen geiger hab ich dann mal verjagt - der hat mich dann komischerweise als kunstbanausen bezeichnet

AAA: oh mai, so langsam nervst du!

BBB: Glückwunsch! Du bist der erste der sich beschwert. Damit haste ein duellfreien Tag gewonnen. :-D

AAA: darf auch gerne n jahr sein

AAA: wollts ja nur verstehen :-D

BBB: das mit dem verstehen is ja grad mein problem :-D

AAA: wenn die dadurch klickbots unterbinden find ichs ja gut

BBB: frage: hat wer so nen klickbot für mich - so ab 19. :

AAA: lol

BBB: wollte mir so nen bot selber machen, aber die schraubzwinde rutscht bei der maus dauernd ab

AAA: Dann jetzt Kisten kaufen, [Elefantengewehr], [High Wall]

BBB: meine kisten sind alle vom flohmarkt, denke, die wurden alle zurückgegeben...

AAA: [Nachgemachtes Goldenes Gewehr] juhu! [Rudolph das Rentier]

AAA: Suche für XXX rotzleder. Kannst bitte schau'n wo immer silber ist

BBB: ok, heut keiner

AAA: Ok danke

AAA: solange ich meine Lieblingsarbeiten mit Lieblingsset und dazwischen mit Speedset machen kann passt so auch

BBB: nur als Tip: Mit dem Speedset arbeitet man nicht schneller! wieso sind denn zur Zeit immer so wenig im Chat hier? 68 ist ja fast schon viel für diese und letzte Woche

AAA: ne aber mit dem speedset laufe ich schneller von arbeit zu arbeit wenn ich 3 verschiedene arbeiten in der schleife hab weil das game stirbt

CCC: es stirbt langsam vor sich hin

DDD: Ach was ... König Fußball

AAA: muss erstmal zigaretten ergattern für Räucherwerk

BBB: hab ich leider noch keine gemacht bin nichtraucher

CCC: Wer was braucht kann am Markt abräumen, zigaretten am markt

AAA: in 2 h hast Räucherwerk. wenn Du mir nen tele schreibst, das vergess ich sonst in der Zeit, okay, in 30 min gibts das räucherwerk

BBB: besser als e zigaretten

CCC: ja, die brauchen zu viel strom :-D

BBB: und explodieren wenn pech hast

AAA: also: e-Zigaretten nicht in de rHosentasche tragen

CCC: :-D da könnte die lunte wegbrennen

DDD: CCCCCCCCCC :-D

AAA: oh, ich dachte weniger an brennen ;-)

CCC: Meinst du Entmannen?

AAA: jau, ich hätt es spontane amputation genannt

DDD: unsere männer hier müssen grad phantomschmerzen haben :-D

EEE: moin, ich glaub, die habt ihr erfolgreich verjagt

Die Rätselecke

Wer? Wie? Wo? Was? Wann?

Vorbemerkungen zu unserer Rätselecke

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

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

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



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

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

Gewinner von Nuggets

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

Gewinner von Items der Redaktion

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

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

(Cymoril)



Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Wer bin ich?

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

- Ich wurde neun Tage nach dem amerikanischen Unabhängigkeitstag in Texas geboren, 3 Jahre nachdem die Republik Texas gegründet wurde.
- Mit 23 Jahren wurde ich Leutnant im 2. texanischen Regiment der berittenen Schützen und nahm am Amerikanischen Bürgerkrieg teil, jedoch ohne nennenswerte und überlieferungswürdige Taten begangen zu haben.
- Nach dem Krieg kehrte ich nach Texas zurück und lernte das Glücksspiel von einem Freund, mit dem ich möglicherweise als Söldner in Mexiko gekämpft hatte. In der Folge wurde ich auch selbst zum Revolverheld.
- In den nächsten Jahren war ich Glücksspieler und Betreiber mehrerer Saloons, darunter auch einer in Abilene, Kansas.
- Die Bevölkerung Abilenes brachte ich von Beginn an gegen mich auf, da ich in der Viehtreiberstadt Abilene auf die Außenwand meines Saloons zur Dekoration einen Bullen mitsamt prachtvoller Erektion malen ließ.
- Der damalige Marshal der Stadt, später bekannt geworden mit dem Pokerblatt „Dead Man's Hand“, war ebenfalls ein Glücksspieler und Revolverheld und so gerieten wir schnell aneinander.
- Am 5. Oktober 1871 schoss ich zweimal aus dem Hintergrund auf den Marshal, als dieser gerade eine Straßenschlägerei auflöste. Ich verfehlte ihn zweimal, er schoss zurück und traf.
- Vier Tage später starb ich an einer Schusswunde und wurde dadurch zum letzten Opfer dieses Marshals.
- Im Spiel The West bin ich mit einem Revolver vertreten.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

Stoppt die Pressen!

Haltet die Pressen an! Stoppt die Auslieferung bereits gedruckter Exemplare! Die Geschichte der Landwirtschaft muss in weiten Teilen umgeschrieben werden! Kürzlich entdeckte archäologische Funde legen nun nahe, dass die sogenannte „Dreifelderwirtschaft“ nicht im europäischen Mittelalter um das Jahr 1100 herum entwickelt wurde und die landwirtschaftliche Produktionsweise revolutionierte, sondern bereits viel länger im präkolumbischen Nordamerika bekannt und verbreitet war. Zumindest erzählten das einige Indianer, die mit ihm gerade feilschten, dem Wirtschaftshistoriker Gregory McGrain mit dem Forschungsschwerpunkt „präkolumbische Landwirtschaft und quer-interdisziplinäre Erforschung indigener Werkzeugkunde“. Sie berichteten ihm, dass etwas westlich ihres Standortes noch immer drei Felder zu finden seien, von denen im jährlichen Wechsel eines brach lag, während die anderen beiden unterschiedlich bepflanzt waren. Ausgehend von ihrer Beschreibung, das sei schon so gewesen, „seit unsere Vorfahren vom großen Geist in dieses Land geführt wurden“, lässt sich ein Zeitpunkt weit vor der Besiedelung durch den weißen Mann als Beginn dieser Wirtschaftsform annehmen. Was meint ihr: Ist diesen Indianern zu trauen?



Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

- Findet den gezeigten Ort auf der Weltkarte.
- Setzt den Marker auf der Karte wie in unserem Bild (**in die Mitte des Wagenrads**).
- 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**.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

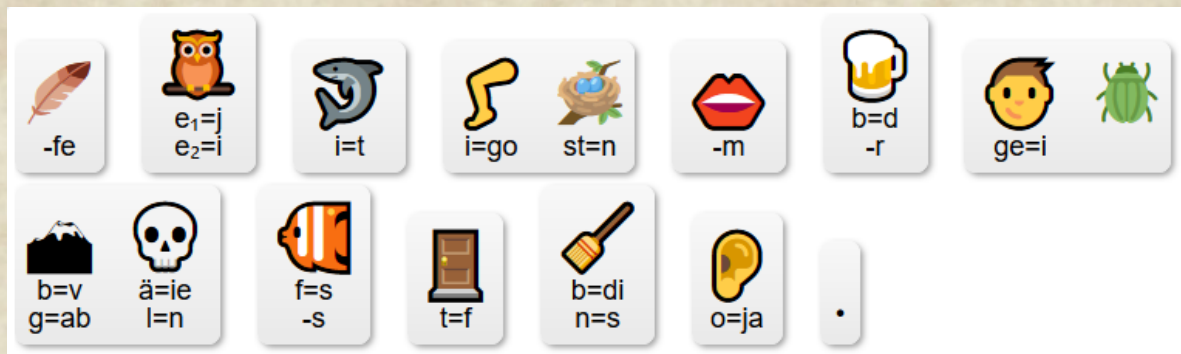
Rätsel Nr. 3 - Rebus

Sommerzeit ...

Für unsere Rätselfreunde gibt es heute wieder mal ein Rebus zur Abwechslung. Wer es richtig löst, kommt in die Auslosung.

Der Gewinner erhält ein **Item der Redaktion**. Viel Spaß dabei!

(Cymoril)



Rätsel Nr. 4 - Balla Balla?

Alles was zählt ...

Derzeit regiert Fußball die Welt. Auch die TWTimes ist mit von der Partie. In dieser Ausgabe haben wir wieder mal ein paar Fußbälle versteckt. Wer findet sie und kann uns die genaue Anzahl nennen?

Der Gewinner erhält ein Item der Redaktion.

(Cymoril)



Rätselaufösungen der vorigen Ausgabe

Rätselaufösungen zur Ausgabe 184 und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Henry Hooker
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Zorya**, Welt Quebec
Einsendungen: 7 richtige



Unknown authorUnknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Henry-C-Hooker-formal-portrait.png), „Henry-C-Hooker-formal-portrait“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 8121 7035 Screen Juni 2024]
Preis: 200 Nuggets
Gewinner: **Babuck**, Welt 1
Einsendungen: 5 richtige

Rätsel Nr. 3 - Verschachtelter Gewinn

Lösung: Der Preis befindet sich im zweiten Paket und das Statement auf Paket Nummer 3 ist korrekt.
Preis: Ein Item der Redaktion
Gewinner: „Wenn du das Rätsel von Phil lösen kannst, dann bekommst du den Preis - ein Item der Redaktion - frei Haus geliefert.“
Die Lieferung erfolgt an: **supahtottti**, Welt Buffalo und **Phibes**, Welt Fairbanks
Einsendungen: 2 richtige

(quis)

Impressum

The West Times



The West Times erscheint monatlich, jeweils zum 1. eines Monats.

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

Redaktion - Cymoril, quis, TonyMontana1602, Graf Luckner † 2024

Freie Redakteure - silkog

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.