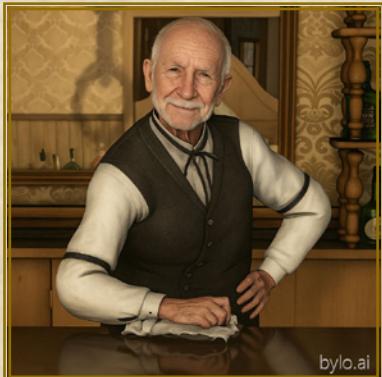




The West 2009

Ausgabe Oktober 2025



Henry

2009 ... wo ist die Zeit hin?

Maria

Ja, sie ist auch an uns nicht spurlos vorüber gegangen. Schau dir das Bild von 2009 an.



John

Das heißt, wir sind inzwischen 16 Jahre älter?

Waupee

Na, nicht nur wir sind älter geworden. Schaut euch mal die TWTimes an, die haben die



200. AUSGABE

herausgebracht!

Vorwort



Liebe Leserinnen und Leser,

eins, zwei, drei im Sauseschritt, die Zeit die eilt. Wir eilen mit ...

Es ist geschafft! Die 200. Ausgabe der TWTIMES liegt für unsere Leser bereit.

200 Ausgaben, 200 Monate, 16,5 Jahre, 6130 Seiten, hunderte Fotos und Bilder, 10 verschiedene Items der Redaktion über die Jahre für die Einsendungen unserer Leser und Rätselfreunde von InnoGames zur Verfügung gestellt, ungezählte Stunden Redaktionsarbeit ...

Aus diesem Anlass hat InnoGames uns etwas Besonderes eingerichtet - eine TWTIMES Eventwelt! Näheres dazu findet ihr bereits im Forum von The West. Sehen wir uns auf der Eventwelt?

Neben den immer wiederkehrenden Rubriken Rätsel, Updateberichte, wiederholbare Quests und Chatspion haben wir für euch Zuarbeiten von Spielern (**Zoppo Trump**, **Catlady Back**, **GraueMaus**, **Connor McLeod**, **Keiner xD**, **silli5**) erhalten. Dabei geht es um ein Leben in China, den Kirchenausbau, ein Westerntreffen in Birrwil und weitere. Das Kalenderblatt zeigt euch, dass Kolumbus auch ein bisschen was zur TWTIMES beigetragen hat und weil eine Jubiläumsausgabe nichts ohne eine Bestenliste ist, bewerten wir für jedes Jahr das beste Waffenset. Ganz besonders bedanken wir uns bei **crow60** und **stan78** für den Jubiläumssong! Und wir bedanken uns bei allen Lesern unserer Zeitung für die Glückwünsche zur 200. Ausgabe.

Des Weiteren haben wir für euch die interessanten Namengeber der neuen Sets recherchiert. Unter Tipps und Tricks könnt ihr zu den fehlenden Items, die bisher am Markt angezeigt wurden, eine Lösung finden.

Wer Blaumachen möchte, kann dann dabei zu diesem Thema im Tagebuch lesen. Und - wie immer heißt es - War sonst noch was?

Viel Spaß beim Lesen und Rätseln wünschen euch zum 200. mal

Die Redakteure der TWTIMES

Cymoril, quis und Tony Montana 1602



Inhalt

Ausgabe Oktober 2025		
Vorwort		
Inhalt		
Wiederholbare Quests		
In eigener Sache ...		
Grußwort jugolas		
Kalenderblatt Oktober		
Update 2.253		
Update 2.254		
Glückwünsche der italienischen Kollegen		
Tipps und Tricks		
Jubiläumslied crow60 und stan78		
Glückwünsche von FantaSixty		
Glückwünsche zur 200. Ausgabe		
Leserzuschrift Keiner xD		
Sammler auf Welt 10 - Ländergürtel		
Devblog - Neues von den Entwicklern		
Eventwelt TWTimes - Jubiläumsedition		
Historisches		
Ein Handel mit Folgen ... Zoppo Trump		
Namensgeber der Sets beim Oktoberfest 2025		
1 Eine Westernstadt in der Schweiz	35	
2 Lesereinsendung GraueMaus - Kirchenausbau	40	
3 Die größte Kirche auf den deutschen Welten	41	
4 Größte Kirche in Kentucky, Stufe im Stadtnamen	42	
4 Interview mit Ir0nyyyy	43	
5 Aus dem Tagebuch der TWTimes	46	
6 Die Waffen des Westens	51	
8 Ein Gedicht zu 200 Ausgaben	53	
9 War sonst noch was?	54	
10 Der Chatspion	55	
11 Werbung	60	
12 Was uns die Sterne sagen ...	61	
13 Die Rätselecke	62	
14 Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel	63	
16 Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel	64	
18 Rätsel Nr. 3 - Rebus	64	
19 Rätsel Nr. 4 - Erntezeit	65	
20 Rätsel Nr. 5 - In Würde gealtert	66	
23 Rätsel Nr. 6 - Was ist das denn?	66	
24 Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe	67	
27 Impressum	69	



Wiederholbare Quests

Wiederholbare Quests im Oktober

Der Herbst hat begonnen, die Tage werden dunkler und so auch die Themen der vier wiederholbaren Questreihen im Oktober. Gruseln ist angesagt!

Die Reihe **Ein amerikanischer Albtraum** bietet vom 28.10.2025 um 10:00 Uhr bis zum 20.11.2025 um 23:59 Uhr in 21 Einzelaufgaben die Möglichkeit, durch einige Stunden Arbeit, die Abgabe einiger Produkte und einige Duelle neben Erfahrung und Geld auch einen Fertigkeitspunkt zu erspielen.

In der Reihe **Halloween** könnt ihr vom 30.10.2025 um 00:00 Uhr bis zum 07.11.2025 um 23:59 Uhr ebenfalls einen Fertigkeitspunkt als Belohnung erhalten. Dafür müsst ihr 9 leichte Aufgaben erfüllen, die weitgehend aus herumlaufen und einem sogenannten „Spiegel“-Duell am Ende bestehen.

Die Questreihe **Die Dreitages-Fiesta** umfasst 12 Aufgaben. Bedauerlicherweise immer noch die unbeliebteste Aufgabe, die man sich während des zeitgleich laufenden Tag der Toten Events nur vorstellen kann: 1x geschlafen! Wieso wird diese Aufgabe nicht endlich einmal in allen Questreihen durch etwas anderes ersetzt?! Wie oft muss man noch auf die eigentlich simple Wahrheit hinweisen, dass „schlafen“ NICHT „spielen“ ist?! Wie dem auch sei, vom 25.10.2025 um 12:00 Uhr bis zum 13.11.2025 um 12:00 Uhr könnt ihr euch Erfahrung, Geld, Buffs, Eventblumen und Fertigkeitspunkt zusammenschlafen.

Parallel zur **Dreitages-Fiesta** läuft vom 25.10.2025 um 12:00 Uhr bis zum 13.11.2025 um 12:00 Uhr auch die Reihe Tag der Toten. Hier könnt ihr euch darin ganz ohne Schlafen Erfahrung, Geld und einen Fertigkeitspunkt erspielen. In 16 Einzelaufgaben müsst ihr 11 verschiedene Produkte abgeben, etwas über 11 Stunden arbeiten und einmal beten. Die Produkte sind Allerweltsprodukte und von keinem werden mehr als 10 Stück verlangt. Ein angestrengetes Sammeln ist vorab also nicht nötig.

Die TWTimes wünscht allen Wiederholungstätern des Westens viel Spaß und Erfolg! Achtung - Alle Angaben zu Daten und Uhrzeiten beruhen auf veralteten Angaben des Anbieters und können daher dieses Jahr anders sein!

(Tony Montana 1602)



In eigener Sache ...

In eigener Sache ...

Zur 100. Ausgabe überraschte uns **stayawayknight** mit dem Thema TWTimes in einer persönlichen Quest im Spiel. Zur 200. Ausgabe überraschte uns im Vorfeld **jugolas** mit dem Vorschlag eine Eventwelt zu diesem Anlass zu eröffnen. Wir bedanken uns ganz herzlich für dieses "Geschenk" und bei ihm und **Depotylon** für die tolle Unterstützung bei den Vorbereitungen.

Des Weiteren freuen wir uns, dass **Catlady Back** uns neben **stan78** jetzt als Freier Redakteur unterstützen wird.

(Cymoril)



Grußwort jugolas

Liebes TWTimes-Team,

Gratulation zur 200. Ausgabe dieses Spielerprojekts! 200 Ausgaben, bei einer Ausgabe im Monat bedeutet das, 16.67 Jahre TWTimes. Los ging es also 2009 – um das einmal einzuordnen: Die TWTimes hatte damit 3 Bundeskanzler, 3 Päpste, 3 bzw. 4 US-Präsidenten und (Irrtum vorbehalten) 15 HSV-Trainer sowie eine Vielzahl an Community-Managern und Teammitgliedern miterlebt. Ja, das ist ein guter Grund zum Feiern! Und auch zum Danke sagen. Ohne das Herzblut das Ihr Redakteure hier Monat für Monat reinsteckt, wäre das Ganze nicht möglich. Mit derzeit drei hauptamtlichen Redakteuren und freien Redakteuren, leistet Ihr als kleines Team so viel: Artikel schreiben, setzen und die ganze Zeitschrift layouten, dazu noch Gewinnspiele auswerten und das als unbezahltes Hobby ... Chapeau!

Im Demokratienverständnis wird die Presse oft als vierte Gewalt der Gesellschaft verstanden, die Legislative, Exekutive und Judikative kontrolliert. Und auch wenn The West nun nicht zwingend als eine demokratische Gesellschaft verstanden werden kann, die ihre eigenen Volksvertreter wählt, so kann man die TWTimes doch als Korrektiv betrachten. Hart in der Sache, aber meistens in einem fairen Ton, zeigt die TWTimes Missstände auf und ist durchaus auch Impulsgeber für Ideen. Nicht immer teile ich alle Inhalte, aber trotzdem sehe ich die Notwendigkeit, dass diese unzensiert zu Wort kommen. Auch wenn es sich hierbei um ein freiwilliges Projekt handelt, so habe ich meist den Eindruck gehabt, dass Ihr als Redakteure versucht, die Prinzipien journalistischer Praxis zu achten und adäquate Recherche zu betreiben, sowie eure Interviewpartner zu achten.

Noch gut erinnere ich mich an das Interview mit Graf Luckner als ich CM wurde, möge er in Frieden ruhen, es war eine angenehme Atmosphäre, bei der das Gefühl von wirklichem Interesse aufkam – keine Jagd nach Schlagzeilen und Skandalen. Ich wünsche mir, dass die TWTimes auch in der Zukunft solchen Prinzipien folgt und sich nicht vom Stil des modernen, schlagzeilenhaschenden Journalismus vereinnahmen lässt.

Ehrenamt lebt von Freiwilligen – und so auch die TWTimes. Seit Jahren wird dafür gesorgt, dass wir alle, frisch um Mitternacht zum Ersten des Monats, eine neue Ausgabe der TWTimes lesen können. Diese Tatsache und der damit verbundene Arbeitsaufwand ist nicht selbstverständlich. Und damit so ein Projekt weiterleben kann, braucht es Nachwuchs. Gerade bei The West sehen wir regelmäßig, wie ein uns bekannter Spieler plötzlich aus dem Leben gerissen werden kann. Und auch wenn ich hier keine Schwarzmalerei bezüglich der Lebenserwartung unserer Redakteure begehen will, mag ich einen Appell an alle Leser richten: Engagiert euch, schreibt Beiträge, werdet Teil der Redaktion! Ehrenamtliche Projekte leben von frischem Wind und können nur durch immer wieder neuen Input mit ihren Aufgaben wachsen. Ich würde mich freuen, wenn wir ein paar neue Gesichter in der TWTimes lesen würden, damit ich nicht nur bis zur 250. sondern „Bis zur 400. Ausgabe!“ sagen kann.

Liebes TWTimes-Team: Vielen Dank, auch im Namen von InnoGames, für all eure Arbeit die Ihr hier in den letzten Jahren reingesteckt habt. Spieler wie Ihr sorgen dafür, dass The West lebendig bleibt. Bis zur 250. Ausgabe!

Euer jugolas



jugolas

Community-Manager

Vampir

Mitglied seit: 19. Jun 2022

Kalenderblatt Oktober

Es war einmal, weit, weit im Westen

Wenn man an der 200. Ausgabe in 200 Monaten arbeitet, dann schaut man als Redakteur natürlich auch zurück auf die Anfänge und fragt sich, wie das alles eigentlich mal angefangen hat. Auf den Wilden Westen bezogen, der nun einmal das zentrale Thema unserer Zeitung ist, lässt sich die Frage nach dem wann und wo seines Anfangs nicht seriös beantworten. Dafür ist der Begriff des "Wilden Westens" im Hinblick auf seinen zeitlichen und geografischen Umfang schlicht nicht präzise genug definiert. Wenn schon nicht für den "Wilden Westen", so lässt sich aber an einer anderen Stelle ein Anfang benennen, nämlich für die europäische Besiedelung Amerikas in der Neuzeit.



Ridolfo del Ghirlandaio artist QS:P170,Q64881 ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ridolfo_del_Ghirlandaio_-_Ritratto_di_Cristoforo_Colombo_\(1520\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ridolfo_del_Ghirlandaio_-_Ritratto_di_Cristoforo_Colombo_(1520).jpg)), „Ridolfo del Ghirlandaio - Ritratto di Cristoforo Colombo (1520)“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Dieser Anfang ist untrennbar mit einem Seemann verbunden, der in seiner italienischen Heimat Cristoforo Colombo, von seinen spanischen Auftraggebern Cristóbal Colón und von uns Christoph Kolumbus genannt wurde beziehungsweise wird. Im sogenannten "Zeitalter der Entdeckungen" hatte er sich in den Kopf gesetzt, von Spanien aus einen Seeweg zu den attraktiven Handelsregionen Ostasiens wie etwa Indien zu finden. Dieser Weg sollte jedoch nicht wie bisher um Afrika herum nach Osten führen, sondern direkt aufs offene Meer hinaus nach Westen.

Kolumbus brauchte lange, um Widerstände gegen seine Ideen und Pläne zu überwinden und schließlich doch noch finanziell Unterstützer für seine Expedition zu finden. An dieser Stelle soll mit einem Mythos aufgeräumt werden, der auch aufgrund von Hollywood-Filmen einfach kaum auszurotten ist. Der Grund der Ablehnung war nicht der Zweifel an der Kugelgestalt der Erde und der Glaube an eine flache Erde. Noch nicht einmal die katholische Kirche, der ja fälschlicherweise stets eine große Wissenschaftsfeindlichkeit nachgesagt wird, glaubte an eine flache Erde - von wissenschaftlich gebildeten Menschen ganz zu schweigen. Die Kugelgestalt der Erde war bereits seit dem 6. Jahrhundert vor Christus von Philosophen und Naturwissenschaftlern wie Platon, Aristoteles und Pythagoras beschrieben worden. Die Kugelgestalt der Erde war unter jenen, die sich ernsthaft damit beschäftigten, also bereits seit etwa 2000 Jahren bekannt, als Kolumbus seine Planungen begann. Schon im 3. Jahrhundert vor Christus berechnete der griechische Universalgelehrte Eratosthenes sogar schon sehr präzise den Umfang der Erde. Sein Ergebnis von 42.250 Kilometern weicht deshalb etwas vom tatsächlichen, heute angenommenen Umfang von 40.007 Kilometern ab, weil er für seine Berechnung Formeln zur Berechnung einer perfekten Kugel verwendete. Heute ist jedoch bekannt, dass die Erde eben keine perfekt runde Kugel ist, sondern eine ganze Menge Beulen und Dellen hat.

Nichtsdestotrotz hatten die Gelehrten - und damit auch die potentiellen Unterstützer von Kolumbus Expedition - schon eine sehr gute Vorstellung vom tatsächlichen Ausmaß der Erde und damit der Entfernung, die man zurücklegen müsste. Und genau hierin lag die Ablehnung von Kolumbus Plänen begründet, denn er hatte sich in seinen Planungen schlicht und einfach in dramatischem Umfang verrechnet. Kolumbus hatte angenommen, dass der Abstand zwischen den Kanarischen Inseln, also dem äußersten westlichen Rand Europas, und Japan, also dem Beginn Ostasiens, nur gerade einmal 4.500 Kilometer betragen würde. Der tatsächliche Abstand beträgt jedoch knapp 20.000 Kilometer. Unter der Annahme, dass dazwischen nur offenes Meer ohne Landmassen liegt, konnten Schiffe der Zeit, mit ihren eingeschränkten Möglichkeiten zur Lagerung von Lebensmitteln und Trinkwasser, eine solche Strecke in keinem Fall überqueren. Jedem gebildeten Menschen, der rechnen konnte, war also klar, dass Kolumbus mit seiner Expedition auf dem offenen Meer verhungert und verdurstet sein würde, lange bevor er irgendein rettendes Ufer erreichen würde.

Kalenderblatt Oktober - Fortsetzung

Dass sich das spanische Königspaar Ferdinand II. von Aragon und Isabella I. von Kastilien schließlich doch bereit erklärte, Kolumbus Plan zu unterstützen, ist wohl nur auf seine an Penetranz grenzende Begeisterung und Leidenschaft für sein Unternehmen zurückzuführen. So stach er schließlich am 3. August 1492 mit den drei Schiffen Santa Maria, Nina und Pinta sowie knapp 90 Männern in See und setzte damit eine interessante Kette von Ereignissen in Gang.



Michael Sittow artist QS:P170,Q372203 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michel_Sittow_004.jpg), „Michel Sittow 004“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>



Juan de Flandes creator QS:P170,Q512863 ([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_de_Flandes_-_Isabel_la_Católica_\(Palacio_Real,_Madrid,_1500-04._Óleo_sobre_tabla,_63_x_55_cm\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Juan_de_Flandes_-_Isabel_la_Católica_(Palacio_Real,_Madrid,_1500-04._Óleo_sobre_tabla,_63_x_55_cm).jpg)), „Juan de Flandes - Isabel la Católica (Palacio Real, Madrid, 1500-04. Óleo sobre tabla, 63 x 55 cm)“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Nachdem er schließlich eine der Inseln der Bahamas erreichte, entdeckte er Amerika für die Europäer neu, denn das Wissen der Wikinger um Amerika war zwischenzeitlich weitgehend verloren gegangen. In den folgenden Jahrzehnten baute Spanien ein Weltreich auf, von dem Kaiser Karl V. schon in den 1520er Jahren sagen konnte, dass "die Sonne darin niemals untergehe". Etwas über 100 Jahre später begann auch die dauerhafte europäische Besiedelung Nordamerikas und in deren Folge entstanden die USA, auf deren Gebiet sich der "Wilde Westen" befindet, dem unser Spiel und unsere Zeitung gewidmet ist. Und weil all das mit Kolumbus Ankunft in der Neuen Welt am 12. Oktober 1492 seinen Anfang nahm, muss auch dieses Kalenderblatt im Oktober 2025 nicht leer bleiben. Vielen Dank, Kolumbus, für diese Großtat!

(Tony Montana 1602)



Emanuel Leutze artist QS:P170,Q452321 (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Christopher_Columbus_on_Santa_Maria_in_1492.jpg), „Christopher Columbus on Santa Maria in 1492.“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Update 2.253

Einfachere Erfolge und mehr Rezepte

Das Update 2.253, das am Dienstag, dem 9. September 2025, in unser Spiel eingeführt wurde, hat zwei eindeutige Schwerpunkte - Erfolge für die Handwerker und Rezepte für die Handwerker. In beiden Bereichen ist der Inhalt des Updates für uns Spieler erfreulich ausgestaltet. So wurde etwa bei den Erfolgen der Wunsch der Community erfüllt und die Anforderungen bei insgesamt 16 Erfolgen abgesenkt, sodass diese für uns Spieler leichter erspielbar sind. Die Erfolge konzentrieren sich auf die drei Bereiche "Produktion grüner Rezepte", "Produktion gelber Rezepte" und "Rezepte erlernen". Die genauen Anforderungen könnt ihr der Forumankündigung entnehmen oder auch in euren eigenen Erfolgen sehen.

Neue Aktivität kommt mit den nun neu eingeführten Rezepten ins Spiel. Insgesamt wurden 20 neue Rezepte eingeführt, die neue Spielziele und Abwechslung mit sich bringen. Natürlich wurden die Rezepte gerecht auf alle Handwerke verteilt, jedes Handwerk erhielt 5 neue Rezepte, darunter jeweils auch ein neues Sammelbild und Buffs. Der einzige Wermutstropfen ist leider die Art, wie die Rezepte ins Spiel eingeführt werden. Man ist vollkommen vom Zufall abhängig, es gibt keinen Weg, sich die Rezepte selbst zu erspielen. Das führt dazu, dass ein winzig kleiner Kreis von Spielern, die großes Glück und einen großen Geldbeutel haben, jetzt bereits wieder alle Rezepte besitzen und das neue Maximum an Craftingpunkten erreicht haben, während beispielsweise in Welt 1 zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels Mitte September 95 % der Spieler, ausweislich der Handwerksrangliste, noch überhaupt kein einziges neues Rezept besitzen. Der Anbieter hat hier den schlechtesten aller denkbaren Wege gewählt, um neue Rezepte einzuführen. Es bleibt unerklärlich, warum nicht der schon in der Vergangenheit geäußerte Vorschlag umgesetzt wurde, die Rezepte für alle Spieler als Questbelohnung erspielbar zu machen. Eine solche Quest, bei der man etwa alte Craftingprodukte in einer bestimmten Anzahl craften muss, um ein neues Rezept zu erhalten, wäre auch ideal geeignet, um die Verfügbarkeit der Rezepte im Spiel sinnvoll als Langzeitaufgabe zu steuern. Leider wurde diese Chance vom Anbieter vertan.

Neben diesen Hauptinhalten wurden auch noch vier Fehler korrigiert. Der Erfolg "Handwerkschampion" hatte falsche Voraussetzungen, die nun korrigiert wurden. Außerdem wurde die falsche Beschreibung des Erfolgs "Grüner Virtuose" korrigiert. Zusätzlich ist es nun auch fehlerfrei möglich, einen einmal ausgewählten Charaktertitel auch wieder zu entfernen oder durch einen anderen zu ersetzen. Abschließend wurde ein fehlerhafter Boni für Austins Kleidungsset korrigiert. Ab jetzt erhaltet ihr beim Tragen aller 6 Items den Bonus "+2 Arbeitspunkte auf Ausbau (pro Level)".

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Forum von The West unter der Adresse <https://forum.the-west.de/index.php?threads/update-auf-version-2-253.80584/> 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-2-253.80585/> teilnehmen. Der Anbieter freut sich wie immer über euer Feedback.

(Tony Montana 1602)



Update 2.254

Eine Zumutung

Der folgende Artikel beruht auf der Ankündigung im Beta-Forum, sodass der Termin der Einführung auf den deutschen Welten nur geschätzt werden kann. Dienstag, der 30. September 2025, ist unsere beste Vermutung. Der Inhalt des Updates ist sehr überschaubar.

Mit dem Update wurden vier neue Rezepte eingeführt, je eins pro Handwerk. Laut Ankündigung sind diese neuen Sammelbider eingeführt worden, um das alte Maximum von 850 Craftingpunkten leichter zu erreichen. Dem Normalo-Spieler stellt sich die Frage, warum man das alte Maximum denn überhaupt schneller erreichen können muss, wenn es danach für deutlich über 90 % der Spieler überhaupt nicht weitergeht, weil die neuen Rezepte ab 850 Craftingpunkten für eben jene große Mehrheit von Spielern gar nicht verfügbar sind.

Wer keinen Weg findet, die wirklich neuen Spielinhalte für die Masse seiner Kunden - uns Spieler - verfügbar zu machen, der sollte keine Zeit dafür verwenden, alte Inhalte ein bisschen aufzuhübschen, sondern seine ganze Kraft dafür einsetzen, die wirklich neuen Inhalte ins Spiel zu integrieren. Alles andere erinnert an die Karotte, die dem Esel vor die Nase gehalten wird, um ihn anzureiben.

Um noch eins oben drauf zu setzen, wurde noch ein Fehler behoben, der die verschwindend kleine Gruppe von Spielern betrifft, die bereits das neue Maximum von 1.000 Craftingpunkten erreicht haben. Ihnen wurde vor dem Update in der Craftingübersicht eine falsche Wahrscheinlichkeit für einen zusätzlichen Craftingpunkt angezeigt. Da 1.000 Craftingpunkte ja das neue Limit sind und derzeit darüber hinaus keine Craftingpunkte mehr erspielt werden können, muss den Handwerkern also fälschlicherweise angezeigt worden sein, dass sie doch noch mit geringer Wahrscheinlichkeit einen weiteren Craftingpunkt erspielen konnten.

Die offizielle Beschreibung findet ihr auch im Beta-Forum von The West unter der <https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/changelog-2-254.5375/> im Bereich „Ankündigungen“.

(Tony Montana 1602)



Glückwünsche der italienischen Kollegen

Glückwünsche aus Italien

Mitte September erreichte uns eine Botschaft aus dem Süden Europas, von unseren italienischen Kollegen der GTW (Il Giornale Di The West). Da wir mit unserer Zeitung Vorbild und Anstoß für die italienischen Spieler waren, eine italienische Zeitung von Spielern für Spieler von The West zu schaffen, ließen sie es sich nicht nehmen, uns zu unserer 200. Ausgabe zu beglückwünschen und uns ein spezielles Telegramm zu schicken, das wir gerne hier mit euch teilen wollen.



Der Text unserer italienischen Kollegen lautet inklusive Übersetzung:

Congratulations and Happy Birthday!

A special greeting to the founder of all The West newspapers. You are the history of gamer journalism.

For over 16 years, punctually and assiduously, every month since the June 1, 2009, edition, the editorial staff of the German newspaper has published the monthly edition of their magazine, which has become an institution in our game.

*An example and a model that has also inspired our newspaper and allows us to compare ideas and approaches.
We wish you a joyful celebration of your great publishing success. We hope you receive a special recognition that will reward your great dedication.*

The entire Italian editorial staff sends its warmest wishes for the future to all their journalists and sends this message of virtual support!

The Italian editorial team



Glückwünsche der italienischen Kollegen - Fortsetzung

Glückwünsche und alles Gute zum Geburtstag!

Ein besonderer Gruß an die Begründer aller The West Zeitungen. Ihr seid die Geschichte des Gamer Journalismus.

Seit über 16 Jahren hat das Redaktionsteam der deutschen Zeitung seit der Ausgabe vom 1. Juni 2009 jeden Monat pünktlich und gewissenhaft eine Ausgabe ihrer Zeitung herausgebracht. Sie ist zu einer Institution unseres Spiels geworden.

Sie ist ein Beispiel und Vorbild, das auch unsere Zeitung inspiriert hat, und sie erlaubt uns unsere Ideen und Ansätze zu vergleichen. Wir wünschen euch eine freudige Feier eures großartigen Publikationserfolgs. Wir hoffen, ihr erhaltet eine besondere Anerkennung, die eure große Hingabe belohnt.

Das gesamte italienische Redaktionsteam sendet all euren Journalisten die wärmsten Wünsche für die Zukunft und schickt diese Nachricht als virtuelle Unterstützung!

Das italienische Redaktionsteam

Mit großer Freude bedanken wir uns bei den italienischen Kollegen und wünschen euch für eure eigene Zeitung ebenfalls viel Erfolg. Wir hoffen, euch auch einmal zur 200. Ausgabe gratulieren zu können!

Falls ihr, liebe deutsche Leser, die italienischen Kollegen mit euren Klicks unterstützen oder einfach mal deren Zeitung in Augenschein nehmen möchtet, dann findet ihr unter dem Link <https://giornalinothewest.altervista.org/> alles, was ihr braucht. Ein Klick auf den fliegenden Adler bringt euch zur aktuellen Ausgabe und ein Klick auf den sitzenden Geier bringt euch zur Redaktion und zu den älteren Ausgaben.

Die Redaktion der TWTimes

Tipps und Tricks

Wer oder was zeigt mir auf dem Markt an, was mir noch fehlt?

Leider gibt es die bisherige rot markierte Anzeige nicht mehr. Aber was wohl viele übersehen, ist eine andere, durch ClothCache integrierte Möglichkeit.

Öffne den Markt. Klicke z. B. auf Produkte. Über dieser Überschrift befindet sich ein Feld mit dem Text "Alle". Klicke auf den kleinen Pfeil rechts und wähle "Fehlende Items" aus. Darüber hinaus gibt es noch viele andere Sortier- bzw. Anzeigemöglichkeiten.

(Cymoril)



Jubiläumslied crow60 und stan78

Der Jubiläumssong

crow60 und **stan78** haben für uns ein Jubiläumslied komponiert. Eins - nein, es sind vielen Stunden Arbeit sechs Varianten entstanden. Da wir uns nicht für eine Version entscheiden konnten, habt ihr das Vergnügen alle anzuhören. Schreibt uns doch bitte, welches Lied euch am besten gefällt.

Vielen Dank an unsere Komponisten, die Überraschung ist euch gelungen!

(Cymoril)

Version 1:

<https://suno.com/song/a602d00c-ab8b-45c5-8408-194d049d301a?sh=uGQmGhcLXWWHu7v0>

Version 2:

<https://suno.com/song/623fb84-062b-4817-ba4c-d5450ced665c?sh=YeiUtZjymoWaErlS>

Version 3:

<https://suno.com/song/d57bb938-f194-4edc-b0c3-a2514f89f6a2?sh=OU9HHcvU1cxFRBOn>

Version 4:

<https://suno.com/song/37083b26-7233-4ac1-abb8-3d9f51ea328a?sh=QTuJU7jkhvzUJzU6>

Version 5:

<https://suno.com/song/58dd6739-f390-4528-b408-750dfb65cda1?sh=Nz0gSoRk8ADPRvua>

Version 6:

<https://suno.com/song/b499ab0a-c7e0-4568-94a9-9b39ac78ff53?sh=MpmrgENn2jAV79Qq>



Glückwünsche von FantaSixty



200 Ausgaben TWTimes – Ein Hoch auf die Zeitung!



Zweihundert Mal, ganz ohne Rast,
kam pünktlich sie, ganz ohne Hast –
die TWTimes, zur Freud' der Massen,
die kein The-West-Fan je will verpassen!

Am Ersten jeden neuen Monats,
steht sie bereit – und niemals droht das
Versäumen von Klatsch, von Witz und Geschichte,
von mancher Verschwörung im Dunkel der Schlichte.

Cymoril, der Fels in Redakteursbrandung,
mit quis, dem Meister der Wortverwandlung.
Und Tony, der Liebling der ganzen Nation –
sie alle verdienen Applaus und Lohn!



Sie schreiben von Kämpfen und großen Duellen,
von Spielern, die sich im Saloon erzählen
von Heldenaten, von kuriosen Dingen –
der Chatspion lässt dabei Lacher erklingen!



Rätsel, die knifflig, doch lösbar gemacht,
haben so manchen zur Verzweiflung gebracht.
Doch mit Stift und Geduld, so schlau wie ein Fuchs,
findet der Leser den letzten der Tricks!



Berichte von Treffen, mit Lachen und Glanz,
bringen in Zeilen den Freundschaftstanz.
Was wäre The West nur ohne die Kraft
der Zeitung, die all das möglich macht?



So stoßen wir an, mit Tinte und Herz,
auf euch – voller Stolz, voller Spaß, ohne Schmerz.
Denn 200 mal war'n wir alle dabei –
das muss gefeiert sein, oh wei!



Und wenn InnoGames denkt, es sei bald vorbei –
wir sagen: Die TWTimes bleibt ewig dabei!
Ein Wettlauf beginnt, das Ziel noch fern –
doch wir halten durch, wir haben euch gern.

Jetzt auf zur Eventwelt, das Abenteuer winkt,
wo Zeitung und Spiel verschmelzen geschwind.
Ein Hoch auf die Zeitung – auf Spaß und Verstand –
auf die besten Redakteure im ganzen Land!



Ich bewundere euch echt! Herzlichen Glückwunsch von FantaSixty

Glückwünsche zur 200. Ausgabe

Hallochen liebe TWT Redaktion!

Ich bin mir unsicher, ob man bereits vor der Ausgabe gratulieren darf/ sollte oder erst danach? Ich hoffe, dass das so in Ordnung geht, ihr seid ja immerhin bereits fleißig am Ausarbeiten der Ausgabe, also gibt es sie ja irgendwie bereits ;-)

Zur 200. Ausgabe wollte ich euch einen kleinen Glückwunsch/ kleines Grußwort zukommen lassen:

"Als ihr mit der TWTimes angefangen habt, hattet ihr sicher nicht erwartet, dass daraus einmal 200 Ausgaben entstehen würden! Wahnsinn! Dieses Jubiläum zeigt, wie viel Leidenschaft und Engagement ihr in ein Projekt steckt, das eigentlich "nur" ein Hobby ist. Für ein Spiel, welches auch "nur" ein Hobby ist. Ich denke, viele aktive und auch ehemalige Leserinnen und Leser der TW-Community sind froh über das, was ihr geschaffen habt!

Herzlichen Glückwunsch zur 200. Ausgabe! Ihr könnt wirklich stolz auf euch sein!"

Selbstverständlich dürft ihr diesen kleinen Text veröffentlichen - egal ob in dieser oder einer kommenden Ausgabe - oder auch nicht, ist ganz euch überlassen :-D

Liebe Grüße
DLuck



An dieser Stelle herzlichen Glückwunsch zum 200sten und vielen Dank dafür, dass Ihr eine der treibenden Kräfte für Information und Spaß im Spiel und Forum seid!

Wobei mir nicht ganz klar ist, wieso es nur 200 Ausgaben sind, wenn die Times doch schon im 80er Film „Sprengkommando Atlantik“ erwähnt wurde:

„Admiral Brindsen: Ich nehme an, Sie gehören zu den Typen, die das Times-Kreuzworträtsel in zehn Minuten lösen.“ Ich habe nie zehn Minuten Zeit dafür gebraucht.

In diesem Sinne: Auf die nächsten 200 Ausgaben!

(Birdie)



Glückwünsche zur 200. Ausgabe - Fortsetzung

Gedanken zur 200. Ausgabe der TWTimes

200. Ausgabe! Habt ihr euch schon mal klargemacht, was das heißt?

200 Monate, das sind 16,66666666666666 Jahre, 16 Jahre 8 Monate. Eine lange Zeit. Ich spiele seit dem Juni 2014. Auch schon ganz schön lange, aber nicht soooo lange.

Zerlegt man die 200, ist das $2 \times 2 \times 2 \times 5 \times 5$, also $2^3 \times 5^2$.

200 x ca. 25 Seiten sind 5000 Seiten! Ein Stapel von etwa 50 cm, wenn man von jedem Monat nur eine Ausgabe nimmt. Und wie viele Leute lesen die Zeitung! (Die gibt's aber nur virtuell, also keine Papierverschwendug.)

In jeder Ausgabe gibt's 3 bis 5 Rätsel, insgesamt also etwa 800 Rätsel. Wie viele Stunden die Leser wohl zum Lösen brauchen?

Die neuen Sets, die bei den Events zu erringen sind, werden vorgestellt und ein erster Ausblick auf das, für was sie gut sind. Manchmal hat man das Gefühl, die Eigenschaften der Sachen werden ausgewürfelt ...

Weiter:

Chatspion, eines meiner liebsten Kapitel :-D. Das TW-Völkchen ist ganz schön amüsant.

Erläuterungen zu den Updates: Lach, da merke ich immer erst hinterher, das was geändert wurde, wenn wieder was nicht so funktioniert, wie gewohnt.

Infos zu den Quests und Events des Monats. Immer gut zum Nachsehen, was man wieder alles vergessen hat. ;-)

Und viele Geschichten rund um den Wilden Westen von den Lesern. Immer wieder schön, dass doch einige sich einbringen und uns teilhaben lassen.

Liebes Redaktionsteam, es ist toll, was ihr da jeden Monat auf die Beine stellt! Herzlichen Glückwunsch und ein dickes Lob für euer Engagement! Ich freue mich schon jetzt auf den nächsten Ersten.

(silli5)

Ich gratuliere der TW Times zur 200. Ausgabe. Das ist etwas auf das Ihr stolz sein könnt. Gibt es - glaube ich - nicht sehr oft. Ich wünsche mir noch mindestens 200 weitere Ausgaben dieser Zeitung, denn damit ist wohl unweigerlich verbunden, dass dieses tolle Spiel auch noch weiter existiert. Macht alle weiter so.

Logikani



Leserzuschrift Keiner xD

Ein Tag im Wilden Westen – und was da noch so kommen mag ...

200 Ausgaben TWTimes – das bedeutet 200 mal Geschichten, Tipps, Chaos und legendäre Momente aus der Welt von The West. Ob du schon seit den ersten Tagen dabei bist oder gerade deinen ersten Saloon betrittst, der Westen zieht dich immer wieder zurück. So auch mich nach gut 5 Jahren Pause. Ich möchte einmal eine kleine Geschichte darstellen, wie ich das Spiel in den Anfangsjahren wahrgenommen habe und auch Wünsche für die Zukunft formulieren.

Morgendliche Abenteuer: Der Saloon und das erste Duell

Der Goldgräber Ingo James schob seinen breitkrempigen Hut zurecht, stieg auf sein Quarter Horse und trabte vor den Saloon. Kaum die Tür geöffnet, stolperte er über eine Kiste dynamitgesprengter Vorräte – ein Überbleibsel der nächtlichen Aktion der Dalton-Bande.

„Schon wieder ein paar Fässer in die Luft gejagt ...“, murmelte Ingo, während der Barkeeper ihm ein Glas Whiskey servierte. Draußen grasten die Kühe weiter, als wäre der Saloon nur ein kleiner Irrtum auf der Karte. Plötzlich ertönte ein Schuss: Ein Mitspieler forderte ihn zu einem Duell heraus – mitten am Tag, mitten im Saloon. Ingo zog seinen Peacemaker. Einige Kopftreffer später lag unser Held fast am Boden, rettete sich nach einem akrobatischen Sprung über den Tresen. Ein Besucher kommentierte trocken: „Goldgräber Ingo James – immer für ein Spektakel gut!“. Grad wieder aufgestanden, nur wenige Sekunden waren vergangen und der Staub noch nicht mal von den Chaps geklopft, hörte Ingo James noch einen Schuss. Und dann war ihm auch schon schwarz vor Augen. Da hatten sich die Angreifer wohl abgesprochen, Ingo wachte erst im Hotel wieder auf.



Mittagsmission: Whiskeylieferung und Banditen

Nach ein paar Stunden ausruhen und dem ein oder anderen Buff konnte Ingo wieder losziehen und sich den Quests widmen. Die Lieferung von Fässern Whiskey in die Minen von Tombstone gestaltete sich schwieriger als gedacht: Ein Bandit, der aussah wie der berüchtigte Jesse James, versuchte ihm die Ladung zu stehlen. Mit einem schnellen Schuss, ein paar Ausweichmanövern und dem Hinweis „Wer zuerst schießt, gewinnt!“, meisterte er die Aufgabe – wenn auch knapp. Jetzt konnte es weitergehen. Noch einige hundert Stunden auf Erkundung gehen. Die Landkarten konnte er mittlerweile nutzen, um ein ganzes Fort neu zu tapezieren.

Abendliche Abenteuer: Kämpfe mit voller Besetzung

Der Abend brachte den Höhepunkt des Tages, den heiß erwarteten Fortkampf. Über 100 Spieler hatten sich eingefunden, Musketen und Hinterlader bereit, während der Staub der Prärie in der Sonne glitzerte. Goldgräber Ingo James schlich sich dank der Hilfe von Natty Bumppo geschickt hinter die Verteidigungswälle, während seine Verbündeten aus Türmen und Wällen feuerten. Mit einem kritischen Treffer nach dem anderen stieg die Spannung ins Unermessliche. Die Flagge wackelte und der Gegner fiel. Jubelrufe erfüllten die Luft. „Das ist es, was den Westen lebendig macht!“, rief Ingo, als er den Sieg seiner Truppe feierte.

Ingo fehlten noch einige Erfahrungspunkte zur nächsten Stufe. Daher hieß es jetzt erstmal über Nacht schlafen legen und auf die Herausforderungen des nächsten Tages vorbereiten. In ein paar Wochen wird er es endlich schaffen und Level 120 erreichen. Was dann noch kommen mag?

Leserzuschrift Keiner xD - Fortsetzung

Gedanken für die Zukunft

Wenn wir 200 Ausgaben TWTimes feiern, dann lohnt sich auch ein Blick nach vorn: Was wünschen wir uns für die kommenden Jahre im Wilden Westen? Natürlich hat jeder Spieler seine eigenen Ideen, aber ein paar Träume tauchen immer wieder auf – vielleicht erkennt ihr euch darin wieder:

1. Neue Quests und Abenteuer

Der Westen lebt von seinen Geschichten. Ob mysteriöse Schatzkarten, Geisterminen oder dramatische Zugüberfälle bei Nacht – neue Quests würden frischen Wind in die Prärie bringen. Am besten mit unerwarteten Wendungen, witzigen Dialogen und kleinen Easter Eggs für Veteranen, die schon alles gesehen haben.

2. Fairness statt Pay2Win

Der Wilde Westen sollte kein exklusiver Club für diejenigen sein, die tief in die Tasche greifen. Viele Spieler wünschen sich weniger Vorteile für zahlende Spieler und ein System, das den Spaß und die Fairness wieder stärker betont. Denn Abenteuer und Erfolge fühlen sich einfach besser an, wenn sie hart erarbeitet sind – egal, ob man Goldbarren hat oder nicht.

3. Ausgeglichener Abenteuer

Momentan sind einige Abenteuer stark vom Geldbeutel abhängig. Hier wünschen sich viele mehr Balance: dass Taktik, Teamgeist und cleveres Spielen wichtiger werden als das dickste Item im Inventar. Ein spannendes Abenteuer, das alle herausfordert, macht schließlich viel mehr Spaß als eines, das schon vor dem Start entschieden ist.



4. Mehr Duellgegner – auch für Einzelkämpfer

Gerade erfahrene Spieler kennen das Problem: Es gibt immer weniger echte Duellgegner. Wie wäre es mit NPCs, die auf dem gleichen Spielerlevel sind, sich clever wehren und genauso viele Erfahrungspunkte geben wie menschliche Gegner? Das würde die Duellszene wiederbeleben – und man könnte auch mitten in der Nacht ein paar schnelle Kämpfe austragen.

5. Spielergenerierte Events

Die Community ist kreativ – warum also nicht die Spieler selbst Events entwerfen lassen? Schatzsuchen mit eigenen Hinweisen, Fortkämpfe mit besonderen Regeln oder kleine „Mini-Stories“ aus der Feder der Spieler. Das würde die Welt lebendiger machen und gleichzeitig die Community enger zusammenbringen.

(Keiner xD)

Sammler auf Welt 10 - Ländergürtel

Ländergürtel

Liebes Team der TWTimes, herzlichen Glückwunsch zur 200. Ausgabe eurer Zeitung!

Zu eurer Jubiläumsausgabe möchte ich euch von meinem gerade erreichtem Ziel berichten.

Schon seit Einführung der Ländergürtel war ich ein Sammler dieser. Heute kann man insgesamt 56 verschiedene Ländergürtel im Shop für 100 Bonds bzw. Nuggets kaufen.

Lange Zeit habe ich Bonds gespart, auf Sale-Aktionen gewartet und konnte so nach einiger Zeit alle diese Ländergürtel in meinem Inventar sammeln. Doch dann dachte ich mir, dass es das ja noch nicht gewesen sein kann. Das Spiel bietet doch noch andere spannende Features. Und so entschloss ich mich, den Deutschen Gürtel auszuwählen und zu veredeln. Die ersten Stufen gingen mit 3 bzw. 9 Gürteln recht schnell. Die höheren Stufen wurden dann allerdings immer langwieriger. Rückblickend wurden die Gürtel ca. 2011/2012 eingeführt, ich habe also jetzt knapp 13 Jahre gesammelt, um euch meinen finalen Gürtel präsentieren zu dürfen:



Insgesamt 243 Deutsche Gürtel und Veredelungskosten von knapp 500.000 \$ haben schließlich in meinem Deutschen Gürtel ^5 resultiert.

Nun wird es hoffentlich keine weiteren 13 Jahre dauern, bis ich den nächsten Gürtel ^5 präsentieren kann.

chrislauf1 - W10

Devblog - Neues von den Entwicklern

Durch das Beta-Forum sind wir auf einen neuen Eintrag auf dem Devblog aufmerksam geworden. **Diggo11** hat seinen letzten Eintrag verfasst. Aber lest hier selbst: <https://devblog.the-west.net/?p=1747>



Wir haben den Text für euch übersetzt:

Es ist Zeit für uns, sie zu verlassen

Veröffentlicht am 24. September 2025 von Diggo11

Nach vielen unzähligen Jahren der Arbeit für The West ist heute mein letzter Tag als Entwickler bei InnoGames, bevor ich wo anders hingehe, um mich frischen Herausforderungen zu stellen (wieder einmal). Vielen Dank an alle in der Community, die mich unterstützt haben mit Freundschaft, ihrem Feedback und ihrer Leidenschaft, die uns jeden Tag inspiriert haben (Insbesondere die Welten en15 und Alamogordo (Beta1). Ihr werdet mir sehr fehlen.

*Natürlich werde ich euch nicht mit leeren Händen zurück lassen. Wir warten noch auf Grafiken, aber in den nächsten Updates werden ein paar spannende Fortkampf-Features veröffentlicht, die ich entwickelt habe. Erstens habe ich einen zweiten Button für die **Offliner-Zielfunktion** hinzugefügt. Dies erlaubt euren Generälen, einmalige unterschiedliche Befehle für Offline-Kameraden mit hohen und niedrigen Lebenspunkten zu geben. Zweitens habe ich einen **Verzicht-auf-die-Flagge-Button** für die Angreifer hinzugefügt. Das erlaubt den (Angreifer-)Generälen, die Flagge von der Fortkampfkarte zu entfernen und den Kampf bis zum bitteren Ende zu erzwingen: Entweder das Fallen aller Kämpfer eines Teams oder bis zum Patt (Anm.: Das Fort wird gehalten).*

Ich habe großes Vertrauen in das verbleibende und neue Team, welches die Entwicklung von The West übernehmen wird, um es mit frischen Ideen und der Motivation, die es braucht und verdient, weiter voranzutreiben. Ich werde sie als Kollegen vermissen, bin aber gespannt, was sie für uns Spieler erschaffen werden. Vielleicht bin ich ja eines Tages sogar wieder für einen dritten Versuch zurück! Bis dahin findet ihr mich in den Foren.

*Seid die Besten und spielt The West,
Diggo*

Ankündigung im Beta-Forum:
<https://forum.beta.the-west.net/index.php?threads/happy-trails-diggo11.5387/#post-60897>

(quis)

Eventwelt TWTimes - Jubiläumsedition

Die verschwundenen Redakteure der TWTimes! Jubiläumsedition zur 200. Ausgabe der TWTimes



Vom 01. Oktober - 30.Oktober 2025 ist unsere Eventwelt für euch geöffnet.

Seit jeher war die TWTimes mehr als nur eine Zeitung. Sie war das Gedächtnis der Stadt, das Ohr am Puls des Wilden Westens, die Stimme für Recht, Freiheit und Abenteuer: Kein Ereignis war zu klein, kein Skandal zu groß, als dass die Redakteure nicht Licht ins Dunkel gebracht hätten. Doch nun herrscht Stille. Die Druckerresse steht still, die Seiten bleiben leer – und es scheint, als hat mit ihnen das Herz der Stadt aufgehört zu schlagen.

Vor wenigen Tagen verschwanden die Redakteure der TWTimes auf geheimnisvolle Weise. Keine Spur von Gewalt, keine Zeugen, keine eindeutigen Hinweise – nur ein paar verstreute Manuskripte, unvollendete Artikel und rätselhafte Kritzeleien, die keiner zu deuten vermag.

Die Bürger flüstern hinter vorgehaltener Hand. Manche behaupten, Banditen hätten die Schreiber verschleppt, weil sie zu viel über ihre dunklen Geschäfte herausgefunden haben. Andere schwören, sie hätten nächtliche Lichter auf dem Hügel gesehen, als hätte dort jemand ein geheimes Signal gegeben. Und dann gibt es jene, die von unheimlichen Schatten berichten – Gestalten, die man am Rande der Wüste erahnt, die im nächsten Moment jedoch spurlos verschwinden.

Doch die Wahrheit bleibt verborgen, wie ein Schatz tief unter dem Wüstensand. Alles, was geblieben ist, sind Fragmente, Spuren, Rätsel – als hätten die Redakteure selbst eine Spur gelegt, um den Mutigen, die sich ihrer annehmen, den Weg zu weisen.

Nun liegt es an dir, die Zeichen zu deuten. Jede Aufgabe, jedes gelöste Rätsel, jedes aufgedeckte Geheimnis bringt dich näher zu den Vermissten – und vielleicht auch näher an eine Wahrheit, die gefährlicher sein könnte, als dir lieb ist.

Wirst du es wagen, die Spur aufzunehmen?

Oder wird die TWTimes für immer schweigen – und mit ihr die letzte Stimme der Gerechtigkeit im Wilden Westen?

Eventwelt TWTimes - Fortsetzung

Wie funktioniert das Event?

Die Suche nach den verschwundenen Redakteuren der TWTimes ist kein einfacher Ritt.

- Jede Woche erwarten dich neue Aufgaben, die dich ein Stück näher an die Lösung bringen. Die Aufgaben werden sehr umfangreich sein und über mehrere Tage zu lösen sein
- Die Aufgaben sind vielfältig: Manche bestehen aus klassischen Ingame-Arbeiten im Wilden Westen, andere fordern deine Kreativität oder verlangen, dass du knifflige Rätsel außerhalb des Spiels löst.
- Mit jeder erfolgreich gelösten Aufgabe erhältst du ein kleines Rätsel. Mit der Lösung davon setzt du ein weiteres Puzzlestück zusammen – und kommst der Wahrheit Schritt für Schritt näher.

Nur wer Ausdauer beweist, alle Spuren verfolgt und keinen Hinweis übersieht, wird am Ende in der Lage sein, die Redakteure der TWTimes zu retten.

Folgendes erwartet euch:

1. Ihr erhaltet keine Ausrüstung.
2. Ihr startet mit Level 1.
3. Weltenboni/Welteneinstellungen:
bleiben geheim, lasst euch während des Events überraschen
4. Es gibt dieses Mal keine voll beladenen Shops in der GM-Stadt.
5. Banküberweisungen sind erlaubt.
6. Ihr könnt Städte nach belieben gründen, Voraussetzung am Wettbewerb teilzunehmen wird allerdings sein, am Weltenforum teilzunehmen. Dazu erhält jede Stadt nach Gründung eine Einladung. Einzige Voraussetzung für die Stadt ist der Name: Redaktion Zeitungsname. Beispiel: "Redaktion Daily Mirror".
7. Redakteure in einer Stadt: 4 - 5 (wenn sie denn wollen, dass jedes Handwerk einmal vertreten ist).
8. Stimmt euch am besten im Vorfeld schon mit den 4 - 5 Spielern ab, um dann auf der Eventwelt gleich die Redaktion gründen zu können.
9. Allianzen dürfen gegründet werden.
10. GMs dürfen duelliert werden, aber Achtung! Die GMs werden ebenfalls auf der Jagd sein.
11. Spielerduelle sind erlaubt!
12. Fortkämpfe sind erlaubt.
13. Ihr dürft natürlich questen, was das Zeug hält. Aber unser Team wird euch hier nicht unterstützen, es wird keinerlei Items von uns dazu geben und Tickets zu Quests werden nicht beantwortet.
14. Der Union Pacific-Shop enthält alles, was es auch auf normalen Welten gibt. Außerdem wird es sich lohnen 1-2 mal am Tag den Shop anzuklicken
15. Der Wanderzirkus ist aktiv.

Preiskategorien:

Städtepreise:

Jede Stadt die den Storymodus erfolgreich durchspielt, erhält am Ende das neue Item der Redaktion:

Tasche des Zeitungsjungen



Eventwelt TWTimes - Fortsetzung

Außerdem werden unter all diesen Städten noch insgesamt 3000 Bonds verlost.

Einzelpreise:

Auch bei dieser Eventwelt soll sich Fleiß natürlich lohnen. Da wir uns jedoch eine friedliche Eventwelt ohne Ellbogentaktik wünschen, wird der Zufall auf eurer Seite sein müssen.

Kategorie	Gewinn	Voraussetzung
Erfolge:	500 Nuggets	Unter allen Spieler der Top 10 wird der Gewinner ausgelost
Duelle	500 Nuggets	Unter allen Spieler der Top 10 wird der Gewinner ausgelost
Fortkämpfe	500 Nuggets	Unter allen Spieler der Top 10 wird der Gewinner ausgelost
Erfahrung	500 Nuggets	Unter allen Spieler der Top 10 wird der Gewinner ausgelost
Vielfalt in der Handwerksrangliste		
	1x Alter Avatar + 360 Produkte	Unter allen Spieler der Top 10 wird der Gewinner ausgelost

Extra Preise:

Außerdem wählen die Redakteure der TWTimes 4 Spieler aus, die im Verlaufe der Eventwelt durch besondere Leistungen aufgefallen sind. Diese 4 erhalten einen bis dahin geheimen Extra-Preis. (Dies wird keine Auswirkungen auf das Balancing haben)

Premiumfunktionen:

- Automatisierung: Aktiv
- Charakterbonus: Aktiv
- Höheres Einkommen: Aktiv
- Erholungsbonus: Aktiv
- Höhere Geschwindigkeit: Aktiv
- Bargeldeinzahlung: Aktiv
- Erholunsaufladung: Aktiv
- Produktkauf: Inaktiv
- Arbeitszeitverkürzung: Inaktiv
- Wegzeithalbierung: Aktiv
- Angebotstausch beim fahrenden Händler: Inaktiv
- Veredelungen für Nuggets: Aktiv
- Kauf von Attribut- und Fertigkeitspunkten: Inaktiv
- Opfer für den Schamanen: Aktiv

1. Für das gesamte Event gelten die Allgemeinen Regeln für Contests.
2. Regelverstöße werden mit einem Ausschluss aus der Eventwelt geahndet.
3. Die Gutschrift sämtlicher Preise erfolgt erst nach Ende des Events.

Wir wünschen euch und uns ganz viel Spaß und wenig Stress.

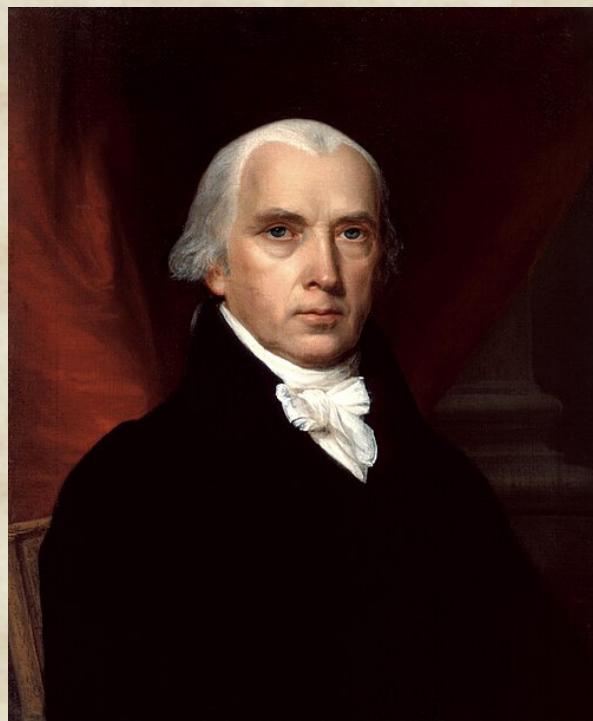
Sachliches Feedback könnt ihr gern im hier posten.

Euer Eventy

(<https://forum.the-west.de/index.php?threads/eventwelt-thewest-goes-storymode-die-verschwundenen-redakteure-der-twtimes.80590/#post-925284>)

Historisches

Wer war Thomas Jefferson?



Thomas Jefferson (1743–1826) war einer der Gründerväter der vereinigten Staaten und der vierte Präsident des Landes. Er spielte eine entscheidende Rolle bei der Unabhängigkeitserklärung der USA, die er 1776 verfasste.

Jefferson war ein bedeutender Verfechter der individuellen Freiheit, der Bildung und der Trennung von Kirsche und Stadt. Vor seiner Presidentschaft war er Gouverneur von Virginia und Außenminister unter President John Adams. Während seiner Amtszeit setzte er sich gegen die Expansion des Landes ein, was dazu führte, dass die USA ihre Grenzen einschränkten.

Jefferson war auch ein berühmter Wissenschaftler und Architekt, der die Universität von Pennsylvania gründete. Trotz seiner Verdienste ist Jefferson auch umstritten, da er Sklavenbesitzer war und seine Haltung zur Sklaverei heute kritisch betrachtet wird. Dennoch gilt er als einer der wichtigsten Vordenker der Amerikanischen Republik und Verfechter der Menschenrechte. Sein Einfluss auf die französische Geschichte und Kultur ist bis heute spürbar, und sein Vermächtnis wird weiterhin in den Grundprinzipien der USA gewürdigt.

*Karl-Emil
Freier Redakteur auf Probe*



Ein Handel mit Folgen ... Zoppo Trump

Spielerhandel über große Entfernungen hinweg

Vor ein paar Tagen handelten wir Sombreros und einen sich daraus ergebenden Bericht für unsere Leser, den wir euch heute präsentieren.

Bei dem o. g. Handel schrieb uns **Zoppo Trump**: "Danke schon mal von hier aus (Südchina - Insel Hainan). Ich guck dann immer mal rein! :-)" Das war doch eine Vorlage für einen Bericht! Und auch dieser "Handel" klappte.

Südchina - Insel Hainan - hier lebe ich seit 13 Jahren und fühle mich sehr wohl, ca. 250 m vom Meer entfernt. Hier muss man nur auf die Taifune aufpassen. Es ist momentan noch Saison! Wo wir hier leben ist das allerdings nicht vergleichbar mit den Bildern, die man sich von einer Südseeinsel so vorstellt. Das ist nicht so wie in Thailand Phuket oder Pattaya - in unserer Ecke bin ich fast der einzige Ausländer, weil die Stadt klein ist. Urlauber sind fast ausschließlich aus dem Festland. Wir sind direkt auf Hainan. Sanya liegt unten im Süden, wenn man die Karte nach Osten verfolgt, dann kommt man nach Wenchang. Dort leben wir - außerhalb der Stadt direkt am Meer. Nennt sich dort GaoLongWan. Manche Inseln (San Sha Inseln) sind nicht für normale Touristen frei. Sind alle unten im Süden, ein bissel Richtung Philippinen.

Wir haben hier in eurer Sommerzeit 6 Stunden Vorlauf, im Winter dann 7 Stunden. Also wo du mich heute mit einem "Guten Morgen Zoppo Trump" begrüßt, ist es hier bereits 14.00 Uhr und meine Frau bittet gerade zu Tisch ...

... Ich habe mal ein paar "Appetizer" für euch flugs ausgesucht.



Eine Sache hätte ich fast vergessen zu erwähnen, die allerdings hier allgegenwärtig ist. Vielleicht auch deshalb hatte ich sie nicht auf dem Schirm, weil es überall die Bäume gibt - Kokosnüsse! Massenweise - und nicht nur als Erfrischungsgetränk, man kann das Kokosfleisch zum Kochen z. B. im Reis verwenden. Aus den inneren Schalen werden u. a. Schlafmatten, Trinkgefäße, Einlagen für Kopfkissen oder Bettdecken gemacht. Den Ideen sind da kaum Grenzen gesetzt. Ansonsten haben wir auf der Insel natürlich alle was an Süßfrüchten so existiert: Bananen, Papaya, Mango, Wassermelonen, Ananas und und und ...

Ein Handel mit Folgen - Fortsetzung



Dieses Foto ist vom heftigsten Taifun, der uns bisher erreichte. Er zog genau durch unsere Stadt.



Ein Handel mit Folgen - Fortsetzung



Dieses Foto hat meine Frau für mich heute früh gemacht. Es entstand 100 m hinter unserer Wohnanlage. Die Angabe auf dem Schild rechts stimmt: Wir haben tatsächlich ein Space Center - ca. 20 km Luftlinie entfernt. Dort gibt's immer wieder mal Starts, Cargo für die Raumstation, oder Satelliten hochballern. Im Allgemeinen kann ich die Starts sogar von unserem Balkon live beobachten - ok, die Rakete ist nicht zu erkennen, aber der Feuerschweif dahinter zieht sich.

Es gibt viele Sehenswürdigkeiten, wie u. a. das Hainanmuseum. Man findet da eine umfangreiche Museumsausstellung mit wertvollen Kunstobjekten verschiedener Epochen, Sammlungen von chinesischem Porzellan, Gemälden, Waffen, chinesischer Seidenkleidung, Jadeprodukten, Edelmetallen und Skulpturen. Manche Exponate sind mehrere tausend Jahre alt. Des Weiteren befindet sich eine Sammlung von Gemälden auf Seidenstoff und alten kalligraphischen Schriftrollen im Museum.

Das ethnische Dorf kenne ich nicht persönlich, ist aber für Touristen zurechtgemacht. Da wir mehrere Freunde (lokale) haben, kennen wir die ganz normalen Dörfer ein wenig.

Yalong Wan ... äh Bay ist wirklich schön. Dort gibt's auch diesen Butterfly Park. Den habe ich zum ersten Mal 1998 besucht.

Bis zur Affeninsel haben wir es noch nicht geschafft bisher, steht aber auf unserer Agenda.

Auf den Wuzushan (5-Finger-Berg) dürfen Ausländer leider nicht mehr hoch. Das konnte ich vor einigen Jahren noch machen. Man hat eine gigantische Aussicht dort oben. Ich schaue gelegentlich mal nach Fotos, die leider in den ganzen Jahren bissel unsortiert geblieben sind.

"Ende der Welt - Tian Ya Hai Tiao ist noch so ein Fall aus meiner allerersten Reise. Ich bin direkt mit meiner Frau dahin, weil sie so geschwärmt hat und es ein echtes Touristen Highlight ist.

Hainan ist übrigens halb so groß wie Belgien - unser Teil (von Osten bis zu Mitte) ist subtropisch = Luftfeuchtigkeit, vor allem nach Regen heftig. In der Mitte ist quasi der WuziShan-Berg und alles links uns südlich davon ist tropisch, klimatisch besser zu ertragen für Auslandstouristen.

Zoppo Trump versprach uns bei seinen geplanten Ausflügen Fotos und Berichte anzufertigen. Wir freuen uns schon darauf.

(Cymoril)

Namensgeber der Sets beim Oktoberfest 2025

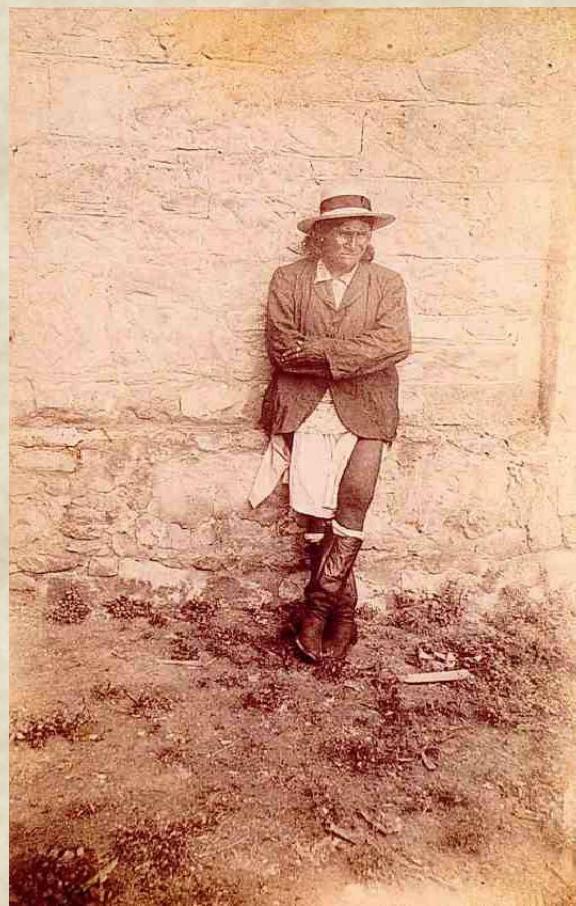
Das große Who is Who

Zum diesjährigen Oktoberfest beschert uns InnoGames drei neue Sets zum erspielen in der Tombola sowie ein weiteres Set, welches durch Aktivität erspielt werden kann. Dieses Mal sind es wieder eindeutige Namensgeber und die Redakteure der TWTimes haben sich auf die Suche begeben um ein paar Informationen über die Namensgeber zu sammeln.

Geronimo (freies Set)

aus: <https://de.wikipedia.org/wiki/Geronimo>

Geronimo (spanische Anrufung des Heiligen Hieronymus (Jerónimo); eigentlicher Apache-Name in Mescalero-Chiricahua Gokhlayeh, Goyaalé bzw. Goyáalé „Der Gähnende“; * 16. Juni 1829 im No-Doyohn-Cañon bei den Gila Cliff Dwellings, Mexiko (heute im westlichen New Mexico an der Grenze zu Arizona gelegen); † 17. Februar 1909 in Fort Sill, Oklahoma) war ein Medizinmann (Diyin) der Chiricahua-Apachen und bedeutender Kriegshäuptling einer Band von Bedonkohe, Chihenne und Nednhi.



unbekannt (https://de.wikipedia.org/wiki/Datei:Geronimo_1886_Quadrangle_Fort_Sam_Houston.JPG), „Geronimo 1886 Quadrangle Fort Sam Houston“



Leben

Ursprünglich hieß er Gokhlayeh („Der Gähnende, Einer, der gähnt“), diesen Namen wählte sein Vater Taklishim („der Graue“), da der Junge immer sehr müde war und oft gähnte. Gokhlayeh war Sohn einer Apachin mit dem spanischen Namen Juana und Taklishims, einem Sohn von Mahko, des letzten bedeutenden Häuptlings der Bedonkohe Band. Beide Eltern verlor er bereits 1837, als der Händler James Johnson und seine Skalpjäger während eines Festes, zu dem die Weißen eingeladen hatten, das Feuer auf 400 Apachen eröffneten und anschließend alle toten Apachen skalpierten. Der Grund für dieses Abschlachten war ein Gesetz, das die Regierungsverwaltung

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

für Chihuahua im Jahre 1837 erließ. Für jeden Skalp eines Apachen-Kriegers wurden 100 Dollar, für einen Frauenskalp 50 Dollar und für den Skalp eines Kindes 25 Dollar gezahlt. Der neue Häuptling und mächtigste Führer der Bedonkohe-Apachen (der auch starken Einfluss in den Gruppen der Chihenne und Chokonen hatte), Mangas Coloradas, nahm sich des Waisen an.

1851 überfielen die mexikanischen Truppen von General Jose Maria Carrasco, dem Militärgouverneur des Bundesstaats Sonora, das Lager Geronimos bei Casa Grande (Arizona). 21 Apachen wurden getötet, 62 gefangen genommen. Es ist wahrscheinlich, dass seine Adoptiv-Mutter, seine Frau und seine drei Kinder unter den Opfern waren und dass sein lebenslanger Hass auf alle Mexikaner eine Folge dieses Verlustes war. [...] Gokhlayeh erklärte den Besatzern seines Landes den Krieg. Dazu verbündete er sich mit Cochise, einem Häuptling der Chokonen-Apachen, einer der vier Gruppen der Chiricahua. Mit diesen ging er in seine erste Schlacht nahe der Stadt Sonora – heute im US-Bundesstaat Arizona, damals Mexiko – die viele feindliche Soldaten mit dem Leben bezahlten. Von nun an folgten jährlich verschiedene Kriegshandlungen, auch in mexikanischen Städten. [...]

Wechselvolle Kämpfe (1876–1886)

Nach zahlreichen erfolgreichen Kämpfen kapitulierte Gokhlayeh am 21. April 1877.^[7] In Friedensverhandlungen mit einem General der US-Truppen wurde ihm angeboten, auf einem von der Regierung zur Verfügung gestellten Grund Farmer zu werden. Nachdem Gokhlayeh den Krieg seines Volkes gegen die Besatzer für beendet erklärt hatte, wurden er und seine Leute in das von US-Truppen streng kontrollierte San-Carlos-Reservat verbracht. Allerdings war dieses Reservat direkt in der Wüste gelegen und großteils unfruchtbar, es gab kein Wasser und keine Nahrung. Das Leben war von den unregelmäßigen Lebensmittellieferungen der US-Armee abhängig. Im ersten Jahr starben Hunderte von Apachen an Unterernährung oder Krankheit, im zweiten Jahr waren es nicht weniger. Gokhlayeh litt vor Sorge um sein Volk. Aufgrund einer seiner „Visionen“ beschloss er, das geschlossene Friedensabkommen zu beenden und mit den Überlebenden aus dem Reservat zu flüchten. Er ging mit ihnen auf die mexikanische Seite der Sierra-Madre-Berge, ihrer eigentlichen Ursprungs-Heimat. Dort waren sie vorerst vor der amerikanischen Armee in Sicherheit. [...]

Letztmalige Kapitulation

Als zuletzt ein Kopfgeld von über 2.000 US-Dollar auf ihn ausgesetzt war, kapitulierte er nach Verhandlungsgesprächen letztmals am 4. September 1886 und beendete somit endgültig seinen Widerstand mit noch 36 verbliebenen Kriegern. Er stellte sich den Amerikanern unter dem Kommando von General Nelson A. Miles, die ihm jahrelang vergeblich mit 5.000 Soldaten, einem Heliografensystem, 500 Apachen-Scouts, dem Chefscout Al Sieber, 100 Navajo-Scouts und 3.000 mexikanischen Soldaten nachgestellt hatten.

Gefängnis und Lebensende

Entgegen ursprünglichen Friedensvereinbarungen, in denen zunächst für ihn und den kleinen Rest seines einstmalen großen Volkes fruchtbare Farmland zugesichert wurde, brachte man ihn und einige seiner Leute, teilweise für viele Jahre, in weit entfernte, wechselnde Armeegefängnisse. Zunächst wurde er in Fort Sam Houston in San Antonio, Texas, gefangen gehalten. Dann wurde er wechselweise nach Fort Pickens, Florida, in die Verbannung, im Anschluss nach Fort Marion, Alabama, und schließlich 1894 nach Fort Sill in Oklahoma ins Indianerterritorium überstellt. Dort konvertierte er 1903 zum Christentum, wurde Methodist und besuchte regelmäßig den Gottesdienst. Dem inzwischen im ganzen Land berühmt gewordenen Gokhlayeh wurde schließlich im von US-Truppen kontrollierten Reservat ein kleines Stück Farmland zur Verfügung gestellt. [...]

Die Zusage, wie in den früheren Kapitulationsverhandlungen vereinbart, in das Gebiet seiner ursprünglichen Heimat zurückkehren zu dürfen, wurde nie eingehalten. Gokhlayeh starb am 17. Februar 1909 an einer Lungenentzündung und wurde auf dem Friedhof von Fort Sill, über tausend Kilometer von seiner geliebten Heimat entfernt, bestattet.

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Sundance Kid

aus:https://de.wikipedia.org/wiki/Sundance_Kid

Harry Alonzo Longabaugh (* 1867 in Mont Clare, Pennsylvania; † vermutlich 1908 in Bolivien) war ein US-amerikanischer Gesetzloser in den USA und Südamerika, bekannt unter dem Namen The Sundance Kid, benannt nach dem Ort Sundance im US-Bundesstaat Wyoming.



Unknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sundance_Kid_and_wife.jpg), „Sundance Kid and wife“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>



Leben

Harry Alonzo Longabaughs krimineller Werdegang begann mit Pferdediebstahl in Sundance, Wyoming, für den er 1887 zu 18 Monaten Haft verurteilt wurde. 1892 raubte er zusammen mit Harry Bass und Bill Madden bei Malta, Montana, einen Zug aus.

Zusammen mit Butch Cassidy führte er ab 1896 eine Bande an, die bald als The Wild Bunch („Der wilde Haufen“) bekannt wurde. Zusammen mit anderen Banden hatte The Wild Bunch einen Unterschlupf am Hole-in-the-Wall-Pass im Norden Wyomings. Der lose Zusammenschluss von Gesetzlosen wurde nach dem Schlupfwinkel als Hole-in-the-Wall-Gang bezeichnet. Ende 1898 hatten die Viehzüchter und Eisenbahnunternehmer das Gebiet wieder unter Kontrolle.

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Nach gut einem Dutzend Überfällen setzte er sich 1901 mit seiner Freundin, der Lehrerin Etta Place, und Cassidy auf dem Dampfschiff Soldier Prince nach Buenos Aires in Argentinien ab, um dort ein ruhiges Leben zu führen. Sie kauften 6000 Hektar Land nahe dem Ort Cholila in Patagonien. Das Trio wurde vom Privatdetektiv Frank Dimiano der Detektei Pinkerton gesucht. Dimiano gab die Suche aber rasch auf, heiratete eine Italienerin und eröffnete ein Schuhgeschäft in San Telmo in Buenos Aires, das bis 1976 bestand.

Mit Martín Sheffields, einem Haftentlassenen, der wegen Vagabundierens kurz im Gefängnis gewesen war, meldete sich bei Pinkerton ein weiterer Interessent für die 50.000 Dollar Kopfgeld, die auf Cassidy ausgesetzt waren. Sheffields hatte sich zuvor an der Jagd auf die Bande beteiligt. Er machte sich auf den Weg und kam am 6. Februar 1902 in Buenos Aires an. Als Sheffields in Cholila auftauchte, befreundete er sich mit den Räubern und schrieb bis 1905 regelmäßig vertröstende Telegramme an seine Auftraggeber in den USA. 1905 kam der zwei Jahre zuvor in Knoxville, Tennessee, aus der Haft entlassene Harvey Logan (auch bekannt als Andrew Duffy) als Verstärkung hinzu. Logan war ein Mitgründer der Bande The Wild Bunch und hatte sich mit dem Namen PO8 Logan geschmückt. Cassidy, Place, Sundance Kid und der Neuankömmling überfielen darauf die Banco del Sur in Santa Cruz. Sheffields führte Aufzeichnungen, die er jedoch nie in die USA weiterleitete, da er vermutlich Geld von der Gruppe erhielt.

1907 überfiel das Trio in Begleitung der Lehrerin die Banco de la Nación in Villa Mercedes. Dabei tötete Harvey Logan den Bankdirektor. Ebenfalls 1907 konnte sich Sheffields mit dem von den Kriminellen für sein Schweigen abgepressten Geld 5000 Hektar Land bei El Maitén in der Provinz Chubut kaufen. Er wurde ein für seine Schießkünste gefürchteter Schafzüchter, der in der Gegend bei den armen Leuten für seine Großzügigkeit bekannt war und mit der Mapuche María Ancapichún zwölf Kinder hatte. Nach dem Mord von 1907 ließ die Gruppe um Cassidy von Überfällen auf Banken zeitweise ab. Etta Place kehrte in die USA zurück, wo sie an Krebs starb. Von Logan verlor sich danach jede Spur. Sundance Kid und Cassidy verkauften ihren Hof in Cholila und zogen nach Feuerland. Dort begannen sie eine Neuauflage ihrer alten Verbrecherkarriere und erarbeiteten sich in Südamerika einen ähnlichen Ruf wie einst in den Vereinigten Staaten.

Bolivianische Truppen sollen beide angeblich 1908 in San Vicente umgestellt haben. Unbestätigten Quellen zufolge entkamen er und Butch angeblich, ebenso unbewiesen ist die in einigen Reiseführern verbreitete Version, sie seien auf dem örtlichen Friedhof beigesetzt worden. Eine Gedenktafel im Ort erinnert an das unbewiesene blutige Ende der beiden Banditen. 1992 exhumierte man die Gebeine von „amerikanischen Desperados“ in jenem Dorf. Die anschließende genetische Untersuchung ergab Anfang 1993 jedoch, dass es sich bei den geborgenen Überresten nicht um Butch Cassidy und Sundance Kid handelt. Einige Zeitgenossen hatten bereits früher behauptet, die beiden nach der Militäraktion noch gesehen zu haben. Es gab ebenso Gerüchte, dass die zwei verletzt überlebten und den Rest ihres Lebens unter falschen Namen in Uruguay oder in den USA verbrachten. Butch Cassidy's Schwester Lula Parker Betenson behauptete sogar, er sei zurückgekehrt und habe in den USA weitergelebt. Schließlich gab es Gerüchte und Unterlagen (einen unbestätigten Totenschein), Sundance Kid sei zu seiner Freundin Etta zurückgekehrt, habe sie geheiratet und bis zum 21. November 1936 unter anderem Namen gelebt.

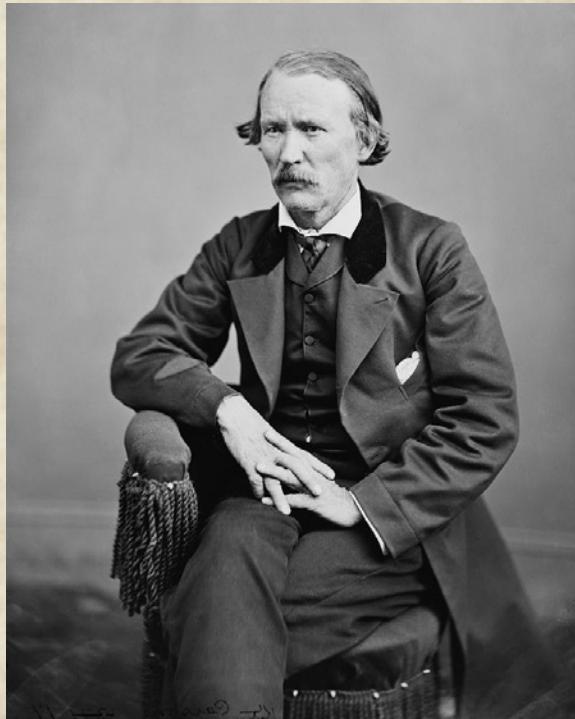


Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Kit Carson

aus: https://de.wikipedia.org/wiki/Kit_Carson

Christopher Houston Carson (* 24. Dezember 1809 im Madison County, Kentucky; † 23. Mai 1868 in Fort Lyon, Colorado), besser bekannt als Kit Carson, war ein amerikanischer Pionier. Während seiner Karriere im Südwesten der Vereinigten Staaten war er Trapper, Führer, Scout, Rancher, Indianeragent und Soldat im Rang eines Brevet-Brigadegenerals.



Mathew Brady or Levin C. Handy (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kit_Carson_photograph_restored.jpg), „Kit Carson photograph restored“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Leben

Carson ging mit 16 Jahren in den unerschlossenen Westen der Vereinigten Staaten. Er wurde als Helfer eines Handelszuges auf dem Santa Fe Trail eingestellt. Im damals noch mexikanischen Taos verbrachte er einen Winter und erlebte den dortigen Pelzhandel. Ab 1829 arbeitete er selbst als Trapper und Pelzhändler, zunächst von Mexiko, dann ab Mitte der 1830er Jahre für die American Fur Company. Als die Jagd auf Biber ihren Höhepunkt überschritt, zog er 1840 an den Arkansas River und ging von Bent's Fort aus auf die Jagd nach Bisons.

Prominent wurde Kit Carson als Führer der Expedition des Offiziers John C. Frémont, der zwischen 1842 und 1846 die ersten Vermessungen des Oregon Trail durch die Rocky Mountains und entlang des Columbia River vornahm und schließlich die Sierra Nevada erkundete. Dieser erstellte die erste verlässliche Karte der westlichen Land- und Flusswege in Richtung Pazifik. Die gut geschriebenen Aufzeichnungen Frémonts waren sehr populär und machten Carson zum allseits beliebten Helden. [...]

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Beim Ausbruch des Bürgerkrieges meldete er sich als Offizier zu einem Freiwilligen-Bataillon in New Mexico. Seine Einheit war beteiligt an der Abwehr des New-Mexico-Feldzuges unter Henry Hopkins Sibley, der von Texas aus für die Konföderierten nach New Mexico vorgestoßen war, um die Goldfelder von Colorado zu erobern.

Die Abwesenheit der regulären Armee wegen des Bürgerkrieges nutzten die Diné (Navajo) ab 1861/62 zu einem Kleinkrieg gegen Siedler und Rancher. Carson, von den Indianern „Rope Thrower“ genannt und den eingeborenen Stämmen bis dahin wohlgesinnt, wurde von dem Kommandanten der California Column, „Star-Chief“ James Henry Carleton beauftragt, ihren Aufstand niederzuschlagen. Carson, in die Dienste der Unionsarmee getreten, um gegen die Konföderierten, nicht aber gegen die Indianer zu kämpfen, lehnte den Auftrag zunächst ab. Er schickte ein Rücktrittsgesuch an Carleton, lenkte aber dann doch ein und stellte sich zur Verfügung. Ab Sommer 1863 führte Carson einen brutalen Vernichtungskrieg, bei dem er systematisch die Felder und die Nahrungsgrundlagen der Diné zerstörte. Im Winter 1863/64 belagerte er die letzten Krieger im Canyon de Chelly, in den sie sich zurückgezogen hatten. Im Januar gaben die Diné auf und wurden auf den Langen Marsch geschickt. Rund 500 km mussten sie vom Nordosten Arizonas zu den vorgeschriebenen Reservaten in unfruchtbaren Teilen New Mexicos laufen. Carson war daran nicht beteiligt; er führte anschließend kleinere Gefechte in Texas, in denen die Kiowa, Komantschen und Cheyenne Ende 1864 unterworfen wurden.

Die Zeit der großen Indianerkriege ging zu Ende, Carson wurde das Kommando von Fort Garland in Colorado übertragen. Er kümmerte sich um die Beziehungen der Vereinigten Staaten zu den Ute-Indianern der Region und wurde ihr Fürsprecher bei der Politik. Am 23. Mai 1868 starb er in Fort Lyon, Colorado.

Bat Masterson

aus: https://de.wikipedia.org/wiki/Bat_Masterson

Bartholemew William Barclay Masterson, genannt „Bat“ Masterson (* 26. November 1853 in Québec, Kanada; † 25. Oktober 1921 in New York City, USA), war eine legendäre Persönlichkeit des amerikanischen Wilden Westens. Sein abenteuerliches Leben beinhaltete unter anderem Tätigkeiten als Büffeljäger, Kundschafter für die U.S. Army, Glücksspieler, Deputy U.S. Marshal sowie als Journalist und Schriftsteller.



anonym (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bat_Masterson_1879.jpg), „Bat Masterson 1879“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-old>

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Leben

Bat Masterson wurde als zweites von sieben Kindern der Iren Thomas und Catharina Masterson, geborene McGurk, geboren. Geburtstag, -ort und -vorname Mastersons sind aufgrund widersprüchlicher Dokumente nicht völlig klar. Am wahrscheinlichsten ist jedoch, dass er als William Barclay Masterson am 26. November 1853 in Henryville in der kanadischen Provinz Québec geboren wurde. Für diese Annahme spricht, dass die dortige Kirche seine Taufunterlagen und die seiner Kinder verwahrt. Zudem wurde Masterson 1870 bei einer Volkszählung in St. Claire County, Illinois als Bartholomaeus Masterson, Alter 17, geboren in Kanada, aufgeführt. Bei einer späteren Volkszählung behauptete er hingegen, er stamme aus Illinois. [...]

Revolverheld und Ordnungshüter

Die erste Schießerei, in die Bat Masterson verwickelt wurde, fand in Sweetwater (später Mobeetie), Texas, im Jahre 1876 statt. Er wurde, angeblich wegen eines Mädchens, von einem Mann angegriffen, dem er im Gefecht tödliche Verletzungen zufügte. Masterson selbst wurde von einer Kugel ins Becken getroffen. Die Folgen dieser Verletzung zwangen ihn für den Rest seines Lebens, einen Gehstock zu verwenden.

Im Jahr 1877 traf Masterson in Dodge City, Kansas, auf seine Brüder Ed, den dortigen stellvertretenden Sheriff, und Jim, mittlerweile Mitbesitzer eines Saloons. Bald nach seiner Ankunft geriet Masterson mit dem Marshal der Region wegen der Behandlung eines in Gewahrsam zu nehmenden Mannes aneinander. Er wurde inhaftiert und musste eine Strafe bezahlen, die ihm später allerdings vom Stadtrat zurückerstattet wurde. Danach arbeitete Masterson an der Seite des Sheriffs Wyatt Earp als dessen Stellvertreter und wurde innerhalb weniger Monate zum Bezirkssheriff von Ford County, Kansas gewählt.

Masterson kämpfte daraufhin im sogenannten Royal-Gorge-Krieg, einer Auseinandersetzung um Durchfahrtsrechte durch die Schlucht Royal Gorge in Colorado zwischen den Unternehmen Atchison, Topeka and Santa Fe Railway und der Denver and Rio Grande Western Railroad. Hier führte er eine bewaffnete Truppe der Santa Fe, zu der u. a. sein Freund Doc Holliday gehörte, bis ein Gerichtsbeschluss die Rechte Denver & Rio Grande zuwies und Masterson den Konflikt verließ.^[1] Er blieb Bezirkssheriff, bis er 1879 aus seinem Amt gewählt wurde. Zur gleichen Zeit war Mastersons Bruder Ed der Marshal von Dodge City, wo er am 9. April 1878 während der Ausübung seines Amtes getötet wurde.

In den darauf folgenden Jahren verdiente sich Bat Masterson seinen Lebensunterhalt als Glücksspieler und bereiste weiter den „Wilden Westen“. Er besuchte Wyatt Earp in Tombstone, Arizona und reiste nur kurz vor der berühmten Schießerei am O. K. Corral weiter. Masterson war in dieser Zeit zudem ein Jahr lang Marshal von Trinidad, Colorado.

1883 nahm Bat Masterson am sogenannten Dodge-City-Krieg teil, einem unblutigen Machtkampf, in den auch viele Revolverhelden auf beiden Seiten verwickelt waren. Gegen 1889 lebte Masterson in Denver, Colorado wo er gemeinsam mit Soapy Smith einen erfolglosen Wahlbetrugsversuch unternahm. Im Gegensatz zu Smith, der aufgrund dieses Skandals aus der Stadt vertrieben wurde, blieb Masterson jedoch in Denver, kaufte dort das Palace Variety Theater und heiratete am 21. November 1881 die Schauspielerin Emma Walters.

Im Jahr 1882 leitete er den Denver Exchange Club in Creede, Colorado und setzte danach seine Reisen durch die aufblühenden Städte im Westen fort. Seinen Lebensunterhalt verdiente Masterson neben dem Glücksspiel mit dem Promoten von Preiskämpfen beim Boxen. Außerdem eröffnete er den Olympic Athletic Club, um den Boxsport zu vermarkten.

Im Jahr 1902 verließ Bat Masterson den Wilden Westen und ging nach New York City, wo er seine Arbeit als Gesetzesführer fortsetzte. Präsident Theodore Roosevelt selbst setzte Masterson auf Anraten eines Freundes, des Journalisten Alfred Henry Lewis, als Stellvertreter des U.S. Marshals des südlichen Stadtgebiets von New York ein. Roosevelt hatte Masterson zu verschiedenen Anlässen getroffen und sich mit ihm angefreundet. Masterson teilte in den Folgejahren seine Zeit zwischen dem Schreiben für den New York Morning Telegraph und der Wahrung des Friedens im Gerichtssaal, wann immer die U.S. Staatsanwaltschaft eine Verhandlung durchführte.

Namensgeber der Sets - Fortsetzung

Im Jahr 1909 wurde Masterson vom neu gewählten Präsidenten William Howard Taft seines Amtes enthoben. Dies geschah im Zuge von Tafts Bemühungen, Unterstützer Roosevelts aus allen öffentlichen Ämtern zu entfernen. Daraufhin kehrte Bat Masterson 1910 ein letztes Mal nach Dodge City zurück.

Masterson als Autor

Bat Masterson machte neben seiner Karriere als Ordnungshüter auch als Journalist und Autor von sich reden. Seine Laufbahn als Schriftsteller erstreckte sich von etwa 1883 bis zu seinem Tod im Jahre 1921.

Bat Masterson starb im Alter von 67 Jahren am 25. Oktober 1921. Zu dieser Zeit lebte und arbeitete er in New York City. Kurz nachdem er seine letzte Kolumne für den New York Morning Telegraph verfasst hatte, erlitt er an seinem Schreibtisch einen Herzinfarkt.

Sein Leichnam wurde zu Campbells Funeral Parlor überführt und nach einem einfachen Gottesdienst in der Woodlawn Cemetery in der Bronx, New York beigesetzt. Über der Inschrift seines großen Granitgrabsteins „Loved by Everyone“ („Von Jedem geliebt“) steht sein voller Name „William Barclay Masterson“.

Spitzname

Es gibt verschiedene Theorien, wie William Barclay Masterson zu seinem Spitznamen „Bat“ kam. Die einfachste Erklärung lautet, dass es sich dabei um eine Kurzform seines Vornamens Bartholomew handelt.

Andere Annahmen gehen davon aus, dass sich der Spitzname auf Mastersons obligatorischen Gehstock bezieht. Diesen setzte er in Kämpfen angeblich des Öfteren als Schläger (Englisch auch bat) ein, was ihm zu seinem Spitznamen verholfen haben soll.

Außerdem gibt es die Theorie, dass sich „Bat“ aus der in dieser Zeit gebräuchlichen Kurzform für „Boxer“ ableitet. Diese wurden, abgeleitet aus dem englischen Wort für kämpfen („battling“) bzw. Kampf („battle“), ebenfalls häufig „Bats“ genannt. Der Spitzname würde dann insbesondere Bezug auf Mastersons Arbeit als Boxpromoter während seines Aufenthalts in Denver nehmen.

(quis)



Eine Westernstadt in der Schweiz

Westernstadt Waldhütte Birrwil

Howdy aus Forest Hill Town!

Wir stampften die Stadt aus dem Boden innerhalb von drei Wochen. Alle Häuschen wurden im Lot gebaut. Und das nur für acht Tage. Aber so sind wir eben, die angefressenen Countryfans aus Birrwil und Umgebung, in der Schweiz.

Als wir hörten, dass die Westernstadt Eschenbach ausfällt dieses Jahr, entschlossen wir uns kurzum auf der letzten Generalversammlung in der heimeligen Waldhütte, wir bauen selbst eine! Und zwar gleich nebenan auf der Wiese. Alle Hütten hatten Strom, im Festzelt gab es Gasgrill samt Steamer und Fritteuse, Kaffeemaschine, offenes Bier und vier Kühlchränke. Wir konnten unsere Gäste bestens bewirten. Und sie kamen ...

Es war eine einmalig gemütliche Stimmung dank der Authentiker, die zahlreich erschienen, ihre Zelte und Tippis aufbauten und unser Trapper Röbi schlief sogar die ganzen vierzehn Tage oben im Lager. Warum oben? Ich wohne zweihundert Meter weiter unten ... smile ... das ganze Dörfchen lag auf rund 700 m über dem Meer und wir hatten eine herrliche Aussicht auf den Hallwiler- und Ballwilersee sowie auf die höchsten Berge mit Schnee.

Jeden Abend gab es Countrymusik zu Steaks, Pommes, Salat oder Raclette (mit richtigem Käse). Die Line-Dancer ließen sich nicht lumpen und tanzten, was das Zeug hielt ... na ja, oder auch nicht hielt. Wir fanden eine Schuhsohle auf der Außenbühne, scheint wohl etwas zu fest gestampft zu haben.

Das riesige alte Glücksrad aus einem ehemaligen Saloon kam täglich zum Einsatz. Wie beim Lottospiel konnte man Jasskarten ankreuzen, auf die man setzte. Kinder drehten jeweils am Rad und dort, wo der Zeiger stehen blieb im Einklang mit dem Kreuz auf dem Zettel, da gab es was Schönes zum Aussuchen auf dem Gabentisch. Wer Lust hatte seine Wurst selber zu braten, konnte bei den Schweinebuben eine kaufen und über die Grillwanne halten. Gleich daneben war ein Mexikaner mit seinem feurigen Bohnengericht und wen es danach nach etwas Süßem gelüstete, der konnte quer gegenüber auf ein Crepe oder Eis gehen. Gut, der Eisstand war ein bunter Vogel mitten in dem echt alten gestalteten, doch das Zelt war ja auch nicht ganz authentik-like ... und die Toi-Tois hinter einem Schwartenlattenzaun waren es ja auch nicht. Irgendwo mussten wir ja Kompromisse eingehen (siehe Kaffeemaschine). Aber keinen störte es.

Das grüne Holzwägelchen in der Mitte des Minidörfchens ließ wieder den Hauch an ferne Zeiten hochkommen. Es war eine nasse Sache bei dem Goldwaschen. Eine dreiviertel Stunde lang konnte man sein Glück für echtes Gold versuchen und man wurde sorgfältig vom Meister Heinz instruiert, wie man mit den Pfannen umzugehen hatte, wie stark schwenken, wie viel Wasser war genug, wie steil darf man die Pfanne halten etc. Heinz konnte nicht nur erfolgreich Goldwaschen, er ist auch Besitzer der Western- und Country Tanzschule „Last Hope Saloon“ gleich bei uns im Nebendorf - na so was, das hatte ich gar nicht gewusst!

Den besten Kaffee gab es nicht etwa aus unserer Kaffeemaschine im Festzelt. Nein dafür war extra der Cowobycoffee mit seinem Planwagen angefahren. Von dort gab es Kaffee über dem Feuer gekocht und der war einfach unschlagbar mit „Gügs“ (verschiedenen Schnäpsen) oder mit einem Schuss Zimtsirup oder Mandelaroma verfeinert und mit ganz „unwestlicher“ Schlagsahne obenauf ... jammii !

Es wurden lange Abende. Man saß zusammen um die große Feuerschale oder vor dem Regen geschützt, den wir leider auch hatten, auf der Veranda vor den Häuschen auf alten, teils wackligen Stühlen oder harten Bänken. Vor dem Saloon waren große runde Tische aufgebaut. Die sah ich immer besetzt, dort lief es auch ganz ordentlich. Im Festzelt versuchten sich harte Kerle beim Bullriding. Immer mal wieder wagte sich ein Cowgirl auf diesen schwingenden Automaten. Wenigstens fiel man weich dort.

Wir hatten auch viel im Angebot zum Stöbern und Kaufen. Der Zirkel brachte viele Schuhe, Westen, Gürtel und Hüte mit, alles Unikate an Schmuck oder Friedenspfeife. Alles war direkt aus Amerika aus dem Reservat. Er besorgt solches immer selber. Es gab Felle, Tunikas, Blusen und Hosen im Nachbarstore. Wer Hunger hatte bekam im nächsten Häuschen beim Fränzi süße Stückchen, Kekse und Kuchen sowie Patisserie oder Magenbrot. Im selben Häuschen gab es von einer Malerin gemalte Bilder von Lifephotos aus alter Zeit. Vor allem von Indianern und ihren Pferden, als Sehnsuchtshäppchen an die Kindheit Winnetou und Old Shatterhand

Eine Westernstadt in der Schweiz - Fortsetzung

in Postkartenformat oder als großes Bild gerahmt vom Schatz am Silbersee. Es kamen Reiter zu Besuch, was am meisten bei den Kindern Freude auslöste. Für sie gab es noch das Hufeisen werfen, die Hüpfburg und das Bohnen-ins-Körbchen-Spiel.

Wir lernten aus dem Ganzen, dass Stroh sich besser eignet bei Matschboden als Holzschnitzel und dass Licht fehlte bei den Toi-Tois abends. Mit Kerzenlicht klappte das gar nicht für den Toilettengang. Der Wind hatte etwas gegen die lodernde Flamme. Da sah man halt schon mal eine Reifrockgestalt mit Taschenlampe durch die Finsternis huschen.

Für uns Helfer war es eine intensive Zeit. Vor allem für diejenigen, die am Abend Dienst machten und die Musik spielte. Das Zelt fasste knapp dreihundert Menschen und es war oft fast voll. Am 1. August, dem Schweizer nationaltag, hatten wir einen Brunch organisiert und wie sich herausstellte, von allem zu wenig. Derart wurden wir überrannt. Es wurde kräftig zugelangt, teils zwei-, dreimal und das Buffet war innerhalb kürzester Zeit geleert. Diejenigen, die erst angestanden hatten für Rösti und Steak, hatten dann das Nachsehen. Das war nicht schön, da müssen wir uns für das nächste Mal was einfallen lassen. Und ja, es wird ein nächstes Mal geben in zwei Jahren. Vielleicht findet bis dahin jemand aus unserem Spiel The West zu uns auf den Berg nach Forest Hill. Platz gibt es allemal zum Übernachten, sei es im Zelt, Tippi oder Wohnwagen. Und bei mir wäre auch noch Platz zum Schlafen, wenn es wieder heisst: „Howdy aus Forest Hill Town“ in der Schweiz.

Seid gegrüßt von

Catlady (is) Back ... Jjjiihaaa und davongaloppier ...



Der Aufbau



Nationalfeiertag und wir wissen, dass ja viele Schweizer ausgewandert waren über den Teich



Zirkel (Name des Mannes) brachte viele Unikate mit



Unser viel besuchtes Wägelchen

Eine Westernstadt in der Schweiz - Fortsetzung



Trapper Röbi schließt 14 Tage im Authentikcamp



Besucher im Authentikcamp



Zwei unserer Organisatoren und Mitbauer der Stadt:
von Links Röbi, Mittig unser CCB-Präsi Urs
und ein Canadian Mountie.



Mexikaner und Schweinebuben Grillplatz



Goldwaschen will gelernt sein



Cowboycoffee

Eine Westernstadt in der Schweiz - Fortsetzung



Wusstet ihr, dass sie auch in der Unterwäsche baden gingen damals?



Pferdebesuch



Unsere Helfermannschaft. Viele gehören zum Country Club Birrwil

Eine Westernstadt in der Schweiz - Fortsetzung



Eine größere Gruppe von Cowboys war angereist



In der Küche lief es rund



Abendgala, Catlady wurde ausgeführt



Wir hatten 10 Gruppen und Sänger: Es spielten:
Bruno Wicki, Al Ois, Roger & the wild Horses
Gregory Larsen, Amerikaner und lebt in der
Nachbarstadt Beinwil am See mit Familie
Swiss Diamonds, Dolli, George Hug, Dominik Wehrli
und Barbarella West& Rolf Raggenbass

Das gab Stimmung!
Morgens spielte DJ Pädi Musik, die in der ganzen
Stadt zu hören war.



Unsere Aussicht etwas weiter vorne von der Stadt



Bei schönem Wetter war auch draußen Platz

Lesereinsendung GraueMaus - Kirchenausbau

Kirchenausbau

ch hab in letzter Zeit wieder einmal mitbekommen, dass sich viele auf den Kirchenausbau stürzen. Ich habe ja oft gehört von der größten Kirche in The West, aber vergessen wer es war und wie hoch die Kirche ist. Es wäre nicht schlecht mal darüber zu lesen, wer diejenigen waren und was sie angetrieben hat zum Ausbau.

Auch interessant ist warum jetzt so viele extra neue Städte suchen, nur um Kirchen zu bauen. naira bei uns hat mehrfach die Stadt gewechselt und nie war ihr die Kirche groß genug. Nun hat sie sich eine Geisterstadt geangelt.

Vielleicht wäre es auch interessant was man jetzt so trägt zum Bauen. Ich hatte ja kürzlich auch eine Geisterstadt, dabei war auch nur noch die Kirche übrig. Eine Stufe hat mich über 4 x ausbauen gekostet. Habe ja auch keinen Errichterskill.

Grüßle 

Auf Grund dieser Anfrage recherchierten wir mit folgendem Ergebnis.

Stand 25.07.2025:

Arizona: Avalon, 1098
Dakota: Dachterasse 942
Colorado: Domstadt 1032
Fairbanks: Sleepy Hollow 1170
Hannahville: Chaostrupp 914
Kentucky: Kentucky's Church 968, Stufe: 968
Louisiana: Mystic Falls 703; Lilith 701
Mexiko: Chilis, 882

Zwei weitere Artikel in dieser Ausgabe beziehen sich dann ebenfalls noch auf den Kirchenausbau:

„Die größte Kirche auf den deutschen Welten“
„Größte Kirche in Kentucky, Stufe im Stadtnamen“

Gern drucken wir auch Berichte der Kirchenbauer von anderen Welten.

(Cymoril)



Die größte Kirche auf den deutschen Welten

Kirchenausbau

Während meines Urlaubs erhielt ich im Spiel ein Telegramm von Cymoril. Ich war etwas überrascht, da wir sonst nur über das Forum Kontakt haben, wenn ich meine Lösungen für die monatlichen Rätsel einschicke und ab und zu auch mal einen Gewinn erhalte. Nach Öffnen des Telegramms war ich noch mehr überrascht. Es ging darin um den Kirchenausbau und wie es dazu gekommen ist.

Nun ja, ich kann gar nicht mehr so genau sagen, wann ich damit angefangen habe. Ich bin zwar nicht seit Veröffentlichung des Spiels dabei, doch immerhin mit dem Start von Welt 7. Mein Charakter ist von dort dann zuerst nach Colorado und im Januar 2024 nach Fairbanks migriert.

Schon auf Colorado habe ich die Kirche meiner Stadt ausgebaut. Es kam dann leider die Änderung bei den Stadtpunkten, sodass der Ausbau nicht mehr ganz so attraktiv war. Das Set von G. Cortez war immer eine gute Hilfe. Es kam dann allerdings der Zeitpunkt als Stufe 1 beim Veredeln nicht mehr ausgereicht hat. So traf es sich gut, als mich **Slam** angesprochen hat, ob ich ihn nicht unterstützen möchte. Sein Ziel war es die größte Kirche auf Colorado zu bauen. Ich willigte ein, wechselte die Stadt und bekam im Gegenzug sehr großzügige Unterstützung beim weiteren Veredeln des Sets. Wir waren mit dem Ausbau erfolgreich und hatten schnell die mit Abstand größte Kirche.

Unser nächstes Ziel war dann die weltübergreifend größte Kirche zu bauen. Es zeigte sich schnell, dass dies zu zweit nicht schaffbar war. Anders als ich, ist Slam auf mehreren Welten unterwegs. Als das Migrieren von Colorado möglich wurde, hat er mich nach Fairbanks und in die Stadt Sleepy Hollow getötet. Hier waren wir dann gleich vier „Verrückte“. Mit Slam, **FionaX**, **50Cal** und mir bauen wir seit über 100.000 Stunden an der Kirche. Zunächst jagten wir Everwood (mit **miss balou**, **motoraver** und **knuellbube**). Der Vorsprung wurde schnell kleiner und bereits im März 2024 war es so weit und wir haben uns an die Spitze gesetzt. Inzwischen beträgt unser Vorsprung satte 144 Stufen (aktuell sind wir auf Stufe 1183). Bisher sind wir weiter motiviert. Zumindest auf den deutschen Welten haben wir die größte Kirche. International gibt es zumindest noch eine größere Kirche. Wir hatten mal Besuch von einer anderen Welt zu dem Thema. Die Kommunikation fand auf Englisch statt. Von welcher Welt man kam, hat man uns aber nicht mitgeteilt. Der Charakter wurde inzwischen wieder gelöscht.

Nun, was bringt einen dazu wie wild die Kirche auszubauen?

Ich selbst bin kein Freund der Abenteuer und habe meine FK-Aktivität stark reduziert. Questreihen und Klick-Events mache ich noch regelmäßig, doch fehlt mir aus beruflichen Gründen etwas die Zeit. Zwei- bis dreimal täglich die Arbeitseinstellungen zu machen, funktioniert aber ohne Probleme. Da ich noch nicht mit dem Spiel aufhören möchte, beschäftige ich meinen Charakter auf diese Weise. So ganz nebenbei erhält man durch die Tätigkeit sehr viele Erfahrungspunkte. Zurzeit sind es bei mir rund 12.000 EP pro Stunde. Im Ranking sieht man auch klar, dass die Kirchenausbauer ganz weit vorne stehen. Man muss aber auch einen klaren Nachteil akzeptieren. Für Duellanten ist man Freiwild und kann nichts entgegensetzen. Es ist schon etwas nervig, wenn ein und derselbe Duellant mehrfach täglich vorbeischaut. Aber einmal im Jahr skille ich für ein paar Wochen um und gehe selbst auf die Jagd und „besuche meine Freunde“.

So langsam komme ich allerdings an meine Grenzen. Lange kann ich wahrscheinlich nicht mehr ausbauen. Ich müsste das komplette Set auf Stufe 4 veredeln, doch die Setteile sind nur schwer zu bekommen. Wer auf Fairbanks spielt und welche für mich übrig hat, ist eingeladen sich bei mir zu melden. Ich nehme sie gerne. Ach ja, man benötigt neben dem Veredeln auch den Charakterbonus. Das Sammeln der entsprechenden Premiumauszeichnung ist also auch notwendig, wenn man keine Nuggets einsetzen will.

Folgende Sets bieten sich für den Ausbau an: G. Cortez, Mictecacihuatl und Austin (kein Anspruch auf Vollständigkeit).

(Connor McLeod)

Größte Kirche in Kentucky, Stufe im Stadtnamen

Wir lassen die Kirche im Dorf ...

Bei unseren Recherchen zu den größten Kirchen auf den Welten sind wir auf Welt Kentucky auf eine Stadt gestoßen, die die Kirchenstufe im Stadtnamen trägt: "Kentucky Churchs 970".

Dies hat unsere Neugier geweckt und wir fragten bei den Stadtbewohnern nach, wie es dazu kam und was die Zahl im Stadtnamen für eine Bedeutung habe. Die beiden Stadtbewohner erzählten uns, dass sie gemeinsam fast ununterbrochen fleißig an der Kirche bauen. Die Stufe in den Stadtnamen aufzunehmen, war zuerst dazu gedacht, allen Außenstehenden zu zeigen wie hoch die Stadt im Kirchenbau ist. Mittlerweile wird sie nur noch genutzt, um den Überblick zu behalten. Ab Level 1000 soll dann die Kirchenstufenangabe wegfallen und die Stadt einen neuen bleibenden Namen erhalten.

Des Weiteren erzählten sie uns, dass sie sich wünschen, dass es Boni für die Errichter für den Stadtausbau geben würde, so wie bei den immer mal wieder am Wochenende stattfindenden Sonderboni, um die Erfahrungswerte zu pushen. Es gibt zwar Boni auf Errichten bei den Kleidungssets, aber bei den neuen Sets sind Arbeitspunkte auf den Setboni, von denen die Errichter jedoch nicht profitieren.

Wie es weitergeht, wird die Zeit zeigen ...

(quis)



Interview mit Ir0nyyy

Ein Rückkehrer im Interview ...



Unser Freier Redakteur **stan78** schnappte sich die Reporterausrüstung, ging auf die Suche nach einem passenden Kandidaten und fand **Ir0nyyy** von Welt 10.

(Cymoril)

stan78 im Telegramm:

Ir0nyyy ich möchte dich gern was fragen, ich schreibe für die TWTimes. Dort steht nun ein Jubiläum an, die 200. Ausgabe. Ich wurde gefragt ob ich wen kenne, der wiederkehrte ins Spiel, bzw. W 10, da fiel mir dein Name ins Köpfchen. Wenn du Lust hast, stelle ich dir ein paar Fragen und reiche es dann bei der Redaktion ein. Nichts Wildes, ich würde dir die Fragen hier im Tele geben und du antwortest nach belieben, wenn du nicht möchtest ist das völlig ok.

stan78: Moin Ir0nyyy. Als erstes mal, möchte ich dich fragen wann du mit The West angefangen hast. Also deine erste Welt.

Ir0nyyy: Hi stan, ich bin mir nicht mehr 100 %ig sicher. Aber ich meine, ich hätte Ende 2009 mit The West angefangen. Die damals aktuelle Welt müsste W9 gewesen sein.

stan78: Wie lange hast du dort gespielt, bzw. wo hast du noch so deine Fühler ausgestreckt. Hattest und hast du mehrere Welten am Laufen?

Ir0nyyy: Ich glaube ich habe mit W10 angefangen als sie eröffnet wurde. Später kamen dann noch andere Welten dazu. W 1, W 8, Colorado, El Paso sind die, die mir als erstes einfallen. Aber keine hab ich so intensiv gespielt wie W 10.

stan78: Ok, wann hattest du The West mal pausiert und wie lange hast du Pause gemacht? Speziell auch auf Welt 10 bezogen.

Ir0nyyy: Den Monat weiß ich ehrlich gesagt gar nicht mehr. Ich weiß nur noch, dass ich damals das Adeligen-Set hatte und auch veredeln konnte. Das Set gab es beim Event "Tag der Toten" 2014. Wann genau das Veredeln eingeführt wurde, kann ich nicht mehr sagen. Aber ich kann mir vorstellen, dass es 2015 war, als ich alle Accounts gelöscht habe.

Interview mit Ir0nyyy - Fortsetzung

stan78: Was gefällt dir am Game am meisten, also woran hast du hier Spaß? Was könnte besser werden oder sich mit aus andern Welten einfinden?

Ir0nyyy: Ich sammle gerne - wobei dies eher mit meinem Account auf Phoenix. Hier auf W 10 freue ich mich auf die Fortkämpfe. Bin leider noch was schmalbrüstig und habe noch nicht viele mitgemacht seit ich hier wieder angefangen habe. Ich finde die Aktivität auf W 10 klasse. So viele Spieler und sogar "ausgebuchte" Fortkämpfe habe ich lange nicht mehr gesehen. Auf Phoenix z. B. undenkbar. Als allgemeinen Verbesserungsvorschlag hätte ich ein Feature für Fortkämpfe um Saloon21. Und zwar ähnlich wie es bei Abenteuern schon lange ist. Es sollte eine Möglichkeiten geben, dass die Seitenwahl (Att/Deff) durch The West vergeben wird. In der Praxis meldet man sich lediglich zum Fortkampf an ohne eine Seite zu wählen. Dann, sobald der Fortkampf beginnt, wird abhängig von Lebenspunkten, Level, Schadenmacher, Bonus, etc. pp die Seite von The West entschieden. Danach erfolgt die Aufstellung. Das könnte für ausgeglichene Fortkämpfe um Saloon21 sorgen.

stan78: Wie findest du dich zurecht, mit der Truppe hier in W 10? Ist ja relativ aktiv bei uns, in The Union.

Ir0nyyy: Ich kenne noch viele Namen von ganz früher. Auch von Spielern, die nicht bei The Union sind. Ich glaub die Bündnisse haben sich im Vergleich zu früher sehr verändert. Ich habe noch keinen unsympathischen Spieler bei The Union kennengelernt :-) Ich fühle mich sehr wohl bei euch.

stan78: Hast du Lieblingssets oder magst du bestimmte gar nicht? Gibt ja für alles bestimmte Sets, Arbeiten, Duelle, Fortkämpfe ... da hast du doch bestimmt ein zwei Favoriten?

Ir0nyyy: Die Sets variieren je nach Verwendungszweck. Bei Duellen kommt's eher auf den Gegner an, wie ich mich kleide :-) Bei Fortkämpfen hängt es davon ab, ob ich als Schadenmacher oder LPler auftrete und beim Arbeiten ist es abhängig davon, ob ich Produkte suche, oder XP-Arbeiten mache. Es gibt also eine Reihe von Sets, die ich mag. Wenn ich mich auf zwei festlegen müsste, würde ich Jumping Thunders wählen, da es hervorragend zum regenerieren ist und Nodins, weil es im Vergleich bis dato enorm viele für Duelle relevante FPs bringt.

stan78: Wie war das als du wieder zurück kehrtest? Hast du gleich wieder Anschluss gefunden und konntest gleich wieder voll durchstarten? Oder brauchtest du etwas Zeit dich wieder einzufinden?

Ir0nyyy: Ich weiß ja wie das Spiel funktioniert. Habe ja als erstes nach meiner langen Pause auf Phoenix angefangen (am 05.10.23). Als ich hier auf W 10 am 05.01.25 wieder angefangen habe, konnte ich sofort wieder mit alten Bekannten quatschen. Ich muss jedoch ehrlich gestehen, dass mir die Wahl des Bundes/der Stadt nicht leicht gefallen ist, weil ich einfach viele alte Bekannte habe, die auch in anderen Städten sind. Letztendlich habe ich mich für The Union entschieden. Gila trägt da einen sehr großen Anteil. Ich kann mich noch an viele lange Gespräche von früher erinnern. Ich wurde auch keinesfalls enttäuscht. Man hat mich sehr herzlich aufgenommen und unterstützt.

stan78: Welche Waffensets sind dir am liebsten?

Ir0nyyy: Auf diese Frage muss ich das Set aus Phoenix hervorheben. Hatte das Glück beim letzten Event das Schwarze Glänzende Waffenset erlangen zu können.

stan78: Benutzt du Scripte? Wenn ja, welche genau? Und vor allem funktionieren sie auch wie erhofft?

Ir0nyyy: The West Essentials, Clothcache und TW Friends. Ich bin mir recht sicher, dass sie nicht verboten sind. Sie tun was sie sollen :-)



Interview mit Ir0nyyy - Fortsetzung

stan78: Supi, dann noch zum Schluss, fühlst du dich hier wohl? Mit der Community und dem Game an sich? Bekommst du Hilfe wo du sie brauchst?

Ir0nyyy: Mit der Community, also den Leuten rund um The West, habe ich keine Probleme. Natürlich gibt's mal Meinungsverschiedenheiten und auch mal Konsequenzen, aber nichts was mir schlaflose Nächte bereiten würde ;-) Das Game an sich ... Tja, klar ... es macht mir Spaß, sonst wäre ich nicht hier. Aber ich muss auch sagen, dass es noch sehr viel Luft nach oben gibt ... Sei es dieses alljährliche Neue-Welten-Gebären und im gleichen Zuge Alte-Welten-Sterben. Diese Unmengen an Sets. Keine "Zerlegbarkeit" bereits veredelter items ... Warum nicht? Thema: "pay for win" entgegenwirken. Ja, da nehme ich mich selbst nicht aus - ich habe auch schon viele Euros gelassen. Es wäre aber vielleicht mal eine Idee, eine Welt entstehen zu lassen, in der alle Spieler unabhängig von eingesetzten Euros gleich sind. Ich zähle die Eventwelten nicht dazu. Das ist eine andere Kategorie. Die Grafik der Fortkämpfe ist so bissel 80er und könnte ein Remake vertragen. Hilfe bekomme ich im Bund immer sehr schnell. Könnte nicht besser sein.

stan78: Wenn du magst, darfst du der Leserschaft gern noch ein paar Zeilen schreiben, falls dir noch etwas auf der Seele brennt. Ansonsten vielen Dank für das tolle Interview und viel Spaß weiterhin am Game und im Reallife.

Ir0nyyy: Ich habe über TW viele nette Leute kennengelernt. Auch im RL. Allen voran natürlich meine jetzige Ehefrau (**Patschuli**). Es hat also definitiv was Gutes gehabt, dass ich damals mit dem Spiel angefangen habe ;)



Aus dem Tagebuch der TWTimes



Blaumachen ...

"Was wollen wir heute machen?", fragt quis gerade. "Wir machen heute mal blau.", antworte ich ihm. "Wir haben ja auch sonst nichts zu tun. Es warten bloß noch ...", murmelt er vor sich hin. "Brummel nicht, sattle bitte die Pferde, es ist schönes Wetter." Nach kurzer Zeit kommt er zurück und schaut mich fragend ohne ein Wort an. "Ich reite voran. Lass dich überraschen wo es hin geht." Seufzend schnappt er sich die Kamera, während ich schnell noch das Tagebuch und den Stift im Rucksack verstaut.

Das schöne Wetter macht gute Laune ... und schon sind wir am Ziel unseres Ausfluges angekommen - der Blaudruckerei Folprecht.



Und wie bei quis üblich, hält er mir gleich einen "Vortrag" über Blaumachen während wir die Pferde anbinden.

"Werter Gast, ihnen zur Information vorab: Der Baumwollstoff für die Hosen war, wie die Baumwolle selbst, weiß bzw. sehr hellbraun, was für die Goldschürfer und Hirten unpraktisch war. Deshalb färbte man den Stoff blau. Die blaue Farbe wurde mit der auch im Spiel bekannten Indigopflanze hergestellt, was sehr viel Zeit in Anspruch nahm. Bis der Stoff durch Oxidation zunächst gelb wurde um später dann blau zu werden, vertrieben sich die Färbergesellen die

Wartezeit mit Trinken, Ausruhen und Faulenzen. Die Arbeit ruhte also sprichwörtlich, während die Farbe den Stoff „blau machte“. Daher haben wohl die Redensarten "Blaumachen" und der "blaue Montag" ihren Ursprung. Heute stehen wir nunmehr im Hof der Blaudruckerei Folprecht. Bitte folgen Sie mir."

Verschmitzt grinsend bedanke ich mich mit Handschlag bei quis für den Vortrag und wir betreten den Hof der Blaudruckerei.

Herr Folprecht empfängt uns, bittet um einen Moment Geduld, weil er seine Frau holen will. Wir schauen uns inzwischen im schön bepflanzten Hof um. Er zeigt uns eine echte Indigopflanze (unten). So haben wir uns diese nicht vorgestellt. Mit diesen winzigen rosa Blüten soll die Farbe blau erzeugt werden?



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Herr Folprecht klärt uns auf: "Nein, nicht mit den Blüten. Die Blätter der Indigopflanze werden verwendet. Diese wässert man ca. zehn Tage. Die entstandene Ausfällung wird in Kuchen gepresst, getrocknet und pulverisiert. 1878 stellte Adolf von Baeyer zum ersten Mal vollsynthetisch Indigo her, was die Indigoproduktion aus pflanzlichen Rohstoffen fast völlig verdrängt hat."

Frau Folprecht begrüßt uns. Wir betreten gemeinsam die Werkstatt. Hier erklärt Frau Folprecht uns die alte Handwerkskunst - Handdruck und Indigofärbung anschaulich. Sie zeigt uns bereits fertige Stoffmuster und die Modeln.



Die Modeln (Schablonen) werden für den Reservedruck verwendet, mit ihnen werden die Muster auf den Stoff gebracht. Der sogenannte Papp (eine Mischung aus unter anderem Gummi arabicum, weißer Tabakspfeifenerde, Kupfersulfat, Kupferacetat und weiteren chemischen Substanzen) wird als farbabweisende Substanz mit den Modeln dort aufgebracht, wo später nicht gefärbt sein soll. Nach dem Färben wird dann der Papp durch verdünnte Schwefelsäure abgewaschen.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Nach dieser Vorführung dürfen wir in die Färberei gehen. Auch dort ist es wieder sehr interessant.

Der bedruckte Stoff wird in Lagen auf einen Sternreifen aus Eisen gehängt und mehrfach in die zwei Meter tiefe Küpe (Färbebottich) getaucht (je öfter, umso dunkler wird das Blau). Indigo ist während des Färbevorgangs gelbgrün und erhält erst bei der Oxidation an der Luft den gewünschten blauen Farbton. Neben der Küpe befindet sich ein weiteres Tauchbecken, in welchem der gefärbte Stoff gespült wird. Danach kocht, trocknet und glättet man ihn noch.



Aus dem Tagebuch der TWTimes - Fortsetzung

Obwohl heute keine offizielle Werkstattführung vorgesehen ist, dürfen wir noch das Gebäude mit der historischen Wäschemangel besichtigen.



Anschließend gehen wir nochmals zurück in die Werkstatt und suchen ein kleines Mitbringsel aus. Unsere beiden Redaktionsmaskottchen wollen den Ofenhandschuh. Natürlich reizen uns auch die wunderschönen Tücher, aber der Preis würde unsere Redaktionskasse sprengen.



Und so reiten wir den Gedanken ans "Blaumachen" am Wochenende wieder zurück in die Redaktion.

(Cymoril und quis)

Die Waffen des Westens

Die Waffen des Westens - Ein Rückblick

200 Ausgaben The West Times - das sind 200 Monate, in denen wir unser Spiel The West begleiten und beobachten. Es ist auch ein guter Moment, um innezuhalten und einen Blick zurück zu werfen. Wir möchten hier eine Einschätzung der besten und schlechtesten Waffen eines jeden Jahres unseres Spiels geben. Dabei fassen wir den Zeitraum vor 2012 zusammen, denn damals gab es noch keine Sets.

Naturgemäß kann eine Bewertung an dieser Stelle nur auf der persönlichen Einschätzung des Autors beruhen, der nicht alle Waffen des Spiels besitzt, aber den gesamten hier bewerteten Zeitraum aktiv miterlebt hat. Die Waffen werden hier jeweils nach ihrem Nutzen im Kampf und im allgemeinen Spiel sowie nach ihrer Ästhetik - Stichwort: "Western-Feeling" - bewertet. Von der Bewertung ausgenommen sind Waffen, die es nur im Costumer Sale gab, da sie grundsätzlich nicht für alle Spieler erhältlich waren.



Vor 2012:

Beste Waffe: ohne jeden Zweifel **General Grants Säbel** und **Wyatt Earps Buntline** - beide Waffen waren über viele Jahre hinweg Kult und wirklich jeder wollte sie haben, um im Duell gut dazustehen.

Schlechteste Waffe: die Faust - wer ganz ohne Waffe in ein Duell ging, der hatte schon verloren.

2012:

Beste Waffe: **Chingachgook, Natty Bumppo, Allan Quatermain** - drei Sets für drei verschiedene Bereiche, alle sehr gut.

Schlechteste Waffe: keine, denn es gab nichts Schlechtes

2013:

Beste Waffe: **Elfego Baca** - 100 Arbeitspunkte, das war damals wirklich gigantisch.

Schlechteste Waffe: **King Fisher** - nie benutzt und nie vermisst.

2014:

Beste Waffe: **Cullen Baker** - sah cool aus und war für mehrere Jahre sehr stark im Duell.

Schlechteste Waffe: **Azteken** - damit fing es an, dass uns aller möglicher Schwachsinn als "Waffe" verkauft wurde, etwa ein Knüppel aus Stein als Schusswaffe.



2015:

Beste Waffe: **Flint Eastwood** - aber auch nur deswegen, weil **August McCrae** in Welt 1 zusammen mit vielen Helfern viele Jahre darauf verwendete, sie auf Stufe 5 zu veredeln.

Schlechteste Waffe: **der ganze Rest** - nichts davon ist auch nur irgendwie in Erinnerung geblieben.



2016:

Beste Waffe: **Hombre** - mehrere Jahre eine der besten Waffen für den Fortkampf.

Schlechteste Waffe: **Tlingit** - hässlich, mit nutzlosen Boni

2017:

Beste Waffe: **Wesley Hardin** - der legitime Nachfolger der Cullen Baker Waffen als Duellwaffe, sinnvolle und starke Boni und ein tolles Aussehen, Western-Feeling pur.

Schlechteste Waffe: **Nahuatl** - schwächere Boni als die Waffen, die es sinnvollerweise hätte ersetzen sollen und keinerlei Western-Feeling.

Die Waffen des Westens - Fortsetzung

2018:

Beste Waffe: **Bergbauer** - für Jahre ein sehr starkes Duellset.

Schlechteste Waffe: **Bergbauer** - ein Hammer und ein Eimer Steine, man schämte sich, damit im Wilden Westen zum Duell anzutreten.



2022:

Beste Waffe: **Skelett** - bis heute unschlagbar beim Arbeiten für Verdienst und Produktfunde

Schlechteste Waffe: **Spielzeugwaffen des Cowboys** - Der Name sagt alles, die Boni sind brauchbar gewesen, das Western-Feeling jedoch nicht vorhanden.



2019:

Beste Waffe: **Vaquero** und **Cowgirl** - beide Sets sind bis heute im Gebrauch und veredelt mit ihren Werten auch heute noch unschlagbar im Duell.

Schlechteste Waffe: **Nicks** - ein hässliches Set zum Arbeiten mit schlechteren Boni als vorherige Waffen zum Arbeiten

2020:

Beste Waffe: **Cortina** - starke Waffe für den Fortkampf, veredelt bis heute verwendbar.

Schlechteste Waffe: **Dia de los Muertos** - erneut ein hässliches Set zum Arbeiten mit schlechteren Boni als vorherige Waffen zum Arbeiten

2021:

Beste Waffe: **Jaguar** - bis heute ein starkes Set für Duelle.

Schlechteste Waffe: **Jaguar** - ähnlich wie Aztekenset und Bergbauerset, man schämt sich, damit rumzulaufen, musste es aber, wegen der starken Werte.

2023:

Beste Waffe: **Oktoberfest der Männer** und **Leavenworth** - bis heute nutzbare und starke Sets für Duelle und Fortkämpfe.

Schlechteste Waffe: **Billy Claiborne** - als Fortkampfwaffen schon bei Einführung schwächer als seine Vorgänger

2024:

Beste Waffe: **Therese** - immer noch sehr gutes Set für schnelles Reiten

Schlechteste Waffe: **Medium** - sinnfreie Boni und Western-Feeling aus der Hölle.

2025:

Beste Waffe: Entscheidung vertagt

Schlechteste Waffe: Entscheidung vertagt

Wer sich selbst noch einmal alle Waffen und Sets ansehen möchte, muss dies im englischsprachigen Wiki tun, da das Deutsche nicht mehr in allen Funktionen aktiv ist: https://wiki.the-west.net/wiki/Category:Item_sets

Da hier für jedes Jahr eine Entscheidung zum Besten und Schlechtesten getroffen wurde, bleiben naturgemäß eine Menge Waffen unerwähnt, die in ihrer Zeit auch gut oder schlecht waren. Gerne könnt ihr euch im The West Forum im Thema der TWTimes austauschen und dort eure eigenen Listen, Vorlieben und Abneigungen für bestimmte Waffen austauschen.

(Tony Montana 1602)

Ein Gedicht zu 200 Ausgaben

200 Ausgaben The West Times

200 - Monate voller The West
200 - Monatserste und die The West Times ist da
200 - Ausgaben, 6130 Seiten, Tausende Sätze, Zigtausende Wörter
200 - Ausgaben voller ungezählter Bilder und Fotos
200 - Ausgaben der The West Times und 10 verschiedene Items des TWTimes-Sets
200 - Ausgaben voller Altem und Neuem
200 - Ausgaben voller Lob und Kritik
200 - Ausgaben voller Liebe und auch Frust
200 - Ausgaben und manchmal denkt man, man ist im Irrenhaus
200 - Ausgaben voll Gute und nur ganz wenig Schlechtem
200 - mal Abenteuer, News, Witziges zum Kochen, Basteln, Schießen und Spaß haben
200 - mal Teamwork und Einzelleistungen
200 - mal sorgfältig geplant und spontan ergänzt
200 - mal Hektik am Monatsende
200 - mal Recherche und Suche nach Ideen
200 - mal Redakteure und Community
200 - mal die TWTimes, da freu ich mich auf 201
200 - wir können's nicht lassen und bleiben gelassen
199 - mal "Hurra, Hurra, die TWTimes ist wieder da!"
200 - mal die TWTimes, da freu ich mich auf 201.
200 - Ausgaben, wer bis hierhin gelesen hat, ist härter als jeder Cowboy



(Die Redaktion und Leser der TWTimes)

War sonst noch was?

War sonst noch was im Monat September?

Saloon 21-Ausbau

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/saloon-ausbau.80578/>



Monatsaufgabe September

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/monatsaufgabe-september.80588/>

Eventwelt - Die verschwundenen Redakteure der TWTimes!

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/eventwelt-thewest-goes-storymode-die-verschwundenen-redakteure-der-twtimes.80590/#post-925284>

Teamupdate

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/team-updates.75471/page-3#post-925394>

Brezelfortkämpfe im Salon 21

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/fortk%C3%A4mpfe-im-saloon-21.79214/page-3#post-925378>



Besondere Weltenboni vom 27.-29. September 2025

<https://forum.the-west.de/index.php?threads/besondere-weltenboni-vom-27-29-september-2025.80600/>

SPECIAL

BONUSES



Spione unterwegs ...

AAA: [Geronimos Sattel] wieso hatte der nen cowboysattel ?

DDD: LÜGE :-D Ausgeliehen :-D

BBB: jein

CCC: Wegen Rücken :-D

AAA: wenn dann geklaut :-D aber apachen ritten nicht auf solchen sätteln

DDD: Wollte ich nicht so deutlich sagen. :-)

AAA: der geronimo war in seiner aktiven zeit der größte halunke ,dieb und mörder des ganzen areals

AAA: ist im saloon21 immer so viel unkoordiniertes zeugs und ignoranz wie heute? :-D

BBB: da kocht jeder sein eigenes süppchen

AAA: ja so kam es mir auch vor. auch nach Ansagen... keine Regung

CCC: ALLE hören auf NIEMAND :-D

AAA: :-D

BBB: und in einem fk wo man doppelte item bekommt wenn man ko geht ,kannst disziplin an die wand malen

AAA: ja genau

AAA: wo bekommt man rosa Rosen für die Quest?

BBB: welcher Quest?

CCC: ...frage ich mich auch? ...welche quest

DDD: Und was antwortest du dir?

EEE: https://wiki.the-west.de/wiki/Oktoberfest_2021
tabak, beeren, claim oder pferde sammeln

AAA: meine frau hat beim ersten brezn-essen (die kostenlose kategorie) direkt sundance messer gezogen. Ich ziehe nur müll :-D

BBB: aber ich will nicht meckern,auf jeden fall besser wie der tank des neuangangs, jo,is halt glücksspiel

AAA: yep aber warum hat meine frau das glück und nicht ich :-D ... oha, könnte man auch falsch auslegen

CCC: Ich hab das Glück meine Frau zu haben ;-)

BBB: aha deine frau liest mit :-D

AAA: jaaa, ich auch :-D ... so meine ich das auch nicht :-D

BBB: aber guter kommentar

AAA: herrschaftszeiten :-D

CCC: die schläft auf Couch

AAA: ausgelagert? O_o oder freiwillig? :-D

CCC: Na ich sitze auch auf der Couch,kann auch Wohnlandschaft dazu sagen :-D

AAA: Moin, weiß jemand, woher ich den Besten Schwarzgebrannten bekomme? Im Shop finde ich den nicht

BBB: ..ganz einfach :-) selbst brennen

CCC: [Bester Schwarzgebrannter] ?

AAA: ich weiß, dass man den im Shop kaufen konnte. Ist wohl zur Zeit ausverkauft

CCC: gibts im Shop für 300 Bonds

AAA: Ich finde den nicht Boah bei Klamotten

BBB: dort wo der hut ist

AAA: Warum auch immer da :-D

BBB: also Ausrüstung

CCC: weil man sich den hinter die Binde kippt

AAA: Aber das ist ein Buff. Naja.... jetzt hab ich ihn

CCC: Ihr versteht echt gar nix... Logik und so

AAA: bumpf

AAA: Da hast Du ein Wort erfunden :-D Das geht mir nicht mehr aus dem Kopf

CCC: :-D ich habs ja nicht erfunden. es war schon immer da! :-D

DDD: naja vor 15 jahren aber noch nicht

AAA: Kann man für alles einsetzen :-)

CCC: bumpf war eines der ersten Worte, die die Neandertaler auf Höhlenwände gekritzelt haben!

AAA: Ahja Klingt interessant

DDD: nee ich meinet es hiese : mumpf

CCC: ja, mumpf hatte geschichtlich gesehen nicht die grosse Relevanz, da es ja schon bumpf gab

AAA: :-D :-D :-D

CCC: Am Anfang war das bumpf!

AAA: Ein Bumpfuhnu - das haben die Neandertaler schon in die Felsen geritzt

CCC: schon die Dinos dachten sich "Was hat denn da bumpf gemacht?" - Kurz nachdem der Meteorit einschlug





AAA: hm, kann mir irgendwer in einfachen Worten erklären, wie das mit der „Vielfalt“ beim Handwerk funktioniert?

BBB: :-D Dr. Google hat ein paar Antworten

CCC: Vielfalt = wieviel verschiedene Sachen gecraftet, exponentielle Funktion. 1 Teil gecraftet = 1 Vielfaltspunkt. 4 Teile gecraftet = der zweite Vielfaltspunkt... und so weiter.

BBB: toll

CCC: was Du also noch wenig gecraftet hast, bringt dir potentiell mehr bzw. schneller noch Punkte als Dinge, die Du schon tausendmal und mehr gemacht hast

AAA: aaaaaaaaaa

CCC: <https://wiki.the-west.de/wiki/Rangliste#Handwerk>

AAA: meine Backofentür ist in 1000 Teile zersprungen, nur weil ich einen Eierbecher drauf fallengelassen hab^^ die neue Tür sollte 500 Euro kosten :-D

BBB: Klingt wirtschaftlich :/

AAA: sehr nachhaltig, lieber gleich einen neuen andrehn^^

CCC: wenigstens brauchs Sie nicht mehr sauber machen :-D

AAA: genau ^^ der neue kommuniziert nun übers Handy mit mir :-D da werd ich noch lange brauchen, bis ich mit dem warm werde

BBB: Darauf hat die Welt gewartet. Die Erfindung des Rads war nicht so wichtig :-D

AAA: :-D

CCC: Da redet ganz Deutschland das wir bei der Digitalisierung abgehängt sind aber Backofen reden mit uns hmmm, hab ich was nicht mitbekommen? :-D

AAA: die sind jetzt so, anscheinend

CCC: Na da reinige ich lieber die Scheibe noch :-D

AAA: Ich hab trotz 3 Impfungen 4x Corona gehabt. die nächsten Corona Erkältungen funktionieren auch ohne Impfung

AAA: hab noch 19 Plätze in der Fl :)

BBB: habe wieder ein paar freie FL-Plätze zu verschenken - für umme Leute ;)

CCC: Du meinst Dumme Leute ;(

BBB: hehe, für lau natürlich :-)

AAA: Wo ist FK?

BBB: Chaos Opa - upps Ordnungs Opa. los gehts

AAA: Ist ja schon gelaufen :-D

CCC: ja wo laufen sie den, wo laufen sie den, hach ist die Wiese schön grün

BBB: :-D

AAA: Der FK von WBH scheint recht hart zu sein.

CCC: nur die harten kommen in den Garten, AAA

BBB: laufen ja alle wieder davon :-D

CCC: Rollschuhe an und hinterher BBB, die kriegste

BBB: Bewegen, bist verrückt? :-D Gewonnen :-D

AAA: Hattest ja auch keine andere Chance :-D

AAA: Hallo :-) ... macht euch schon mal einen Vermerk im Kalender! :-) Spielertreffen in Dossenheim, am 2. Samstag im Juli <https://www.lakota-trading-post.de/>

BBB: schon wieder

CCC: 2026 ist aber noch ein Stück hin da kommt noch Weihnachten davor :-D

DDD: wenn es da nach geht ist jetzt schon Weihnachten in Märkten!

CCC: das stimmt - fürchterlich

EEE: wie viele waren denn Lettens dort

CCC: puuh, 15, vlt auch ein paar mehr einfach in der August TW Times das Gruppenfoto checken ;-)

EEE: sieht nach ü60 Treffen aus

CCC: Rentnertreffen und eine junge Dern :-D

EEE: in 20 Jahren komme ich vorbei^^

BBB: hahahahah, der hübscheste ist ZZZ

CCC: Jungspund - dann sind die Guten nicht mehr dabei - war ein Super Nachmittag

BBB: sind alle alt

EEE: hey dann bin ich ja immer noch zu jung :)

CCC: klingt irgendwie etwas abfällig?

EEE: nein

BBB: nein

EEE: alles gut

CCC: meinte BBB soso

BBB: auch nicht





Henry: Depotylon hat als Erster die Errungenschaft [Die Hörner des Teufels] erhalten.

[GM]: Anscheinend macht keiner außer mir npc duelle :-D

AAA: zuviel geld in den händen der leute, kann ja auch mal nach hinten los gehen :-D. seh ich das richtig.... der Stand des Bankkontos ist auf 999.999.999 dollar begrenzt, mehr platz ist nämlich nicht in der anzeigen :-D

[GM]: Vor ein paar tagen hieß es glaub ich 2,1 Milliarden

AAA: dann muss das anders angezeigt werden, sind ja nur 9 stellen

BBB: 2 147 483 647 müsste das maximum sein. anscheinend 32 bit

AAA: wie kommst du auf diese zahl

CCC: (2 hoch 31) minus 1. War zumindest mal das Limit.

AAA: ah danke

BBB: Die Anzahl der Bits bestimmt, wie viele verschiedene Werte gespeichert werden können. Bei einer 32-Bit-Ganzzahl gibt es 2^{32} mögliche Werte. Bei einer Ganzzahl mit Vorzeichen werden diese Werte auf positive und negative Werte verteilt, was zu einem negativen Bereich von -2.147.483.648 bis zu einem positiven Bereich von 2.147.483.647 führt.

BBB: Oder eben dann was zzz sagt wenn das früher das Limit war. yyy glaube ich meinte eben vor paar tagen es seien 32 bit

DDD: ihr habt sorgen...

AAA: danke euch beiden. ich hab nur gerade mal mein Geld zur Bank geschickt Fanta und neben einer Seite von Erfolgen eben auch gesehen, dass der Platz für die Anzeige begrenzt ist :-D

EEE: kann man da jetzt schon einzahlen? oder zählt das als spende

AAA: [Anleitung: Tieratlas herstellen] <---- tausche gegen Ambos oder Ersatzteile vom Schmied !!! :-D

AAA: Rezept ist weg :-D

BBB: hast es gegessen? :-D

AAA: :-P :-D

AAA: Ihr seid alle Alt :-D Und Fett geworden ;-) Früher, als bei 120 Schluss war, dass waren noch Zeiten ;-)

BBB: Oder 99

AAA: Kann mich an 100 erinnern. Ist aber auch locker 12 Jahre her

BBB: 99/120/150/250

AAA: Ahh, Ok. Bei 120 bin ich ausgestiegen. Bin völlig überrascht, dass es das Spiel immernoch gibt. Fehlte doch damals schon an Nachwuchs

BBB: Immer wenn man das fantastische Gefühl hatte "fertig" zu sein gings auch wieder weiter. Ja, man weiß es auch nicht, zu viele Spieler sind es in der Tat nicht mehr. Aber vielleicht zahlen die noch gut genug, oder es hat nostalgische Gründe?

AAA: Langzeitmotivation. An deinen Nickname kann ich mich erinnern. Hat also funktioniert

BBB: :-D Oder EEE, die ist auch noch aktiv

AAA: Sagt mir auch noch was. Und KKK, der war damals der Böse auf dem Server. Aber Aspen war definitiv größer :-D

BBB: Jo, damals gabs auch noch juni und Kermit

AAA: Aber Aspen war definitiv größer :-D. GGG Stadt auch :/

BBB: Immerhin gibts Groovy noch :-D

AAA: Tatsächlich o.O Respekt euch allen :-)

BBB: Ist ja nicht so, als ob andere nicht auch ausführliche Pausen eingelegt hätten. Marker: Gedenkfort und so viele mehr...

AAA: Besser ist das manchmal auch. Die Fortkämpfe haben mich damals eine 9 jährige Partnerschaft gekosten. Ich war schon ganz schön süchtig ;-)

BBB: Mittlerweile gehts am Handy soweit ähnliches wie ganz passabel. Also weit weg von gut, aber eben rein, einstellen, raus, das geht schon ohne das Gerät durchs geschlossene Fenster schicken zu wollen

AAA: Wollte gerade nach einer App fragen, weil es sich echt besc... Spielt, neben den ständigen Ladezeiten

BBB: Also bitte....





AAA: holy moly ich wurde wieder erweckt, Der Tote ist wieder da und kann nicht migrieren.... oki dann ist der Tote wieder tot :-D

BBB: :-D

AAA: keiner mehr am Leben hier? da ist man grad mal paar jahre weg...

BBB: weiss nicht... im Altenheim ist wohl immer noch Mittagsschlaf. meistens kabbeln die sich und müssen sich danach erstmal erholen von all der Anstrengung

AAA: hey BBB Dich kenn ich ausm Forum :-)+

BBB: ein Bewunderer? ein Follower? ein Fan? ein Kritiker? :-D :-D

AAA: warum kann man von hier aus nicht migrieren bin ich hier gestrandet? Mit einem Hombre Set und einem Dickinsonset und sonst nix?????? Oida....

BBB: :-D hier ist das Ende der Strasse

AAA: i war echt schon Jahre nimmer hier

BBB: [Truhe des Fischers] hätt ich für den Anfang bestimmt nicht so übel

AAA: was soll ich damit wenn ich Hancock habe?

BBB: ist für nahezu alle Arbeiten gut und hat ne sehr gute Produktfund-Rate, besser als Hancock, ich wills dir nicht aufdrängen :-D

AAA: ach Du liebe Güte ich bin Arbeiter und hab Gelbskill ich! Der Bones!

BBB: gute Güte :-D

AAA: aber echt, erst mal *PROST* das muss ich analysieren mit Musik

BBB: hast noch 2 Minuten

AAA: Musikwunsch?

BBB: dann ist die Arbeitsstunde um, puh... irgendwas von den Ärzten

AAA: BBB ich brauch das Fischer Dings net Ärzte? Echt? Ich mag Dich jetzt schon :-)

BBB: ich hab einen sehr breit gefächerten Musikgeschmack

AAA: <https://www.youtube.com/watch?v=56Ww7fs2MX4> mein Lieblingslied von den Ärzten

BBB: goil

AAA: boa hier hab ich kein gutes Set aber [Goldesel] [Strauß] also war ich mal sehr aktiv hier vor Jahren :-D und über 1K Nuggets auch noch, cool, leider falsche Klasse - Abenteurer ist mir lieber, Registrierdatum am 30.01.13 um 14:26 Uhr

BBB: hui das ist schon ne Zeit her

AAA: ja ha [Veteranenjacke] ich habs! jauuuuuuu :-D ich bin einer von den alten :-)

BBB: ja, dann ist klar, weshalb Du sonst keine Klamotten brauchst

AAA: hehe [Amors Flügel], da isses ja [Hexenhut], Hurra, Hurra, der Bones ist wieder da :-) hab nur 140K Geld und lieb, wenn r helfen wollt aber ich pack das schon :-)

AAA: erst mal ankommen hier, na dann bleib ich auf handeln weil gibt ja Geronimo Set, jo das Inventar is net so übel.... mach ma weiter hier :-) BBB noch da?

BBB: wennst ne Klamotte brauchst, dann schrei. Ich hab jede Menge alter Sets, die ich nicht nutze und Geld hab ich auch bis zum Arsch raus

AAA: lieb von Dir. Aber da ich jetzt wieder da bin, wird es Telegramme hageln, die mich schlecht machen und diskreditieren aber ich finde es sehr schön, dass wir beide nett miteinander geplaudert haben :-)

AAA: das sind die schönen Stunden, bevor der Wahnsinn losgeht...

BBB: ich weiss ja nicht, wer Du bist, also fangen wir einfach von vorne an. Sollte sich später herausstellen, dass Du ein Arsch bist - was ich nicht hoffe - dann schliess ich mich dem Rundschreiben halt an :-D

AAA: ich sag Dir auch nicht, wer ich bin :-) das sagen Dir die anderen

BBB: ich frag die NSA





AAA: Für Dich bin ich der Mc und Du für mich BBB und wir mögen uns

BBB: mir sagt überhaupt niemand was hier!

AAA: mir auch nicht, *Zaun aufstelle*, noch was von den Ärzten? <https://www.youtube.com/watch?v=ZQDI-8YfzWQ>

BBB: hmmm... mir gefallen die Sachen von denen ganz allgemein. Der Sound ist klasse und die Videos sind sau lustig

AAA: ich bin mit denen aufgewachsen

BBB: genau so, aber bin eher die MTV-Generation der zweiten Stunde in Europa

AAA: ich wurde dann Hard Rock aber hab die immer noch lieb :-), ich bin 51. ich hab hier auf Fair einen Bund geleitet mit über 200 Mann! Das waren noch Zeiten! jau das war echt edel und Kindergarten weil bei 200 Mann hast auch Gemecker :-D

BBB: ist ja klar

AAA: *PROST*

BBB: letztlich ist TW ein ziemlich einfaches aber auch kontroverses Spiel. Der normale Spielablauf ist für Einzelspieler gedacht, jedoch sind die Haupt-Features für Teams... Damit können sich halt nicht alle arrangieren. https://www.youtube.com/watch?v=2f3xvq846o8&list=RD2f3xvq846o8&start_radio=1

AAA: Du Austrianer? aus Österarm? ich mag Dich :-D abgesehen von der EAV ist ja auch Turbobier im Supermarkt zu kaufen :-) des ist die Jazz Gitti und der Dingens der Kandidat gemacht hat der DR, boa der Name fällt mir grad net ein. Bierpartei

BBB: keine Ahnung, aber der Sound von denen ist einfach geil

AAA: ah ok

BBB: und ich mag diesen Hang zur Selbstverarsche der Ösis https://www.youtube.com/watch?v=oRTQ1iK8fAY&list=RD0RTQ1iK8fAY&start_radio=1

AAA: na wart mal des topp ich <https://www.youtube.com/watch?v=oM1Sdm2VFN0> ich bin aus Österarm :-) nannte früher mal Össterreich :-D jetzt sehr arm

BBB: :-D https://www.youtube.com/watch?v=NqdwNEX1c2Q&list=RDNqdwNEX1c2Q&start_radio=1

AAA: auch net schlecht kennst Du <https://www.youtube.com/watch?v=D1NdGBldg3w>

BBB: kenn das Video, ja

AAA: ich mag die Jungs, ok ich war eine Weile nicht hier, ich hab ein Hombre Set und ein Hancock Set. Und sonst nix :-D

BBB: das hast jetzt schon mehrmals geschrieben... hm, langsam glaub ich, Du hast sogar noch ein Quatermain-Set

AAA: ich hab [Goldener Säbel] [Goldener Colt] jau ich hab [Allan Quatermains Revolver] mehr nicht

BBB: so, bin weg viel spass noch

AAA: Chingachgooks Waffen aber keine Kleidung oki bis dann mal :-) poaaa das TW damals war noch bissl anders.... [Weihnachtsglocken] hab ich auch ich nehm das mal als Geschenk von damals für die Zukunft :-) Rest kommt eh von selber mit den Events also *PROST* und hallo zusammen :-) aaaaah jetzt komm ich drauf [Sammlerhut] ich hab das gemacht bevor die neuen Kleidungsstücke ins Spiel gebracht wurden. Ich erinnere mich und ich hab keinen Aztekensattel vom Jaguar Set - da bin ich weg hier. Dazwischen war ich immer wieder on aber nicht zu Events gerade zu events. für alle als Beweis Hexenhut, Veteranenjacke und Weihnachtsglocken :-) Der Bones ist wiedeer da :-) guckt mein Profil, na dann letzs go - Geronimo würd mir helfen



Werbung

Werbung 200. Ausgabe

Der Staub wirbelt noch herum, aber legt sich langsam. Der Reiter, den niemand kannte, steigt vom Pferd an einem Trog ohne dieses festzubinden.

Er fragt einen Ansässigen: „Howdy, weißt du wo ich was Anständiges zu Essen und zu Trinken bekomme?“ Der Mann zeigt auf den Saloon.

Der Cowboy betritt den Saloon, die Flügeltüren schlagen auf und sein Mantel weht etwas vom Wind.

Er geht auf den Tresen zu und fragt: „Habt ihr etwas zu Trinken?“ Henry wischt weiter über den Tresen und staunt über den Fremden. „Habt ihr was zu Essen?“, will nun der Fremde wissen. Henry nickt und wischt weiter. Der Cowboy nimmt den Kopf nach oben, hebt mit einem Finger seinen Hut und fragt: „Und habt ihr auch die 200. TWTimes-Ausgabe?“ Das Gemurmel im Saloon verstummt und ringsum staunt man über den Fremden.

„Klar Fremder, schau dich um. Auf jedem Tisch liegt eine. TWTimes, wer sie nicht kennt, wird sie bald lieben.“

(stan78)

Was uns die Sterne sagen ...

Dein Horoskop für den Monat Oktober

Abenteurer



Der Himmel sagt, heute entdeckst du nicht nur neue Welten, sondern auch, dass dein Gepäck noch mehr ungenutzte Buffs enthält. Vielleicht solltest du mal nach einer Schatzkarte für den nächsten Rezeptfund suchen. Abenteuer warten auch auf der Eventwelt!

Duellant

Heute ist der Tag, um den Spaß auf die Spitze zu treiben – aber sei vorsichtig, du willst ja nicht den falschen Button erwischen. Der Duellgegner könnte sonst gewarnt sein. Die Sterne raten, du solltest dein Duell lieber mit einem Lasso und viel Humor austragen. Ziel ist das Lachen, nicht die Pistole!



Arbeiter



Der Himmel zeigt dir, dass du heute mehr Staub aufwirbelst beim Stadtausbau. Aber keine Sorge, deine harte Arbeit wird belohnt – vielleicht mit einem wohlverdienten Nickerchen ... nachdem dein Nachbar dich wütend duellierte hat wegen des Baulärms. Arbeit clever, nicht nur hart!

Soldat

Die Sterne sagen, heute ist der perfekte Tag, um eine Parade auf deinem Lieblingskissen zu veranstalten. Vielleicht solltest du mal versuchen, im Schlaf einen Marsch zu machen – wer weiß, vielleicht wirst du ja zum Kommandanten deiner eigenen Träumerei!



Schmied

Dein Hammer hat heute beschlossen, eigenständig zu arbeiten – vielleicht will er dir den Job erleichtern! Die Sterne empfehlen, den Tag mit einem Lächeln zu beginnen, während du versuchst, den Hammer wieder in den Griff zu bekommen. Schmiede heute reichlich Pfannen für bedürftige Hausfrauen mit Partnern mit eigensinnigen Anwandlungen.

Sattler

Heute wirst du vielleicht mehr Wandteppiche aus Bandagen herstellen als derzeit benötigt werden – aber das macht nichts! Die Sterne sagen, dass auch ein bisschen Chaos beim Nähen für den perfekten Look sorgt. Lass die Nadeln tanzen – dein Humor ist das beste Leder!

Quacksalber

Der Himmel flüstert, dass du heute mehr Kräuter und weniger Witze im Chat brauchst. Aber keine Sorge, mit deinem Zaubertrank kannst du sogar den schlimmsten Kater vertreiben – vorausgesetzt, du trinkst ihn selbst!



Feldkoch

Deine Kochkünste sind heute so heiß wie die Sonne im Mittagsstand, aber pass auf, dass du auch ja den Stahl (wegen der harten Kruste) für das Kräuterbrot nicht vergisst. Die Sterne empfehlen, das Rezept für den Trüffelsalat zu suchen – mit einer Prise Humor kannst du die tagelange Suche natürlich besser verkraften!

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.



Sollte diese Kontaktmöglichkeit nicht funktionieren, sendet uns bitte Eure Lösungen im Forum per PN oder auf den Welten per Telegramm.

Immer aktiv sind:

quis auf den Welten 1, 10, Fairbanks, Hannaville, Indiana, Kentucky, Nevada, Ohio und Phoenix,
Cymoril auf den Welten 1, 10, Fairbanks, Georgia
Tony Montana 1602 findet ihr auf Welt 1, 10, Fairbanks.

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 (gegebenenfalls Seite neu laden).

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 bin keine Figur des Wilden Westens, konnte aber mit einem Gewehr umgehen, denn ich diente meinem Land in zwei Kriegen, einer davon ein Weltkrieg.
- Ich wurde in dem Jahr geboren, in dem auch die Federal Radio Commission das Licht der Welt erblickte.
- Meine Kindheit und Schulzeit verbrachte ich in Washington D.C.
- Nach meinem ersten Kriegseinsatz studierte ich an der University of Virginia Jura, jedoch zog ich bereits ein Jahr nach meinem Abschluss in meinen zweiten Kriegseinsatz.
- In den folgenden Jahren arbeitete ich im Rechtswesen, unter anderem als Law Clerk, als Staatsanwalt und später auch als Anwalt.
- Ich unterstützte die erfolglose Kampagne eines Präsidentschaftskandidaten und wurde, als dieser Kandidat 8 Jahre später doch Präsident wurde, zunächst zum Unterstaatssekretär und später zum Staatssekretär im Verteidigungsministerium ernannt und war verantwortlich für die US Navy.
- Später vertrat ich meinen Staat 30 Jahre lang als Senator im Kongress der Vereinigten Staaten.
- Ich wurde vom US-Präsidenten zum Direktor einer Behörde ernannt, die die Feierlichkeiten im ganzen Land zur 200-Jahr-Feier der Entstehung der USA organisierte.

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

(Tony Montana 1602)



Rätsel Nr. 2 - Screenshot-Rätsel

200 200? ... Wo ist das denn???

Da sich in dieser Ausgabe möglichst viel um die „200“ drehen soll, findet die große Geburtstagsparty in einem abgelegenen Partykeller auf den Koordinaten 200 200 statt. Leider ist der Ort so abgelegen, dass viele unserer Gäste gar nicht hinfinden. Dafür brauchen wir eure Hilfe. Ihr müsst eine kurze Wegbeschreibung zum Partyort an uns schicken. Dazu nehmt ihr als Ausgangspunkt den **Questgeber, der dem Partyort am nächsten liegt**, und gebt die **Himmelsrichtung** an, in die unsere Gäste von dort aus in Richtung des Partyorts laufen müssen.

Als Lösung für unser Rätsel macht ihr bitte folgendes:

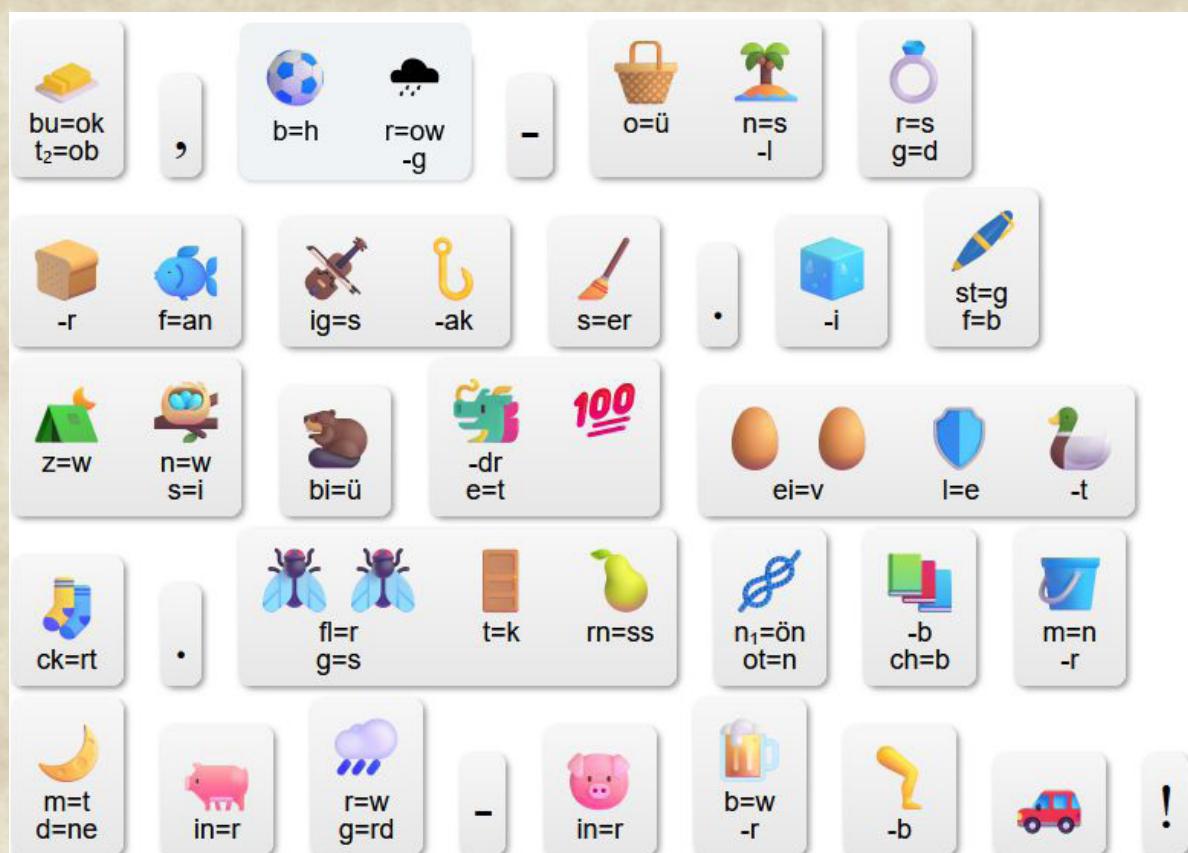
- schickt „Von [Name des Questgebers] aus nach [Himmelsrichtung] laufen“ an die TWTimes.

Der Gewinner erhält **200 Nuggets**.

(Tony Montana 1602)

Rätsel Nr. 3 - Rebus

Rebus im Monat Oktober



Der Gewinner erhält ein Item der Redaktion.

(Cymoril)

Rätsel Nr. 4 - Erntezeit

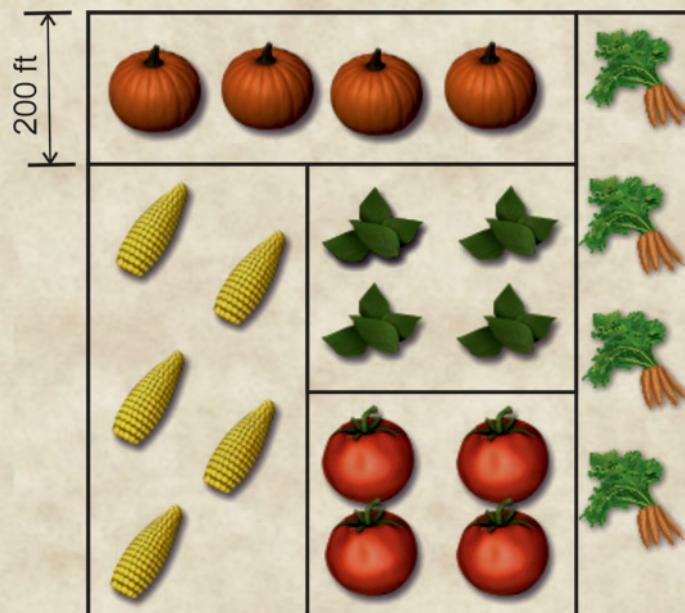
Auf den Feldern und Beeten



Lange ist es her, als du Bauer Wilson bei der Ernte geholfen hast. Jetzt benötigt Rick Wilson wieder deine Hilfe. Eines seiner quadratischen Felder (siehe Bild unten, Zeichnung NICHT maßstabsgetreu!) ist in fünf genau gleich große Teile unterteilt.

Fläche Kürbisse = Fläche Mais = Fläche Tabak = Fläche Tomaten = Fläche Karotten.

Er weiß nicht, wie groß die gesamte Fläche des Feldes ist, das Einzige was er dir sagen kann (oder will), ist die schmale Seite des Kürbisfeldes, die 200 Fuß lang ist. Wie groß ist die Gesamtfläche des Feldes, die du aus dieser Angabe errechnen kannst?



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

(quis)



Rätsel Nr. 5 - In Würde gealtert

Unser Spiel

Wie ihr schon auf der Titelseite sehen konntet, ist die Zeit auch an den Saloonbewohnern nicht spurlos vorbei gegangen. Sie sitzen seit nunmehr über 17 Jahren im Saloon, rauchen ihre Friedenspfeife oder Zigarette, trinken ihren Whiskey oder polieren den Tresen (ein Wunder, dass der noch der gleiche Tresen sein soll ... Henry müsste ja mittlerweile im Keller angekommen sein).

Unsere Idee ist nun, anlässlich der 200. Ausgabe der TWTimes, dass die Leser der Zeitung ihre Füller spitzen und sich, egal auf welche Art, Gedanken machen, was und wer wie gealtert ist bei uns im Spiel.

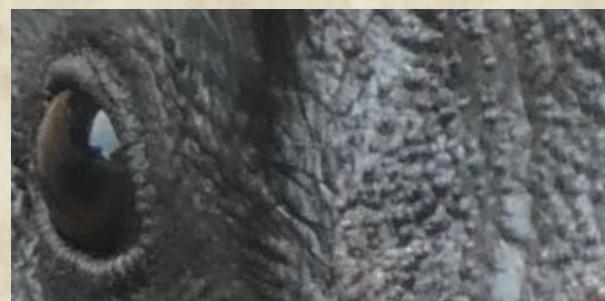
Sendet uns eure kreativen Ideen im Unterforum der TWTimes im Forum von The West zu. Gealtert kann über die Jahre alles sein, wie z. B. Questgeber, Questgeberorte, Städte etc. Ihr könnt Grafikprogramme, Papier und Buntstifte, die KI, Steine und Holzstücke nutzen, um eine würdige Alterung des Spiels und seiner Bewohner zu illustrieren.

Wir sind gespannt auf eure Einsendungen.

(quis)

Rätsel Nr. 6 - Was ist das denn?

Wer bin ich?



Unser Fotograf hatte die Kamera falsch eingestellt. Nun weiß er nicht mehr was er eigentlich fotografiert hatte. Findet ihr es heraus?

Der Gewinner erhält bei richtiger Einsendung ein **Item der Redaktion**.

(Cymoril)

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe

Rätselauflösungen und die Gewinner

Rätsel Nr. 1 - Personenrätsel

Lösung: Stephen F. Austin

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Stocki West**, Welt 1

Einsendungen: 16 richtige



Unknown authorUnknown author (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stephen_f_austin.jpg), „Stephen f austin“, als gemeinfrei gekennzeichnet, Details auf Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Template:PD-US>

Rätsel Nr. 2 - Screenshoträtsel

Lösung: [marker 3412 14205 Screen Sept 2025]

Preis: 200 Nuggets

Gewinner: **Logikani**, Welt 10

Einsendungen: 11 richtige

Rätsel Nr. 3 - Rebus

Lösung: Die zweihundertste Ausgabe der TWTimes - bald ist es soweit. Schau rein, nimm dir die Zeit. Mach mit, sei mit dabei in Ausgabe zweihunderteins.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **Cora Massingale**, Welt Phoenix

Einsendungen: 12 richtige

Rätsel Nr. 4 - Verschlüsselt

Lösung: 3 Versuche maximal, im günstigen Fall sogar nur 2 Versuche

Wir setzen voraus, dass die Schlüssel alle tatsächlich zu den Türen gehören. Und es soll nicht aufgeschlossen werden, sondern nur den Türen zugeordnet und markiert werden.

Es gibt $3! = 6$ mögliche Kombinationen, die Schlüssel zu verteilen. Drei Möglichkeiten für die erste Türe, zwei für die zweite und eine für die dritte Türe.

Schlimmster Fall (3 Versuche): So viele werden aber gar nicht benötigt. Der erste Schlüssel (grau) wird an Türe 1 versucht. Im schlimmsten Fall passt er nicht (erster Versuch). Dann wird der zweite Schlüssel (grün) an der ersten Türe probiert, und im schlimmsten Fall passt er ebenso nicht (zweiter Versuch). Somit ist klar, dass der dritte Schlüssel (gelb) an Türe 1 passt, das muss NICHT ausprobiert werden, der kann gleich markiert werden. Nun wird der erste Schlüssel (grau) an Türe 2 probiert (dritter Versuch). Entweder er passt, dann ist der 3. (grüne Schlüssel für die dritte Tür oder er passt nicht, dann ist der grüne Schlüssel für Türe 2 und der graue Schlüssel für Türe 3.

Rätselauflösungen der vorigen Ausgabe - Fortsetzung

Bester Fall (2 Versuche): Der zuerst getestete Schlüssel passt sofort an der ersten Türe, der als zweites getestete Schlüssel passt sofort an der zweiten Türe, dann muss nichts mehr getestet werden und alles kann ordnungsgemäß zugeordnet werden.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **potato joe**, Welt 10

Einsendungen: 4 richtige

Rätsel Nr. 5 - Mathe

Lösung: $n = 2$ und $n = 3$

Erklärung:

$$n \times 2^n + 1 = k^2$$

$$n \times 2^n = k^2 - 1 \text{ (mit binomischer Formel 3)}$$

$$n \times 2^n = (k - 1) \times (k + 1)$$

($k - 1$) und ($k + 1$) müssen zwei aufeinander folgende gerade Zahlen sein (weil auf der linken Seite der Gleichung auch eine gerade Zahl steht (2^n mal irgend einem Wert ist immer eine gerade Zahl))

In einer der beiden Terme, ($k - 1$) oder ($k + 1$), ist (mindestens) eine 2 beinhaltet, und die restlichen 2er sind auf der linken Seite beheimatet:

$k - 1 = a \times 2^{(n-1)}$ oder $k + 1 = a \times 2^{(n-1)}$ (a ein Vielfaches der in 2^n versteckten Zweier, $n - 1$ weil eine zwei auf der rechten Seite sein muss)

daraus folgt:

$$n \times 2^n = a \times 2^{(n-1)} \times (k + 1) \text{ oder } n \times 2^n = (k - 1) \times a \times 2^{(n-1)} \text{ (teilen durch } 2^{(n-1)})$$

$$2 \times n = a \times (k + 1)$$

$$2 \times n \geq (k + 1) > (k - 1) \geq 2^{(n-1)}$$

damit muss dann auch

$$2 \times n \geq 2^{(n-1)} \text{ sein.}$$

Eine lineare Funktion ist nur in einem kleinen begrenzten Bereich größer als oder gleich einer Exponentialfunktion.

beim durchtesten der Zahlen ab 1 stellen wir mit der oben erreichten Bedingung fest, dass bei ganzen Zahlen größer als 1 bei 4 beide Terme den gleichen Wert acht annehmen, jede Zahl größer als 4 erfüllt die Bedingung nicht mehr.

Prüfen der Zahlen von 1 - 4 mit der Gleichung $n \times 2^n$:

$$n = 1, n \times 2^n = 3$$

$$n = 2, n \times 2^n = 9$$

$$n = 3, n \times 2^n = 25$$

$$n = 4, n \times 2^n = 65$$

Größere Zahlen, die diese Bedingung erfüllen, gibt es nicht mehr.

Preis: Ein Item der Redaktion

Gewinner: **Salatgewalt**, Welt Ohio

Einsendungen: 6 richtige

(quis)

Impressum

The West Times

TWTimes - Die unabhängige Spielerzeitung für The West

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

Gründer der TWTimes - Sir Wusel † 2017

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

Freier Redakteur - Catlady Back, stan78

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.